UNIVERZITA KARLOVA

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Ústav informačních studií a knihovnictví / Studia nových médií

Diplomová práce

Mgr. Štěpán Šanda

„Příkazy přicházely přes monitor“: Analýza metaher vyjadřujících se k podstatě videoherního média

„Orders came to him through a monitor“: Analysis of metagames about the nature of video games

Praha 2022

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Poděkování:

Na tomto místě bych chtěl poděkovat Mgr. Vítu Šislerovi, Ph.D. za ochotu a trpělivost při vedení práce, cenné rady i připomínky k jejímu vypracování a motivaci k jejímu dokončení. Děkuji rovněž svým blízkým za podporu během studia.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval 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 13. května 2022

Štěpán Šanda

Klíčová slova (česky)

Videohry, sebereflexivní, autoreferenční, metahry, herní design, herní studia

Klíčová slova (anglicky):

Video games, self-reflexive, self-referential, metagames, game design, game studies

Abstrakt:

Jedním z témat, které ztvárňují umělecky ambiciózní počítačové hry je reflexe své videoherní podstaty. Využívají například narativních, vizuálních nebo procedurálních prostředků, aby komentovaly či kritizovaly obvykle neproblematizované herní principy, zákonitosti či všeobecné vnímání her. Někdy se takové hry řadí k širšímu pojmu metahry, který tato diplomová práce na základě četby rozebírá a shrnuje. Empirická část na základě teoretického modelu Teresy de la Hery pomocí multimodální analýzy pěti vybraných sebereflexivních metaher zjišťuje, jak a co tato díla vypovídají o videoherním médiu. Text argumentuje, že seberefexivní nebo také autoreferenční hry navazují na tradici brechtovského divadla například tím, že obrací pozornost hráče k sobě samému a podmínkám, za jakých hraje a jak na něj samotné hry působí. Tím konstatuje, že sebereflexivní hry jsou multimodálním a kreativním ztvárněním herní persvazivnosti.

Abstract:

One of the themes embodied in artistically ambitious computer games is the reflection on their videogame nature. For example, they use narrative, visual or procedural means to comment on or critique usually unproblematized game principles, rules, or general perceptions of games. Such games are sometimes subsumed under the broader notion of the metagame, which this thesis discusses and summarises based on readings. Drawing on Teresa de la Hera's theoretical model, the empirical section uses a multimodal analysis of five selected self-reflexive metagames to explore how and what these works say about the video game medium. The text argues that self-reflexive or self-referential games follow the tradition of Brechtian epic theatre, for example, by turning the player's attention to himself and the conditions under which he plays and how the games themselves affect him. In doing so, it concludes that self-reflexive games are multimodal and creative representations of the game's persuasiveness.

Obsah

1. Úvod ... 6
2. Základní pojmy videoherního média ... 8
2.1. Co je hra ... 8
2.2. Oblast designu ... 9
2.2.1. Hratelnost ... 9
2.2.2. Pravidla ... 10
2.2.3. Herní mechaniky ... 11
2.3. Oblast teorie ... 13
2.3.1. Magický kruh ... 13
2.3.2. Procedurální rétorika ... 14
3. Systematická rešerše ... 18
3.1. Akademická reflexe metaher ... 18
3.2. Hry a vyprávění ... 26
3.3. Sebereflexivita díla jako prostředek společenské kritiky ... 31
4. Metodologická část ... 34
4.1. Cíle práce a výzkumná otázka ... 34
4.2. Představení vzorku ... 34
4.3. Metoda výzkumu ... 35
4.3.1. Znaky ... 36
4.3.2. Systém ... 38
4.3.3. Kontext ... 38
4.4. Limity výzkumu ... 40
5. Empirická část ... 41
5.1. Antichamber ... 41
5.2. Baba Is You ... 44
5.3. The Beginner's Guide ... 48
5.4. Doki Doki Literature Club ... 52
5.5. The Stanley Parable ... 56
6. Diskuse a závěr ... 61
7. Literatura a zdroje ... 65
7.1. Ludografie ... 71

1. Úvod

Počítačové hry můžeme považovat za druh uměleckého vyjádření – tvoří je autoři se svébytnou poetikou (Smuts, 2005) a navzájem se inspirují s existujícími uměleckými oblastmi jako je divadlo, tanec, výtvarné umění nebo film (Bendová, 2016). Označit videohry za umění je do jisté míry otázka legitimity před pohledem společenských autorit (Egenfeldt-Nielsen, Tosca, Smith, 2016). Argumenty hráčů i akademiků pro chápání her jako umělecké formy byly různé. Namátkou formulovali přesvědčení, že jsou podceňované i kvůli svému masovému publiku nebo kvůli tomu, že kritéria na posuzování umění nevyhovují specifickým vlastnostem her (ibid.). Co považujeme za umění ovlivňuje také to, o čem daný artefakt vypovídá a současnost skutečně nabízí množství her, které jsou bezpochyby ambiciózní v tom, co vyjadřují. Za jedno z témat, s nímž umělecky ambiciózní hry pracují, považuje Helena Bendová (2016) vlastní sebereflexivnost či autoreferenčnost. Tento specifický videoherní subžánr zkoumá předkládaná diplomová práce.

Nová média, a tedy i počítačové hry, často popisujeme jako black box – technologie, které sice používáme, ale o jejich fungování máme jen mlhavé povědomí. Sebereflexivní díla považuji za důležitá pro jejich zprůhledňování pomyslného black boxu. Zaostření pohledu na vlastní médium nakonec může vést k našemu lepšímu pochopení věcí, s nimiž každodenně přicházíme do styku. Proto je základním východiskem této diplomové práce otázka, jak sebereflexivní hry pojímají, komentují a ztvárňují videoherní médium. Odpoví na ni analýza konkrétních počítačových her.

Aby tato odpověď byla co nejfundovanější, je nutné nejprve představit definici samotné hry a některé termíny z oblasti (video)herního designu jako je hratelnost nebo mechanika. Domnívám se, že tento exkurz umožní lepší uchopení toho, jak a co analyzovaná díla sdělují. Z pole herní teorie také stručně nastíním pojmy magického kruhu a procedurální rétoriky pro lepší pochopení konceptů, které mohou sebereflexivní díla nabourávat či je jinak ztvárňovat.

Již existující výzkum sebereflexivních her spadá částečně do oblasti tzv. metaher. V úvodní podkapitole systematické rešerše se věnuji právě jí. Metahry označují mimo jiné činnosti obklopující a doplňující počítačové hry (Boluk, LeMieux, 2017). Seberflexivní hry zasazuji do naznačené šíře uvažování o metahrách. Teoretická část pokračuje podkapitolou věnující se vztahu her a vyprávění, v níž shrnuji také náhled ludologie, která se zabývá jejich unikátními vlastnostmi oproti jiným kulturním formám. Jelikož se práce zaměřuje na to, jak a co autoreferenční hry vypovídají o svém médiu, je klíčové reflektovat jejich narativní i herní

elementy. Kapitolu systematické rešerše posléze uzavírá podkapitola o jednom z pramenů, odkud sebereflexivní díla vycházejí – brechtovskému epickému divadlu. Pro něj je narušování divákova pohlcení konzumovaným dramatem důležitým nástrojem, jak komentovat existující sociální podmínky a problémy (Pavis, 2004). Kulturní artefakty, s nimiž tráví čas miliony lidí, mezi důležité sociální jevy jistě patří.

Samotná empirická část zkoumá pět vybraných počítačových her, které pracují se sebereflexivními motivy. Zvolená díla analyzuji pomocí metody teoretického modelu Teresy de la Hery (2013), která umožňuje popsat a rozebrat různé stavební elementy hry jako je vizualita nebo pravidla. To považuji vzhledem k multimedialitě samotných her i tematické a hratelnostní různorodosti analyzovaných titulů za vhodné. Zaměřuji se na motivy a témata, které vybrané tituly komunikují, a jaký obraz média pomocí různorodých prostředků vykreslují.

Má studie spadá zvoleným tématem spadá do akademicky nikterak vytěženého území. Bendová (2019) uvádí, že oblast sebereflexivních her v posledních letech budí stále větší zájem, nicméně jde podle ní o nepříliš prozkoumaný terén. Přitom téměř všechny hry obsahují prvky, které mohou působit proti naprostému pohlcení hráče děním na obrazovce – jsou to například zobrazené uživatelské rozhraní nebo problémy, kvůli nimž musí vystoupit z role svého avatara a uvažovat o tom, jak se posunout z místa. Přesto však přetrvává očekávání vtahujícího zážitku. Autoreferenční hry někdy naopak „*záměrně pracují s kritickou sebereflexivitou coby prostředkem, jak reflektovat herní konvence a herní médium jako takové*“ (ibid., 23). Zážitky, které takové hry nabízí, mohou být dle autorky humorné, znepokojivé i filozofické povahy. Tato práce se pokusí odpovědět na to, jak tyto pocity a zkušenosti sebereflexivní hry předávají.

2. Základní pojmy videoherního média

V této kapitole diplomové práce shrnu některé základní pojmy, které jsou důležité pro empirickou část. Vzhledem k autoreferenčnosti analyzovaných her předpokládám, že budou pracovat s různými prostředky, jakými budou na svou videoherní podstatu upozorňovat. Proto představím nejprve některé pojmy z videoherního designu jako je hratelnost nebo pravidla, která jsou pro tvorbu a následné fungování her klíčová. Dále následuje stručný úvod do teoretické reflexe her, a to prostřednictvím konceptů magického kruhu a procedurální rétoriky. První je důležitý proto, že se dle předpokladu vůči němu budou analyzované hry vymezovat, druhý pro své chápání her jako rétorického nástroje.

2.1. Co je hra

Nejdříve je však třeba krátce vymezit, co přesně hra je. Přestože několik teoretiků v minulosti nabídlo vlastní různé defini, většina se shodne, že hry jsou založené na pravidlech (Šisler, 2018). Pravidla hru v prvé řadě umožňují, ve druhé pak její hranice omezují. Herní systém nastavený pravidly může mít mnoho podob, jejichž stěžejní prvky se pokusil popsat filozof Roger Caillois (1998) v 50. letech – Callois si všímá, že hry mohou být zaměřeny na soutěž mezi hráči či mohou být založené na štěstěně, imitaci a nápodobě určitého předobrazu z reálného světa nebo možnosti zažít příjemné vjemy pomocí hry (Egenfeldt-Nielsen, Tosca, Smith, 2016). Nicméně tato definice slouží pouze k nastínění některých aspektů her, nikoli však k vymezení hry jako specifického kulturního jevu. Na základě různých vlastností vymezuje i Jesper Juul (2003), avšak přesněji, protože se nezaměřuje pouze na hráčovu zkušenost, jak to do určité míry činí Caillois. Juul (ibid.) jmenuje šest hlavních, navzájem provázaných vlastností – stanovená pravidla, proměnlivý výstup z hráčovy interakce s těmito pravidly, zhodnocení tohoto výstupu, hráčovu snahu a jeho psychologické zapojení do výsledku hry a nakonec důsledky, které se mohou měnit na základě kontextu, v němž se hra odehrává. Tato definice umožňuje Juulovi specifikovat i hraniční případy jako hry založené čistě na náhodě nebo stolní hry na hrdiny – první případ nesplňuje podmínku hráčem vynaložené snahy, druhý zase nemusí mít fixní soubor pravidel vzhledem k tomu, že často funguje především na interakci a fantazii zapojených hráčů. Tím, že jsou hry podmíněny svými pravidly, které lze převádět napříč nosiči a mají jasně nastavená a vymahatelná pravidla, se jejich převod do počítačové podoby může zdát jako logický vývojový krok (Juul, 2003). Výpočetní výkon a na něj navázané možnosti vytváření složitějších pravidlových systémů přinesl také jejich zakrývání pravidel, protože se skrývají přímo ve videoherním kódu (Šisler, 2018). Ten zpravidla není hráči přístupný, a pokud je, pak může být hůře pochopitelný než například příručka stolní hry s popsanými pravidly

v přirozeném, nikoli programovacím jazyku. S přesunem her do digitálního prostředí se z nich zároveň staly produkty kulturního průmyslu, proto o nich můžeme uvažovat dvojím způsobem jako o aktivitě a artefaktu (Švelch, 2012).

2.2. Oblast designu

Týká-li se tato diplomová práce metaher, které ztvárňují a komentují svou vlastní podstatu, je důležité vymezit některé klíčové termíny z oblasti herního designu. Lze předpokládat, že zkoumaný materiál bude mít rozličnou povahu a bude se vyjadřovat k různým složkám videoherního světa, přičemž tak bude činit různými prostředky. Proto v následujících oddílech nabídnu základní přehled termínů videoherního designu, který bude důležitý pro lepší pochopení prostředků, kterými se analyzované hry vyjadřují. Vzhledem k tomu, že tvorba počítačových her je komplexní činností skládající se z mnoha odlišných aktivit, následující text nemá být vyčerpávajícím shrnutím všech složek počítačové hry, spíše jen jejich výsekem sloužícím tematickému zaměření diplomové práce.

2.2.1. Hratelnost

Počítačové hry nabízejí nové způsoby interakce mezi kulturním artefaktem a konzumentem. V 80. letech došlo k jejich emancipaci jako specifického média. Jednou z důležitých složek tohoto procesu je i koncept hratelnosti (gameplay), který se ustavoval ve formující se hráčské kultuře (Kirckpatrick, 2015). Tehdy na stránkách prvních videoherních magazínů sloužil termín jako popis, jak se hra hraje, hratelnost byla jedním z několika hodnocených kritérií v rámci recenzního psaní a postupně vytlačovala čistě technické hodnocení hry – o videohrách už se neuvažovalo jako o druhu softwaru, ale právě jako o hrách (Bendová, 2019). Nicméně až další teoretické uchopení her umožnilo lépe propracovat tuto, ve srovnání s jinými médii výlučnou, vlastnost. Dnes se podle Simona Egenfeldta-Nielsena, Jonase Smithe a Susany Tosca (2016, s. 13) hratelnost chápe jako „*mnohoznačný termín označující celkový efekt všech aktivních herních prvků*“. Na jiném místě (s. 127) ještě autoři přicházejí s konkrétnější definicí hratelnosti, když ji popisují jako „*herní dynamiku vycházející ze souhry mezi pravidly a herním prostředím*.“ Podobně zní i starší definice od Katie Salen a Erica Zimmermana (2004, s. 3), kteří ji chápou jako formalizovanou interakci, která „*nastává, když se hráč řídí pravidly hry a zakouší její systém prostřednictvím hraní*.“

Uvedené definice mohou být ve své stručnosti poměrně obecné. Proto lze uvést ještě příklady některých hratelnostních prvků. Jussi Holopainen a May Stain (2014) vyjmenovávají

přehled vlastností, které zvyšují hratelnost[1], a tím zatraktivňují daný kulturní artefakt. Autoři jako důležité složky hratelnosti zmiňují princip karikatury, který v sobě nese necelistvost, přehánění, nepříjemnost, repetitivnost, komprimovanost, propracovanost, transponovanost a manipulaci s očekáváními, dále pak princip ochranného rámce hry, a nakonec princip uzavření. Všechny tyto složky můžeme snadno vztáhnout i na počítačové hry, které také často pracují s jedním či více prvky karikatury (ve jménu stabilního herního systému a obecné proveditelnosti jsou vypuštěny některé prvky skutečného světa, hráči opakují herní smyčky, vstupy do herního systému vzbuzují nějaká očekávání, která jsou posléze nějak vyhodnocena apod.) a poskytují jak bezpečný odstup od dění na obrazovce, tak postupné uzavírání jednotlivých herních činností, což se projevuje v následném vývoji hry.

Hratelnost lze tedy chápat jako souhrn vlastností hry, které ovlivňují celkový hráčův zážitek. Přestože jsem ji popsal především z designového hlediska, hráčovu zkušenost bezpochyby ovlivňují i ostatní dílčí prvky hry jako je například její audiovizuální zpracování. Nicméně obecně se hratelnost chápe především na základě nastavení pravidel a možností hráče s jejich sadou interagovat.

2.2.2. Pravidla

Podobně jako hratelnost jsou i pravidla oproti jiným médiím unikátní složkou her. Byť můžeme rozlišovat formalistickou a fenomenologickou podstatu her[2] (Egenfeldt-Nielsen, Tosca, Smith, 2016), soubor pravidel v obou případech zůstává klíčovým prvkem, který odlišuje (nejen počítačové) hry od ostatních médií. Slouží jako základní rámec stýkání s tímto kulturním artefaktem podobně jako filmové diváctví předpokládá soustředěný pohled na obrazovku či plátno. Egenfeldt-Nielsen, Tosca a Smith (2016, s. 125) pravidla definují jako „*imperativ řídící interakci herních objektů a možný výsledek této interakce*.“

U počítačových her slouží výpočetní výkon jako základna a vymahatel nastavených pravidel (Jull, 2003), zároveň umožňuje pracovat s komplexními pravidly, jejichž složitost by systém nedigitálních her zahltila a učinila víceméně nepoužitelným. Zároveň jde říct, že herní pravidla se společensky ustavují, diskutuje se o nich, čímž směřují k odstraňování případných

[1] Autoři užívají termín playfulness (do češtiny přeložitelné spíše jako hravost) oproti původnímu gameplay (hratelnost), což je dáno zřejmě zaměřením celého sborníku na gamifikaci prostupující současným světem. Gamifikace popisuje problematiku potkávání herních zákonitostí s jinými, a priori neherními oblastmi. Přesto se domnívám, že postřehy vztahující se k playfulness jsou použitelné i pro oblast počítačových her a jejich hratelnosti.
[2] Pokud bychom posuzovali hry čistě z hlediska formy, pak by platilo tvrzení, že hra se rovná jejím pravidlům – nezáleží tedy na kontextu, v němž ji hrajeme. Oproti tomu na fenomenologické úrovni už se bere v potaz kontext hry nad rámec pravidel.

nejasností vznikajících například jejich odlišným chápáním kvůli jazykovému vyjádření – v této souvislosti lze chápat hry jako komplementární k programovacím jazykům a jejich snaze odstraňovat právě nejasnosti a dvojznačnosti (ibid.), tedy entropii řečeno jazykem informační vědy. Juul (ibid.) zároveň přirovnává hru k softwaru, který potřebuje hardware – soubor pravidel – k tomu, aby fungoval. Na jiném místě Juul (2005) zároveň rozlišuje tři roviny pravidel – 1) ty, které upravují herní podmínky a stav hry, 2) ty, které upravují a hodnotí výstupy hráčovy aktivity, 3) ty, které ovlivňují informace, které hráč dostává o stavu hry. Doplňující rozdělení vycházející z práce filozofa Johna R. Searla nabízí Rolf F. Nohr (2019), když uvádí dvojí typ pravidel: konstitutivní a regulativní. První z nich umožňují nějakou činnost, vyjednává se o nich, jsou zpravidla někde explicitně uvedena. Ta druhá jsou na druhou stranu nejednoznačná a zpravidla fungují spíše implicitně, jsou postavena na společenských návycích a normách. Nohrovi (ibid., s. 26-27) jde především o nasvícení regulativních pravidel, které zpravidla nevnímáme jako součást hry. Proto nemusíme vnímat, že

> „*počítačové hry jsou zboží ekonomiky, které se aktivuje pouze po platbě (‚vhoďte čtvrťák'), jež spustí automatickou logiku (‚míček se vhodí automaticky'), z čehož vše slouží k zakrytí počítačové umělosti a historie designu za cílem zpodobnit jednoduchost a efektivnost*."

Pro Nohra je tedy důležité zabývat se i těmi pravidly, která nejsou obvykle při samotné interakci se hrou zřejmá. Vzhledem k tématu této diplomové práce očekávám, že některé z analyzovaných děl na taková pravidla, třeba i zmiňovaná regulativní, budou upozorňovat, případně je určitým způsobem reflektovat či začleňovat do svého celkového sdělení.

2.2.3. Herní mechaniky

V těsném vztahu s pravidly jsou herní mechaniky, které lze chápat jako určitý výsek pravidel či jako hráčovu interakci s jejich nastavením (Švelch, 2012). Mechaniky pomáhají hráči dosáhnout jeho cílů ve hře, definují způsoby, kterými tak může činit, i to, jak systém na jeho aktivitu zareaguje (Schell, 2008). Jsou tak „*interakcemi a vztahy, které zůstanou, kdybychom odstranili estetiku, technologii a příběh*[3]" (s. 130). Zároveň mechaniky nevznikají pouze jako prostředek převedení reálných procesů do herního prostředí. Naopak užití

[3] Právě mechaniky, estetiku, technologii a příběh Schell (2008) chápe jako základní tetrádu, z níž se skládá počítačová hra.

konkrétních postupů není unikátní pro každou hru – často se mechaniky přejímají například v rámci žánrových konvencí (Švelch, 2012) nebo jedné korporátní struktury[4].

Vlastní definici herních mechanik nabízí také teoretik Miguel Sicart (2008). Podle něj je mechanika „*akce vyvolaná agentem k interakci s herním světem tak, jak ji omezují pravidla*". Většinu své koncepce vysvětluje Sicart na různých videohrách – na případu titulu *Gears of War* (Epic Games, 2006) ukazuje, že pokud hráč zmáčkne na ovladači příslušné tlačítko, jeho avatar vyhledá krytí u nejbližšího objektu, který může posloužit tomuto cíli. Tím se demonstruje podmíněnost mechanik pravidly, protože ne všechny herní objekty mohou fungovat jako bariéra chránící avatara před útoky nehráčských postav. Roli v aplikování mechanik zároveň hraje i kontext, protože v některých situacích pravidla mohou konkrétní aktivitu zakazovat. Sicart (ibid.) zároveň zdůrazňuje, že jeho náhled na mechaniky jako metodu uplatňování agendy uvnitř herního světa různými agenty oslabuje jejich čistě antropocentrické pojetí, protože metodou „*se rozumí akce a agentem může být jak hráč, tak entita ovládaná počítačem*" (Švelch, 2012, s. 43).

Důležitou součástí většiny počítačových her je právě vědomí možnosti ovlivňovat výstup hraní. Jakkoli může být tato agenda zpochybňována či problematizována (viz podkapitola 3.1.), hráč díky výše definovaným mechanikám může působit na vnímaný herní systém, který zpětně zase reaguje na hráčovu akci. Pro fungování mechanik je tedy klíčová také možnost volby na straně hráče – a to jak na úrovni designové, například jakou akci provede (zdali překážku přeskočí, nebo jen oběhne), tak i na úrovni narativní, kdy svými akcemi ovlivňuje vlastní celkový dojem ze hry. Obě úrovně mohou dobře ilustrovat výše zmiňovanou dvojí povahu her – jako aktivity a jako artefaktu. Vědomí vlastních akcí, které jsou vyhodnocovány hrou a mají tedy důsledky, jsou základním předpokladem herních mechanik a také něčím, co může zvyšovat atraktivitu počítačových her i jejich emočního dopadu na hráče (Isbiter, 2016). Vzhledem k významu (domnělé) možnosti volby očekávám, že některé z analyzovaných metaher budou tuto vlastnost média komentovat či jinak rozvíjet ať už na úrovni narativu či samotné herní mechaniky.

[4] Takto například konglomerát Warner Bros. hodlá použít tzv. nemesis systém užitý v *Middle-earth: Shadow of Mordor* (Monolith Productions, 2014) a pokračování *Shadow of War* (Monolith Productions, 2017) v chystané hře *Gotham Knights* (WB Games Montréal, 2022). Monolith Productions patří do korporátní struktury Warner Bros. Není také bez zajímavosti, že si tato mediální korporace nechala nemesis systém, díky němuž si hráčovi protivníci pamatují předchozí setkání s jeho avatarem, zaregistrovat jako patent, což bylo dosud u herních mechanik minimálně nezvyklé.

Herní mechaniky lze zároveň reflektovat a interpretovat i nad rámec jejich úlohy v herním systému. Podle Švelcha (2012) mohou být chápány i jako speciální příklad reprezentace, například u her, jejichž cílem je co nejpřesvědčivěji simulovat jevy a procesy známé z objektivní reality. Pravidla a na ně navázané mechaniky můžeme vnímat jako abstrakci konkrétního systému, a to i u těch her, které se simulační hodnotou cíleně nepracují. Právě onu abstrakci a s ní spojené a nevyhnutelné vypuštění některých detailů je možné chápat jako prostor otevřený ideologické interpretaci. Zároveň Švelch (ibid.) připomíná, že interpretovat můžeme i ty hry, které nebyly zamýšleny v prvé řadě jako metafory. Takto například zmiňuje práci Jasona Begy (2010), který ukázal, že „*mechanika skákání je metaforou dominance a kromě toho nese příznivé konotace*“ (Švelch, 2012, s. 45). Linie uvažování o herních mechanikách a jejich sdělovacích možnostech souvisí i s persvazivitou her, tedy schopnosti o něčem přesvědčit. Toho mohou dosahovat nejen pomocí svého narativu, ale i jiných herních prvků. Blíže persvazivnost her reflektuje koncept procedurální rétoriky, který vyložím v oddílu 2.3.2.

2.3. Oblast teorie

Pro lepší teoretické ukotvení práce je také vhodné přiblížit některé z důležitých konceptů dotýkajících se oblasti počítačových her. Následující teoretické reflexe se, podobně jako analyzované metahry, pokouší pojednat o důležitých vlastnostech her, čímž by mohly zvýšit mou teoretickou citlivost k sebereflexivním motivům v empirické části práce. Očekávám, že koncepty jako magický kruh některé z analyzovaných titulů budou popírat snahou upozornit na svou herní podstatu. Procedurální rétoriku chápu pro účely práce jako důležitý prvek, protože klade důraz na reflexi systému a popisuje, jak nastavená pravidla fungují jako rétorický nástroj. U analyzovaných sebereflexivních metaher předpokládám, že budou právě pravidla užívat k určité výpovědi o samotném médiu.

2.3.1. Magický kruh

Jedním z prvních teoretických rozpracování her je koncepce magického kruhu Johana Huizingy (2000) ze 30. let 20. století. Ve svém spise Homo ludens se autor pokouší popsat lidskou kulturu prizmatem hry, vykládá jejím prostřednictvím například poezii, právo nebo válku. Pro herní studia je klíčovým prvkem Huizingovo striktní oddělování samotné hry od veškerého kontextu, v němž se tato hra děje – zdůrazňuje například, že skutečná hra musí být nedotčena okolním světem, že „*sama o sobě leží mimo oblast mravních norem*“ (s. 288). Podvolení se pravidlům znamená vystoupení ze své společenské role, jakési potlačení

subjektivity a přijetí funkční identity pouze pro příležitost hry. Tato herní osobnost je ideálně od naší skutečné naprosto oddělena. Příklad utvoření této hranice mezi světem a hrou uvádějí Egenfeldt-Nielsen, Tosca a Smith (2016, s. 34), když píšou, že „*hráči šachu konstruují magický kruh (nebo do něj vstupují), aby se účastnili aktivity odstřižené od vnějšího světa*.“ Dojem hry jako magického kruhu můžou počítačové hry posilovat tím, že hráče přenášejí do virtuálního světa, který (zdánlivě) funguje jen sám o sobě se specificky nastavenými pravidly i postavou avatara, do něhož se hráč částečně převtěluje.

Zmínění autoři (ibid.) však připomínají i nedostatečnost Huizingova konceptu, když uvádějí několik příkladů, kdy hry zasahují do různých sfér života mimo ně – konzumují čas, ovlivňují naši náladu, mohou se jejich prostřednictvím komunikovat myšlenky či hodnoty. Zároveň mají vliv na naše chování, a nakonec i okolní svět, když se například s herními předměty obchoduje na místech směny ostatního zboží jako jsou internetová tržiště. Stejně tak by šlo konstatovat, že do onoho magického kruhu vstupujeme se svými životními zkušenostmi, které při začátku herní aktivity nikam nezmizí.

Přestože se v oblasti herních studií koncept magického kruhu už spíše nepěstuje či se přímo kritizuje, Huizingovo dílo je uznáváno jako důležitá vývojová větev uvažování o hrách. Dnešní teoretici i přes značné výhrady k Huizingově koncepci navazují na jeho orientaci směrem ke hrám a snahu vykreslit je jako důležitou součást lidské kultury. Hry zároveň teoretikovi sloužily jako prostředek kritiky moderní společnosti, kdy se její vlastnosti vyjmenované Vladimírem Macurou a Pavlem Janouškem (2012, s. 331) jako „*ztráta smyslu pro vznešenost a etický aspekt řady činností, úroveň a dopady reklamy, náhrada organického řádu života řádem mechanickým atp.*“ v první polovině 20. století postupně prohlubovaly.

Sebereflexivní metahry můžeme chápat jako určité přerušení hranice magického kruhu samotným médiem, které by mělo být těmito hranicemi vymezeno. Proto předpokládám, že zkoumané hry budou pracovat právě s motivy upozorňování na neoddělitelnost hry a žité reality, iluzorní povahu tohoto rozdělení nebo na otázku identity hráče uvnitř fikčního světa a jeho fyzickou podstatu před obrazovkou počítače. Jak zapadá koncept magického kruhu do širšího uvažování o metahrách dále zmiňuji i v podkapitole 3.1.

2.3.2. Procedurální rétorika

Podobně jako jiná média i počítačové hry v sobě obsahují expresivní složku, která působí na jejich recipienty. Přestože obsahují audiovizuální i jazykové vrstvy, jejich přesvědčovací mechanismy spočívají také v pravidlech, zpodobňování procesů a tom, jak je celý herní systém

nastaven (Bogost, 2007). Právě zpodobnění procesů je pro Bogostův koncept procedurální rétoriky klíčové, protože tvrdí, že „*procesy definují, jak věci fungují: metody, techniky a logiku, které řídí operaci systémů*“ (ibid., s. 3), přičemž toto konstatování se váže k různým druhům systémů jako jsou ty mechanické (motory), organizační (střední škola) nebo konceptuální (náboženství). Procedurální rétorika je tedy přesvědčování pomocí zpodobnění procesů. Jak jsem nastínil výše, formování pravidel a mechanik je vždy nějakou formou abstrakce, vývojáři a designéři si tedy musí aktivně zvolit, které prvky v navrhovaných procesech jimi navrhovaných videoherních systémů potlačí, a které naopak zdůrazní. To ukazuje na podmíněnost počítačových her, jejichž design může vypovídat nejen o daném fikčním světě, ale také o společenských podmínkách, v nichž hry vznikají.

Jako jeden z příkladů procedurální rétoriky uvádí Bogost (2007) hru *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), která zpodobňuje sociální podmínky života v afroamerickém ghettu a nemožnost vymanit se z kruhu chudoby například tím, že hráč může navštěvovat jen fastfoodové restaurace. Jaroslav Švelch (2012) jako jiný příklad přesvědčující hry uvádí *McDonald's Video Game* (Molleindustria, 2006). Ta ztvárňuje různé procesy pod povrchem řetězce jako je lobbing nebo přimíchávání růstových hormonů do potravy jatečního dobytka. Vzhledem ke globalizovanému videohernímu průmyslu je také běžné osvojování zažitých schémat procedurální rétoriky i tvůrci mimo tradiční centra videoherní produkce, kde se tato schémata zpravidla utvářela (Šisler, 2012).

Pro počítačové hry jsou nastavená pravidla inherentní a klíčová, protože hráč o nich zpravidla nemůže vyjednávat ani je porušovat. Samozřejmě lze vzhledem k částečné hráčově svobodě ve virtuálním světě hrát i podvratně, proti původnímu záměru autorů, nicméně samotná existence herní fikční reality je podmíněna určitým nastavením, jak si všímají Stephanie Boluk a Patrick LeMieux (2017):

> „*Na rozdíl od tradičních her, v nichž jsou dobrovolně zvolená pravidla vědomě volena tak, aby dále omezovala nebo interpretovala fyzikální vlastnosti kostek a karet, míčků a pálky nebo atletické dráhy, videohry slučují pravidla hry s mechanikou vybavení. (...) Navzdory svému hovorovému označení a prodeji jako hry videohry nemají pravidla. Pravidla jsou dobrovolná omezení a společenské smlouvy. Jsou to pakty mezi hráči, kteří nekoukají a nepohybují se mimo neviditelné hranice. Mechaniky jsou naproti tomu ontologické operace. Hráči nemají jinou možnost než pracovat v*

rámci omezení těchto nedobrovolných systémů. Zatímco pravidla lze v okamžiku porušit, mechaniky nelze vypnout“ (s. 8-9).

Nicméně za samotnou rétoriku her nelze označit pouze pravidla, která mohou být vyjádřena abstraktně, a tedy mohou být převedena například i do naprosto jiného kontextu, než o jakém chtěli vyprávět původní autoři. Kritiku přístupu procedurální rétoriky tak vyjadřuje Sebastian Möring (2013), když uvádí, že sémiotiku hry netvoří pouze pravidla, ale i textová nebo vizuální sdělení. Pro proceduralisty klíčové zpodobňování procesů se děje stále prostřednictvím znaků. Na příkladu Bogostem uváděné hry *Tax Invaders* (Republican National Committee, 2004) Möring (2013) ukazuje, že pravidla a procesy se často nemohou zpodobnit samy, že potřebují určitý reprezentant, a je tedy sporné, „*zdali je možné pro procesy této hry přenášet význam nezávisle na textových nebo sémiotických prvcích*“ (s. 239). Autor odkazuje na jednu z charakteristik digitálních her od Murray (1997), která tvrdí, že hry jsou encyklopedické, tedy že sémiotiku hry tvoří textová, obrazová, zvuková a, chtěli-li bychom do tohoto pohledu začlenit i proceduralistický přístup, procesuální sdělení.

Další kritiku ryze proceduralistického přístupu k chápání her jakožto unikátního média uvádí i Sicart (2011). Pro teoretika jde o určité prodloužení formalistické a ludologické (viz podkapitola 3.2.) větve uvažování o hrách, která je však úzce zaměřená na perspektivu herního designu. Hra je v tomto duchu prezentována jako soubor vývojáři nastavených pravidel, jež slouží předání předem stanovených argumentů a sdělení. Tím pádem je zároveň umenšována role hráče jako klíčového aktéra, bez něhož se hra neděje (Möring, 2013). V perspektivě proceduralistů jsou podle Sicarta (2011) hry chápány deterministicky až totalitně s odkazem na logiku osvícenství, která ospravedlňuje vše pomocí racionalizace, protože důraz na nastavení pravidel a roli vývojářů vylučuje vše, co se ustavuje až během samotného aktu hraní. Vzhledem k tomu, že hry můžeme považovat za netriviální texty (Aarseth, 1997), tedy něco, co vyžaduje konzumentovu aktivitu k utváření významu, herní pravidla

> „*neurčují hraní; zaměřují ho, rámují ho, ale jsou stále subjektem samotného aktu hraní. Hraní je aktem apropriace hry hráči. (...) Smysl hry, její podstatu, nedeterminují pravidla, ale způsob, jakým s nimi hráči angažují, způsob, jakým hráči hrají. Smysl her je tedy hrán, ne procedurálně generován*“ (Sicart, 2011).

Přesto i Sicart (ibid.) uznává důležitost proceduralistického přístupu, který se snaží o emancipaci her jako svébytného způsobu vyjádření lišícího se od předchozích mediálních forem. Problematizace videoherních pravidel je pro účely této práce důležitá, protože jde o

klíčovou vlastnost počítačových her a můžeme tedy očekávat, že některé z analyzovaných titulů budou vztah pravidel a mechanik ztvárňovat či upozorňovat na svou podstatu vlastním systémem mechanik.

3. Systematická rešerše

V této části diplomové práce se pokusím shrnout, jak se o metahrách uvažuje i to, do jaké šíře se tento pojem rozbíhá. Mnou analyzovaná díla lze zařadit pouze do výseku jednoho ze směrů reflektování metaher. Dále přibližuji vztah her a vyprávění, jakou roli v nich hraje narativita a jakými prostředky hry mohou vyprávět. Poslední složkou systematické rešerše je stručné historické zakotvení sebereflexivních děl, kdy na příkladu epického divadla ukazuji, jakou roli v jeho celkovém vyznění může mít překračování hranic mezi konzumentem a dílem.

3.1. Akademická reflexe metaher

Pojem metahry je v oboru herních studiích[5] široce ohraničeným územím s několika navzájem odlišnými složkami a charakteristikami. Předně tedy bude nutné tyto jednotlivé významy termínu metahra shrnout a vymezit, jak s ním nakládá tato diplomová práce. Za publikaci obsáhle shrnující rozsáhlé pole metaher lze označit knihu *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Trading, Making and Breaking Videogames* od Stephanie Boluk a Patricka LeMieuxe (2017). Boluk a LeMieux přirovnávají metahry ke slovnímu druhu předložek; metahry obecně slouží jako „*ukazatel pro všechno vyskytující se před, po, mezi, a během her stejně jako všechno umístěné v, na, okolo a za hrami, metahry ukotvují hry v čase a prostoru*“ (s. 11). Na jiném místě autoři stručně popisují metahry jako označení pro „hry o hrách, hry ve hrách, hry okolo her a hry bez her“ (s. 25). Podobnou klasifikaci metaher navrhl i tvůrce karetní hry *Magic* Richard Garfield (2000, citováno v Debus, 2017) ve své eseji, v níž je popisuje jako to, „*co si hráč vezme ke stolu, co si vezme ze hry, co se stane mezi hrami, co se stane během hry jiného než hra samotná*.“

Metahry tak můžeme chápat jako určité rozšíření konceptu hry jako magického kruhu (viz oddíl 2.3.1.) vytvořeného Johanem Huizingou (2000). Huizingovo pojetí vycházelo z jeho snahy vymezit se vůči protestantské pracovní etice a vážnosti modernity (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2016), kterou spatřoval například v mizení herního (myšleno právě nevážného) prvku z profesionalizujícího se sportu (Macura, Janoušek, 2012). Metaherní perspektiva s jejím důrazem na vše, co se odehrává okolo her tak může sloužit jako doplnění formalistického přístupu ke hrám vycházející z Huizingova konceptu magického kruhu. Nově se v ní berou v potaz při reflexi her i jiné podmínky ovlivňující herní činnost jako takovou. Pomyslná magie

[5] Samotný termín metahra však nepochází z tohoto pole akademického bádání, nýbrž z matematické teorie her. Poprvé se objevil během uvažování o studené válce v rámci jednoho z příkladů matematické teorie her – vězňova dilematu. Do procesu zde nově vstupují i volby na základě předpokládaných akcí druhého hráče (Boluk, LeMieux, 2017).

původního kruhu tkví dle Davida Myerse (2012) právě v paradoxu prolínání vnějšku a vnitřku, společenských podmínek a hry samotné. Hry a hraní obecně se dle Myerse (ibid.) podobají tomu, co leží mimo ně, avšak aniž by na tento vnějšek přímo odkazovaly. Boluk a LeMiuex (2017, s. 15) pozměňují magický kruh hry v metaherní chaotický kruh, který „*hry omezuje a zároveň je umožňuje*." V tomto chápání „*se rozpadá ideologická snaha oddělit volný čas od práce, hru od výroby nebo hry od života*." Jednolitý videoherní produkt se stává materiálem k tvorbě mnoha různých metaher.

Široce vymezený pojem metaher lze také do jisté míry zpřesnit utvořením nových termínů vážících se k původnímu konceptu. Takto Marcus Carter, Martin Gibbs a Mitchel Harrop (2012) vytvořili nové kategorie ortoher (orthogames) a paraher (paragames). Tyto termíny slouží především k lepší diferenciaci pojmu metahry, z nichž aktivity označované za ortohry a parahry autoři studie vydělují. Ortohru Carter, Gibbs a Harrop (ibid.) chápou jako základní způsoby, jimiž se konkrétní hra hraje, a které jsou v souladu s tušeným prvotním záměrem vývojářů[6]. Takto lze uvažovat například o naplňování a opakování prvotních a druhotných herních smyček, které jsou základem aktivity hráče a lze je ztotožnit se základními herními mechanikami (Sicart, 2015). Parahry jsou určité paralelní aktivity vážící se či doplňující původní ortohru – ať už ve stejném či odlišném prostředí vůči původní hře. Jako příklady vztahu mezi oběma termíny by šel uvést systém kompetitivního hraní příběhového modu ve hře Halo 3, u něhož samotní vývojáři uvádějí, že může odvádět pozornost od narativu a celkové nálady tohoto titulu (Carter, Gibbs, Harrop, 2012). Paraherní aktivity tak „*utvářejí strukturované hry s motivacemi oddělenými od ortoherní zkušenosti, ale stále v základní rovině interagují s ortohrou*" (ibid., s. 15).

Pojmy ortohry a parahry však pouze vydělují konkrétní činnosti ze široké metaherní kategorie. Carter, Gibbs a Harrop (ibid.) dále pracují i se samotnou metaherní perspektivou, která představuje uplatňování vědění či dovedností nabytých mimo herní prostředí, tedy mimo pomyslný magický kruh. Takto například autoři považují za metaherní přístup plánování bitev ve světě *EVE Online* (CCP Games, 2003) na určité hodiny tak, aby byl někdo znevýhodněný svou fyzickou přítomností na konkrétním místě nacházejícím se v konkrétním časovém pásmu. Z hlediska herních studií by šlo tuto metahru, která využívá fyzické existence hráčů, označit za jednu z nejstarších. Dá se využít i mimo pole digitálních her; jako příklad může sloužit volba

[6] Na tomto místě by se dalo dále uvažovat o hrách jako komunikačním prostředku například z hlediska dominantního, vyjednávaného a opozičního čtení jednotlivých sdělení vycházejícího z teorií tzv. Birminghamské školy (Centrum pro současná kulturální studia).

různého oblečení u pokerového stolu, které hráči vybírají, aby psychologicky působilo na jejich soupeře. Tuto aktivitu využívající vědění získané či vážící se mimo herní prostor můžeme zařadit k informačním metahrám. Ty jsou jedním z pěti druhů, které rozlišil Miguel Sicart (2015). Informačních metaher se může utvořit více okolo jedné hry, zvláště pak v případě titulů, jejichž základem je soupeření s jinými hráči, a jejichž hraní je často profesionalizované. Například v případě *League of Legends* (Riot Games, 2009) lze hovořit o dvou druzích hráčské expertizy: mechanické, která se skládá z ovládání hry samotné, a metaherní, která je tvořena rešerší změn po aktualizacích hry, seznamováním se s hracími styly protivníků (pokud je hráč předem zná) nebo analýzou různých kombinací předmětů ve hře (Donaldson, 2017). Lze předpokládat, že se hráči bez metaherní expertizy ocitnou v nevýhodě během hraní „*proti těm, kteří jsou více seznámeni se stavem metahry, a to i v případě, pokud budou mít srovnatelnou expertizu mechanickou*“ (s. 440).

Prostor metaher však neslouží jen ke zlepšení výkonu v konkrétních hrách. Další čtyři druhy, které identifikoval a popsal Sicart (2015) jsou následující.

Fikční metahry slouží především narativu a emoční komunikaci hry, přičemž díky jejich analýze lze studovat základní mechanismy jako rétorické nástroje například při odvíjení příběhu. Dalším popsaným typem metaher jsou ekonomické. Sem patří veškeré prvky mimo základní herní smyčky, které mohou být zakoupeny (či získány jinak, třeba směnou), a které ovlivňují hráčskou zkušenost. Jako očividný příklad Sicart (ibid.) uvádí všechny free to play hry, u nichž lze zkoumat jejich monetizační modely včetně eticky problematického pay to win modelu. Následují metahry performativní, jejichž těžiště spočívá ne v osvojení herních mechanik, ale ve vyjadřování, performanci konkrétního hráče skrze hru. Za takové metahry lze považovat streamingovou kulturu či specifickou metodu hraní her zvanou speedrunning (která je však také často publikována na internetu), a jejíž praktikanti „*mění nejen to, jak jsou hry hrány, ale zpochybňují i samou ontologii videoher*“ (Boluk, LeMieux, 2017, s. 43). Se snahou projít hru co nejrychleji se totiž vynořují otázky jako „*Kde hra začíná a končí?*“ nebo „*Co je konečná verze konkrétního titulu?*“ Posledním typem metaher popsaným Sicartem (2015) jsou ty fyzické. Veškerý fyzický mimoherní prostor může ovlivnit celkovou hráčovu zkušenost. Jako příklad by šlo kromě Sicartem uváděné lokální hry více hráčů uvést například doporučení vývojářů některé hry hrát se sluchátky, což lze chápat jako zásah do prostorového kontextu aktu hraní.

O podobnou klasifikaci se pokusil i Michael Debus (2017), který ve své systematické rešerši akademických textů rozlišil rovněž pět druhů metaher. Prvním druhem je metahra v rovině materiálu, která vychází z Garfieldovy (2000, citováno v Debus, 2017) charakteristiky toho, co si hráč bere ke hře; jde tedy o volbu vybavení. V prostředí počítačových her můžeme mluvit o volbě hardwaru i případného doplňkového softwaru. Jako svého druhu vybavení by šlo chápat i používání cheatů (například automatické míření v žánru střílečeк), které popisuje Mia Consalvo (2007). Další podobu Debus (2017) pojmenovává jako přidanou metahru, která rozšiřuje původní hru například o systém nejvyššího skóre nebo odznaků za provedení určité aktivity ve hře. Tyto metahry se prakticky neliší od paraher popsané již Carterem, Gibbsem a Harropem (2012). Třetím Debusovým (2017) druhem jsou metahry sociální, které popisuje jako proces nebo činnost sociální povahy navázanou těsně ke hře. Jako příklady zmiňuje formování klanů či gild v masivních onlinových hrách více hráčů. V případě sociálních metaher zároveň nejde o formování komunit za účelem diskutování o strategiích užitných v dané hře nebo pravidlech a jejich efektivním využívání – tyto oblasti jsou posledními dvěma Debusovými (ibid.) typy metaher. Strategické metahry se vážou k využívání mimoherního kontextu k získání výhody ve hře samotné, čímž připomínají fyzické metahry ze Sicartova (2015) rozdělení. Jako poslední druh identifikuje Debus (2017) metahry vážící se k pravidlům, které vznikají mimo soubor pravidel samotné hry – říkají například, které herní volby jsou v dané situaci výhodné. Používání pravidel odvozených z původních předpisů může mít univerzální i relativní použitelnost. Taková nadstavbová pravidla fungují v systému zakazování určitých postav v kompetitivních módech MOBA her jako je *League of Legends* (Riot Games, 2009) nebo *DOTA 2* (Valve, 2013).

Metahry tedy tvoří jakýsi prostor obklopující hry a jsou často utvářené aktivitou či kreativitou hráčů. Nejde tedy o neměnné pole s jasně vymezenými složkami. Podle Boluk a LeMieuxe (2017) by bylo vymezení metaher jako pouhých aktivit, které se nějak vážou ke hrám poměrně redukcionistické. Běžné užití tohoto termínu slouží k „*lokalizování specifických kulturních praktik, materiálních konfigurací a historických transformacích hraní si v 21. století*“ (s. 16), přičemž „*metahra se rozšiřuje jakožto skutečně široké označení pro kontextuální, místně specifické a historické atributy lidského (i ne-lidského) hraní. To, co metahry identifikují není historie hry, ale historie hraní*“ (s. 17).

Pro účely této práce je však důležité pracovat pouze s jednou z fazet takto širokého pojmu. Hlavní téma textu se váže k metahrám ve smyslu videoher, které prolamují čtvrtou stěnu[7] či se snaží vyjádřit k podstatě videoherního média. Jde tedy o díla, pro něž by platila předložka *o*, pokud bychom použili zjednodušenou kategorizaci podle Boluk a LeMieuxe (2017). Nejčastěji se o takových titulech v odborné literatuře píše jako o sebereflexivních či autoreferečních hrách a zařazení mezi ostatní podoby metaher pravděpodobně vychází z literární tradice. Zatímco Carter, Gibbs a Harrop (2012) mezi metaherní praktiky toto prolomení čtvrté stěny řadí a jako příklad jim slouží stolní hry na hrdiny, kde hráči mohou využít své znalosti, které by jejich postava neměla mít, Debus (2017) píše, že tento příklad metahry se u počítačových her stává problematickým. Pokud je součástí konkrétní videohry prolomení čtvrté stěny, měl by tento prvek být považován za součást ortohry jakožto hraní v souladu s tvůrci preferovanými způsoby hraní.

S tímto postojem by se dalo souhlasit, nicméně se domnívám, že z hlediska širšího videoherního diskurzu můžeme sebereflexivní hry řadit k metahrám neboť překračují a přerušují běžně vyžadovanou hodnotu imerze[8]. Předpona meta- se totiž může vázat i k subjektům, které „*pokládají otázky k povaze původní disciplíny*“ (Oxford English Dictionary, 2014, citováno v Boluk, LeMieux, 2017, s. 10). Hry, které využívají sebereflexivní či autoreferenční motivy tak narušují „*koherentní ‚totalitu'*“ videoherní imerze například *„zvýrazňujícím a někdy fragmentarizujícím důrazem na triviální, které odvádí pozornost od dojmu zastřešující kontinuity*“ (Bonello Rutter Giappone, 2015). U žánru adventur to mohou být odkazy na předchozí díly konkrétní série jako v případě *Sam and Max: Reality 2.0* (Telltale Games, 2007) nebo verbální reakce na hráčovy příkazy ve hře (Bonello Rutter Giappone, 2015).

Sebereflexe některých nezávislých her byla přítomná už na začátku tisíciletí, přičemž vycházela zpravidla z odkazování na již ustavené žánry či herní série. Shuen-shing Lee (2003) takto uvádí několik příkladů, které popírají jeden ze základních předpokladů počítačových her, tedy že jdou vyhrát, případně dohrát. Prostřednictvím společensky kritických her jako *New York Defender* (Stef & Phil, 2002) nebo *Kabul Kaboom* (Gonzalo Frasca, 2002) popisuje tuto kategorii nevyhratelných her. Kromě společenského podtextu a komentáře obou děl[9] pak *New*

[7] Jde o motivy v kulturním či uměleckém díle, které upozorňují na svou podstatu jako knihy, filmu nebo divadelní hry. V rámci proboření čtvrté stěny se dílo často obrací přímo na diváka nebo čtenáře.
[8] Imerzi někteří autoři (Murray, 1997; Jenkins, 2005) považují za základ digitálních médií jako celku, tedy i počítačových her. Jde o pocit pohlcení médiem, potažmo fikčním světem, a to díky uživatelově agendy při jeho konzumaci.
[9] V *New York Defender* musí hráč bránit newyorkské obchodní centrum před letadly, jde tedy o upomínku útoků z 11. září 2001, přičemž počet letadel se zvyšuje exponenciálně a hráč tedy časem musí selhat. V *Kabul Kaboom*

York Defender a *Kabul Kaboom* slouží i jako kritika metody herního designu, který Lee pojmenovává jako pokus-omyl. Právě autoreferenční narušení zažitých konvencí v samotném herním designu, zvolených mechanikách, způsobu odvíjení narativu či podobách reprezentace mohou vést ke zrodu vztahu mezi hráčem a designérem podobnému vztahu kodéra a dekodéra, přičemž „*tento vztah neimplikuje konkrétní arbitrární sdělení, které má být komunikováno skrze hry a dešifrováno hráčem*“ (Lee, 2003). Právě nejednoznačnost některých kritických her (ať už ke společensko-politické situaci nebo k médiu jako takovému) přeměňuje hraní na „*událost k přemýšlení, ze způsobu hledání zábavy na schéma k odhalení kritického zapojení her*“ (ibid.).

Hry, které se vyjadřují k vlastní mediální povaze, můžeme chápat jako prostředek jejich zařazení mezi ostatní produkty (pop)kultury. Autorefereční postupy se objevují v zábavní produkci od jejího vzniku. Christina Lupton a Peter McDonald (2010) si všímají podobných sebereflexivních motivů u počítačových her a prvních románů ze druhé poloviny 18. století, které ve své době byly také novým uměleckým formátem, a které také vzbuzovaly podobné rozpaky a kontroverze jako videohry – například že by mohly odvádět pozornost čtenářů od skutečnosti a nabízet přehnanou identifikaci se zobrazenými postavami. Autory uváděná díla, které upozorňují na svou mediální povahu, využívají například monology pronášené postavami v reakci na některé hráčovy akce (*Warcraft III,* Blizzard Entertainment, 2002)) nebo začleňují fyzický prostor do procesu hraní. To znamená, že hráč pro další postup musí upravit hardwarovou konfiguraci herního zařízení, například změnit port ovladače připojeného ke konzoli (*Metal Gear Solid,* Konami, 1998). Lupton a McDonald (ibid.) vysvětlují sebereflexivní hry pomocí pojmu remediace[10], kdy „*nová technologie doprovází a odkazuje k existujícím formám reprezentace, aby vyzdvihla transparentnost nového média a odhalila zprostředkovanost jiného, staršího způsobu reprezentace*“ (s. 166). Upozorňuje-li tedy například *Metal Gear Solid* na výměnu dat mezi konzolí a ovladačem (videoherní protivník zná hráčovy pohyby), zároveň tím poukazuje na určitou ne-interaktivnost předešlých médií.

Autory zvolené příklady ve většině upozorňují na novost agendy na straně konzumenta-hráče, a tím splňují i vymezení se vůči starším mediálním formám. Vzhledem k datu publikování studie i rokům, kdy uváděné příkladové hry vyšly, lze předpokládat, že se způsob, jakým o sobě počítačové hry referují, pozměnil či posunul například k větší kritičnosti.

se jako obyvatel blízkovýchodní země musí hráč vyhýbat západním raketám a zároveň sbírat jejich humanitární pomoc. Hra opět směřuje nevyhnutelně k zásahu avatara, a tedy konci hry.

[10] Remediace je pojem Jaye Boltera a Richarda Grusina (2000), který se snaží popsat proces ovlivňování nově vznikajících médií a technologií s těmi, které již existující. Tento proces by měl probíhat mezi oběma pomyslnými póly obousměrně.

Počítačové hry se postupně etablovaly jako plnohodnotná součást kulturního průmyslu i jako svébytná umělecká forma. Vlastní analýzou autoreferenčních videoher z 10. let 21. století, a tedy pro dobu jejího psaní aktuálnější, se zabývá empirická část této práce.

Za reflexi herního média ze strany mainstreamového titulu by se dal označit narativ populární střílečky *Bioshock* (2K Boston, 2007). V ní hráč prostřednictvím svého avatara jménem Jack objevuje hroutící se podmořské město Rapture a zapojuje se do běhu událostí díky vysílačce, ze které hovoří muž pod přezdívkou Atlas. Hlavním příběhovým zvratem je rozmluva se zakladatelem Rapture Andrewem Ryanem, v níž se odhalí, že Jack je genetickým experimentem, jehož mysl je nastavena tak, aby splnil jakýkoli příkaz uvozený slovy „*Mohl bys laskavě…*“ (Would you kindly). Těmito slovy Atlas naším avatarem po celou dobu manipuloval a využíval ke svým cílům, jedním z nichž byla i vražda Ryana a převzetí moci v Rapture. Vyprávění však tímto momentem nekončí – Jack se nakonec vydá do Atlasova sídla, kde jej rovněž zabije.

Sarah Stang (2019) si všímá, že klíčová scéna se odhaluje minimální hráčovu agendu v uplynulém ději a jen, podobně jako v jiných hrách, které však takový sebereflexivní moment nenabízejí, plnil úkony a úkoly, které pro něj připravil Atlas, potažmo tvůrci hry. Hra se tak vyjadřuje k domnělé svobodě hráče, která se podřizuje v takto narativem poháněné hře nastaveným pravidlům. Hlavní tvůrce *Bioshocku* Ken Levine sám uvedl, že hráč „*nemá na vybranou. Musíte dělat všechny ty věci, nebo se hra nikam neposune. Hry jsou zvláštně o osudu. Ve skutečném životě se o osudu můžete hádat, ale ve hrách osud je*“ (Remo, 2007). Svoboda je zde definována pouze možností vybírat si vhodné zbraně či vylepšení a minoritními morálními volbami, které však zapadají do Sicartovy charakteristiky této herní mechaniky (2009, citováno v Stang, 2019), která podle tohoto autora zpravidla nevede hráče k morální interpretaci dané hry jako celku a využívá následky těžkých rozhodnutí pouze jako dalšího zdroje, jak hráče více zapojit do narativu. Jako vizuální detail upomínající na téma hráčovy nesvobody může v *Bioshocku* sloužit i drobné tetování okovů na zápěstí postavy Jacka, tedy hráčova avatara.

Pro Stang (2019) je vzhledem k tématům nastolovaným hrou *Bioshock* důležitý pojem hráčovy agendy (agency) a samotný pojem interaktivity vážící se k videohernímu médiu. Obojí je podle Stang iluzorní, alespoň na úrovni samotné hratelnosti. Interaktivita je podle autorky nedosažitelná, protože „*[h]ráčův vstup způsobuje reakci systému specifickým a již naprogramovaným způsobem*“, přičemž hry nedokážou vzhledem k prozatímnímu stavu umělé inteligence reagovat na „*nepředvídatelné lidské chování, čímž jsou hráčovy volby nutně*

limitovány.“ Z iluze interaktivity posléze pramení i dojem agendy jakožto pocitu autonomie a kontroly v určité situaci. Nicméně hráči disponují agendou jen omezeně kvůli programované povaze počítačových her. Stephen Sniderman (2006) uvádí některé důvody, proč většinou nezpochybňujeme pravidla her, čímž míní i ty nedigitální, a nevstupujeme tak i do metaherní debaty. Je to kvůli nezábavnosti takové debaty oproti zábavnosti hry samotné, vlivu tradic a pocitu našeho napojení na ně nebo možnosti porovnat se s jinými hráči, kteří hráli hru před námi. Některé počítačové hry však do debaty ohledně pravidel samotného videoherního média ochotně vstupují, jak ukazuje příklad *Bioshocku*. Stang (2019) nakonec spatřuje agendu hráčů v účasti ve fanouškovských komunitách či debatách s tvůrci, tedy v něčem, co bychom mohli označit i jako metahru, v níž se vyjednává o podobě her[11]. Proto autorka konstatuje, že vlastnost herní interaktivity možná spočívá „*méně ve zpětnovazebné smyčce mezi počítačem a hráčem a více v konverzaci mezi fanouškovskou komunitou a herními vývojáři*“ (ibid.).

Podobně jako *Bioshock* využívá populárního žánru střílečky ke ztvárnění témat jako (hráčova) svobodná vůle nebo neregulovaný trh se strategickými surovinami, dílo *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) využívá mechaniky explorační hry z pohledu první osoby ke komentování her jako média. Ztvárňuje také témata odcizení nebo svobody jednotlivce. Oproti *Bioshocku*, který v sobě prakticky obsahuje jen sebereflexivní motiv jako metaforu v rámci širšího narativu, u *The Stanley Parable* je sebereflexivita součástí samotné hratelnosti – hráč se rozhoduje, zdali poslechne hlas Vypravěče, který k němu promlouvá převážně v du-formě, čímž se hráč ztotožňuje s avatarem Stanleym, postavou bez vlastností, pozadím nebo jakkoli vymezenou identitou (Zhu, 2020). Feng Zhu (ibid.) analyzuje *The Stanley Parable* na základě tří různých konců z osmnácti. Jedním z nich je ten, v němž hráč uposlechne veškeré instrukce vypravěče, který Zhu (ibid.) shrnuje jako komentář k situacím, v nichž hrajeme hry podle očekávání vývojářů. Jde tedy o odkaz na koncept ortohry popsaný výše. Fakt, že hra vytváří sebereflexivní étos a jejím cílem je komunikace určitých myšlenek, „*přináší disonanci mezi dvěma herními cíli: dát hráči svobodu a prostor pro vyjádření (být ‚dobrou‘ hrou), a být přiléhavou a přesvědčivou prací, která provokuje úvahy o svobodě a možnostech významu*“ (Zhu, 2020, s. 130). Lze tedy očekávat, že podobné napětí bude přítomné rovněž v případech později v této práci analyzovaných her, mezi nimiž je i *The Stanley Parable*.

[11] To je možné i vzhledem k možnostem vývojářů ve vydávání patchů, což je běžná praxe oproti jiným kulturním produktům, v nichž jsou například režisérské či jinak a jindy vydané verze filmů záležitostí pro spíše niche publikum.

3.2. Hry a vyprávění

Jak a zdali vůbec hry vyprávějí, tedy sdělují něco smysluplného, patřilo k ustavujícím debatám oboru herních studií na přelomu tisíciletí. V té době se akademické bádání začíná zabývat naratologickým a ludologickým přístupem k výzkumu herních artefaktů – první se zaměřoval především na to, jak a co herní tituly vyprávějí ve snaze chápat je jako rozšíření tradičních kulturních forem do digitálního prostoru, zatímco druhý se na počítačové hry dívá především z úhlu jejich unikátních vlastností, které je odlišují od dřívějších médií. Jak připomíná Helena Bendová (2016), dnes se oba přístupy prolínají i díky tomu, že výpočetní kapacita umožňuje vývojářům simulovat rozsáhlé, podrobné či propracované virtuální světy, v nichž se navíc často rozvíjí i dříve upozaďovaná témata. V této podkapitole se pokusím východiska obou myšlenkových směrů ve stručnosti představit. Vnímám to jako důležitou součást pro následnou analýzu sebereferenčních metaher pro jejich snahu propojovat herní prvky právě s vyprávěním *něčeho* o své podstatě.

Počítačové hry jsou typickým představitelem multimediálního díla. Jejich základ tvoří počítačový kód, který do objektivně vnímatelné podoby převádí audiovizuální části. Mimo to ještě zpravidla obsahují jazykovou složku, která se podílí jednak na předání instrukcí hráči, jednak na systémových nastaveních jednotlivých složek hry, a v posledku také na jejích narativních prvcích. Espen Aarseth (2003) rozlišuje tři komponenty, z nichž se počítačové hry skládají – hratelnost (aktivita hráče), struktura (pravidla a simulace fyzikálních jevů) a herní svět (fikční obsah, audiovizuální zpracování). Právě do třetí Aarsethovy kategorie bychom mohli zařadit herní vyprávění. Narativy byly zpočátku využívány omezeně, většinou jako marketingový nástroj pro zvýšení atraktivity a zároveň pro zasazení titulu do určitého fikčního kontextu, a tedy i lepšího napojení hráče na daný produkt (Egenfeldt-Nielsen, Tosca, Smith, 2016). Narativita se rozvíjela především v textových adventurách, v nichž se typicky příběh odvíjel na základě příkazů hernímu programu. S rostoucí výpočetní kapacitou bylo možné zdokonalovat narativní techniky i pomocí audiovizuálních prostředků – v tomto ohledu je důležité zmínit tzv. cutscény[12], které potlačují hráčovu agendu a s ní i samotný akt hry.

[12] Egenfeldt-Nielsen, Tosca a Smith (2016, s. 206) cutscény popisují jako „*filmové sekvence užívané k předání informace hráči*“. Zároveň autoři popisují pět hlavních způsobů, jimiž vývojáři používají ve svých dílech tento prostředek: představují základní narativní tenzi hry, posouvají narativ určeným směrem, kompenzují chybějící příběh samotného hraní, připojují hru k současné filmové estetice a předávají hráči množství informací, například o rozložení prostoru, v němž se bude jeho příští aktivita odehrávat. Podobně funkce cutscén charakterizoval i Rune Klevjer (2002), který mezi ně řadí i přípravu na samotnou herní narativní událost, odměnu v podobě zábavy nebo lepší napojení hráče na jeho virtuální tělo uvnitř herního prostoru.

Cutscény lze tedy chápat jako autoritativní prostředek vývojářů posunout příběh určitým, jimi zamýšleným směrem.

Egenfeldt-Nielsen, Tosca a Smith (2016) uvádějí jednotlivé složky narativu jakožto posloupnosti – jsou jimi příběh samotný s tím, jak jednotlivé události šly chronologicky za sebou a také verbální nebo vizuální reprezentace a narace jakožto způsob, kterým se příběh vypráví. Autoři chápou narativ jako sled různých hráčových činností, které musí provést v daném pořadí, aby se příběh dál odvíjel. Nicméně upozorňují, že narace a reprezentace příběhu nezastávají u počítačových her zásadní roli právě kvůli tomu, že často „*postrádají statický text*“ (s. 203).

Tato absence statického textu byla jedním z argumentů ludologického přístupu, aby hry nebyly chápány jako apriorně narativní médium. Základem her je podle tohoto náhledu simulace, což podle Gonzala Frascy (2003, citováno v Bendová, 2016) znamená „*modelovat určitý (zdrojový) systém prostřednictvím jiného systému, který v sobě uchovává některé chování původního systému*“ (s. 97). Právě důraz na simulaci překračuje běžný význam narativu něco zobrazovat, popsat, vylíčit s určitým emocionálním dopadem. Jestliže narativ také vyžaduje lidské či jinak antropomorfizované aktéry, i zde se hry vymykají, jak připomíná Jesper Juul (2005), protože samotná pravidla hry ji mohou dělat natolik zajímavou a pohlcující, že její konzument nepotřebuje vnímat sekvenci událostí typickou pro vyprávění. Proto hry mohou pracovat s neomezenou mírou abstrakce, a přesto splňovat nároky publika jako například *Pong* (Atari, 1972), který pracuje pouze se zobrazením několika čar a čtverečku. Dalším argumentem ludologie byl důraz na interaktivitu a z ní pramenící vztah příjemce k dílu na pomezí subjektu a objektu (Eskelinen, 2001). Hráč je jednak vystaven audiovizuální stránce nebo pravidlům, ale zároveň je aktivnějším tvůrcem své zkušenosti než u jiných kulturních artefaktů, respektive může být aktivní v předem vymezeném a omezeném systému. Za základ ludologického přístupu by se dala považovat Aarsethova (1997) koncepce kybertextu. Jako některé jeho odlišnosti oproti lineárnímu textu uvádí autor možnosti uživatele, kterým směrem bude kybertext číst a objevovat nebo spolurozhodovat o podobě díla, které bude posléze vnímat. V tomto duchu lze chápat jako kybertexty i počítačové hry.

Bendová (2016) tedy shrnuje ludologické argumenty: ve hrách chybí „*vypravěč, chybí vyprávění v minulém čase, interaktivita se vylučuje s narací, cut-scenes přerušují hru, chybí dramatické řízení událostí, chybí často závěr, simulace se vylučuje s narací, chybí uvěřitelné postavy*“ (s. 98). Na stejném místě zároveň autorka doplňuje, že ve striktně ludologickém

chápání má recipient k dílu odlišný vztah oproti jiným, dominantně narativním médiím jako je film nebo román. Tato odlišnost spočívá v důrazu na spoluutváření, nikoli na interpretaci herního příběhu. Hráč se nachází mimo i uvnitř fikčního světa a protagonista či protagonisté jsou pro něj spíše projekcí sebe sama než postavami, jimž by mohl projevovat svou empatii. Problematičnost těchto argumentů podle teoretičky spočívá kromě jejich stáří i v jejich přílišném zobecnění na základě několika her nebo v omezeném pojetí narativu převzatém především z literární vědy.

Autorka tedy posléze navrhuje vlastní promyšlení specifik herního vyprávění. Tato specifika je důležité uvést, neboť lze předpokládat, že některé z nich budou pozorovatelné i ve výzkumném vzorku empirické části práce.

Pro vyprávění počítačových her je podle Bendové typické spojení konfigurativnosti, repetitivnosti a otevřenosti – hráč se zpravidla může podílet na sestavení vlastního výstupu ze hry, otevřenost se zároveň projevuje permanentním udržováním fikčního světa, což je umožněno opakující se algoritmickou podstatou počítačového kódu, na jehož základě hry běží (Herbst, 2008). Otevřenost se odvíjí také od konfigurovatelnosti ze strany recipienta, který si skládá výslednou zkušenost s dílem. K tomu se váže i nelineárnost herního vyprávění, která se odvíjí od hráčovy (ne)aktivity uvnitř virtuálního světa. Další důležitou charakteristikou videoherního vyprávění je pro Bendovou (2016) jeho prostorovost, protože často „*samotné jádro hry tkví v našem potýkání se s prostorem, který máme za úkol prozkoumat a zvládnout překážky, které nám hra staví do cesty*“ (s. 140). Počítačová hra jako specifický druh softwaru zpravidla skutečně pracuje s jiným druhem prostoru, než jsou běžná grafická uživatelská rozhraní současných operačních systémů a jiných užitných programů.

Když Henry Jenkins (2004, citováno v Bendová, 2016) mluví o hrách jako o prostorách s narativními možnostmi, naráží na další charakteristiku videoherního vyprávění, a to emergentnost narativu. Pro tu je typická variabilita na základě souhry různých pravidel (Juul, 2005). Konstrukce hlavní narativní linky je často na straně hráčovy aktivity, čímž stojí v protikladu k takzvaným hrám progrese, pro něž je typická nutnost podniknout jednotlivé kroky k dokončení hry. Juul (ibid.) uvádí jednoduché kritérium rozpoznávání, na kterém pólu škály mezi progresí a emergencí narativu se konkrétní hra nachází – jestliže můžeme na internetu najít tzv. walkthrough příručku, jde o hru spíše s progresivním narativem, pokud takový návod popisuje spíše různé strategie, jde o titul spíše s emergentním vyprávěním. Emergentní vyprávění je pro počítačové hry typické vzhledem k hráčovým aktivitám a určité

míře svobody, kterou požívá v daném virtuálním světě, čímž si může vytvářet vlastní (mikro)narativy. To je typické pro masivní multiplayerové hry.

Další podstatnou složkou herního vyprávění je imerzivnost neboli schopnost vtáhnout uživatele do dění na obrazovce, do určité situace. Podle Bendové (2016) se pocit imerze odvíjí od specifického psychologického zážitku[13], které hry nabízejí díky svým technickým kvalitám a tato schopnost navodit v hráči pocit angažovanosti ve virtuálním světě se tedy liší od zážitků, které nabízejí jiné umělecké formy, u nichž „*hovoříme spíše o vtažení do děje, participaci, identifikaci s postavami, pocitu zaujetí apod.*“ (s. 148). Koncept imerze rozpracovala už v 90. letech Janet H. Murray (1997), která uváděla, že jedním ze zdrojů pocitů pohlcení je interakce mezi akcí ve skutečném světě jako je zmáčknutí ovladače a její odezvou na obrazovce. Dalším příkladem ponoření do virtuálního prostoru je pro Murray (ibid.) hra *Myst* (Cyan, 1993), která pracuje se soustředěním se na jemné audiovizuální stopy pro další postup hrou, byť to s sebou nese snížené vtáhnutí do samotného příběhu. To by odpovídalo pozdějšímu rozpracování konceptu imerze Gordonem Callejou (2011), který rozlišuje makro- a mikro-zapojení do hry, mezi něž řadí i zapojení na základě ohledávání virtuálního prostoru nebo zapojení na základě odvíjejícího se narativu.

Poslední svébytnou složkou videoherního vyprávění je pro Bendovou (2016) sebereflexivita. Podle autorky počítačové hry mnohem silněji upozorňují na vlastní vykonstruovanost – například užíváním hráčského rozhraní, které jinak do narativního prostředí nepatří nebo označováním důležitých nehráčských postav různými symboly upomínajícími na jejich funkci. Sebereflexivita herního vyprávění zároveň do jisté míry potvrzuje i vnímání některých hráčů, kteří jsou schopni oscilovat mezi ludologickým i narativním přístupem k té samé hře (Domsch, 2013), pokud bychom měli pracovat s výše představenou dichotomií. Oba módy připomíná Stefan Schubert (2021), když píše, že

> „*ke hraní videohry je požadován skutečný vstup od skutečné osoby, (inter)akce, která je oproti tradičnějším médiím jako romány nebo film konstitutivnější a pro interagování s tímto médiem musí být prozkoumána pravidla. Zároveň podobně jako u jiných médií většina toho, s čím se hráči setkají, je naprosto fiktivní*“ (s. 214).

Tématu vyprávění pomocí sebereflexe přítomné v samotném médiu věnoval odborný časopis *G|A|M|E* v roce 2016 samostatné číslo. Hlavním cílem bylo prozkoumat, nakolik může

[13] Jamie Madigan (2016) imerzi počítačových her ztotožňuje s psychologickým termínem prostorové přítomnosti (spatial presence), který popisuje pocit mizení média a pohlcení recipienta konzumovaným kulturním artefaktem.

být videoherní design srovnáván s notně formalizovanými oblastmi vědeckého výzkumu a spekulace na poli herních studiích. Gabriele Ferri et al. (2016) uvádí, že „*hry mohou skutečně nabídnout životaschopný slovník pro vědeckou produkci a že herní studia jako obor mohou těžit z hravého* (playful) *výzkumu*“ (s. 7). Celý sborník můžeme chápat i jako reakci na rostoucí počet sebereflexivních metaher produkovaných samotnými vývojáři, nikoli akademiky, které se setkaly se vřelým přijetím ze strany hráčů. Pro autory publikující v uvedeném zvláštním čísle byla tvorba vlastních sebereflexivních titulů často prostředkem, jak prozkoumat a okomentovat různé tropy a běžné postupy videoherní produkce. Za jedno ze základních východisek nejen tohoto výzkumného experimentu, ale i tvorby „běžných“ her vyjadřujících se k vlastní podstatě, může být přístup kritického designu, který má za cíl upozornit na něco a vyprovokovat člověka k přemýšlení o nastavení každodenně přijímaných skutečností. Proto kritický videoherní design

> „*velmi často používá tuto rekonfiguraci konvenčních videoherních designových tropů. ‚Zbytek‘ v takových případech představují možnosti, které jsou v konvenčních nebo ‚afirmativních‘ přístupech k designu neaktivní nebo vyloučené, zatímco rekonfigurace se týká designových rozhodnutí a implementačních detailů, které jsou považovány za samozřejmé. Na kritiku videoher tak můžeme nahlížet jako na formu kritické rekonfigurace, jejímž cílem je prozkoumat latentní možnosti specifických designových rámců. Jak již bylo uvedeno, je důležité, že rekonfigurované videohry stále fungují jako videohry. Jejich kritická síla pramení nejen z jejich schopnosti být viděny nebo slyšeny, ale být hrány*“ (Barr, 2016, s. 26).

Právě Pippin Barr (ibid.) ve svých dvou hrách-komentářích *Jostle Bastard* (Pippin Barr, 2013) a *Jostle Parent* (Pippin Barr, 2015) rozvíjí témata násilí, respektive rodičovské emocionality, které se pokusily ztvárňovat hry *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) a *Octodat: Deadliest Catch* (Young Horses, 2014). Oproti nim však Barrovy hry více podvrací díky své rozšířenosti srozumitelné hratelnostní prvky – zobrazené násilné činy v *Jostle Bastard* mají oproti *Hotline Miami* následky, které se promítají do života hráčova avatara, v *Jostle Parent* zase běžné tři hráčovy životy reprezentují jeho tři děti, a pokud některé z nich zahyne vinou hráčovy (ne)aktivity, není možnost tento život obnovit, a tak ztracený život může zanechávat mnohem silnější emocionální stopu. Podobně připomíná Stefano Gualeni (2016), že sebereflexivní hry mají za cíl nějak vykolejit hráče a nasvítit přijímané konvence. Jeho vlastní hra *Necessary Evil* (Stefano Gualeni, 2013) převrací běžný konstrukt hráče jako hrdiny. Naši pozornost zaostřuje na stvoření, které by v běžné roleplayingové fantasy hře bylo typickým nepřítelem našeho avatara. Tím jednak upozorňuje na vykonstruovanost virtuálních

světů za nějakým účelem a určitou „hráčocentričnost“, jednak na technickou podmíněnost videoher, když se po nevyhnutelné smrti avatara zapříčiněné NPC-hrdinou jediná herní obrazovka vymaže jako poukaz na nutnost rozdělování výpočetní paměti. Počítač často musí načítat ty lokace, které hráč zanedlouho navštíví na úkor těch, z nichž právě odešel.

Představené hry akademických autorů dle mého soudu dobře ilustrují, jak mohou sebereflexivní hry vyprávět – všechny pracují s určitým srozumitelným narativním vývojem, který je zároveň prezentován prostřednictvím herních mechanik a s motivací vyprávět smysluplná sdělení. Stejně tak se v nich snoubí několik různých složek videoherní tvorby i toho, jak a co videohry vypráví.

3.3. Sebereflexivita díla jako prostředek společenské kritiky

V této podkapitole bych chtěl stručně představit jeden z kořenů, z něhož vyrůstají sebereflexivní díla, mezi něž se řadí i analyzované videohry. Tradice děl upozorňujících na sebe samé, vyjadřujících se ke své podstatě či oslovujících svého konzumenta přímo se samozřejmě neustavila až s prvními tituly, které bychom mohli označit jako sebereflexivní či autoreferenční metahry. Těsnější kontakt uměleckého artefaktu s jeho konzumentem někteří autoři chápali jako způsob, kterým pasivního diváka či čtenáře přetvořit do alespoň částečně aktivního subjektu uvažujícího o díle ve vztahu k jeho současnosti a žitým společenským podmínkám. Takto v oblasti své tvorby pracoval například dramatik a spisovatel Bertold Brecht, který rozvíjel koncepci tzv. epického divadla. Právě brechtovský, marxismem ovlivněný přístup k odstraňování pomyslné bariéry mezi divákem a jevištěm můžeme, dle mého soudu, částečně vztáhnout i na ty videohry, které podobně nabourávají imerzivnost vlastního média.

Epické divadlo je vymezením se vůči tradici dramatického divadla, které zpravidla ztvárňovalo tragédii a intenzivní děj. Ten se zároveň odvíjí jakoby přímo před zraky diváků. Naopak epické divadlo klade důraz nikoli na ukazování, nýbrž na samotný akt vyprávění a reflektování minulých dějů – vrací se v něm chór, pracuje se s postavou vypravěče nebo se v něm užívá zvuků a komentářů pro narušení případné narativní tenze (Pavis, 2003). Epické divadlo zároveň od svého zrodu ve 20. letech 20. století využívá různých technologií k zesílení dojmu vyprávění, protože „*nejdůležitější děje mezi lidmi už se nedaly zpodobovat tak jednoduše, tj. personifikací hybných sil nebo podřízení osob neviditelným, metafysickým silám*“ (Brecht, 1958, s. 31). Teatrolog Patrice Pavis (2003) dále shrnuje některé základní odlišnosti dramatického a epického divadla – u druhého například na sebe upozorňuje samotná scéna,

rezignuje na realističnost používaných kulis. Podobně si herci udržují odstup od svých podstav, nepřevtělují se do nich účelně, aby se s nimi nemohl identifikovat ani divák.

Je zřejmé, že hráčům počítačových her mohou tyto motivy připadat povědomé. Mnoho her se snaží o co největší realističnost, o téměř fotorealistické zpracování zobrazovaného, jak jen to dovolí výpočetní kapacity současné technologie. Stejně tak může být hledisko (ne)identifikace herce, potažmo publika, s postavou převedeno i do oblasti vztahu hráče a jeho herního avatara.

Cílem sebereflexivních motivů v brechtovském epickém divadle bylo vyvolat v divákovi kritický odstup od zobrazovaných dějů a zabránit přehnané identifikaci se zobrazovanými postavami a ději, které by vedly k přehlížení současných společensko-ekonomických podmínek a problémů. Jak sám Brecht (1958) například uvádí: „*Divák epického divadla říká: Tak bych nebyl myslil. – Tak se to nesmí dělat. (...) Utrpení toho člověka mnou otřásá, protože pro něho snad přece jen existuje východisko*“ (s. 32). Tohoto efektu v publiku se má dosáhnout představováním předchozích dějů, které postavy uvedly do daných situací, přičemž se zcela rezignuje na osudovost, pověstné fatum vlastní například antickým tragédiím. Proto je pro epické divadlo rovněž typická práce s montáží nebo informační nasycenost nad rámec samotného narativu, což má vést k tomu, že divák posuzuje postavy a jejich činy na základě svého vědomí, a nikoli podvědomí jako v tradiční divadelní tvorbě (ibid.).

Dalším klíčovým prvkem epického divadla je zcizující efekt, který se projevuje prolamováním tzv. čtvrté stěny, tedy předpokládané neviditelné překážky, která plně odděluje publikum od dění na jevišti. Tento koncept se posléze rozšířil i do jiných médií. Postavy mohou oslovovat přímo diváky nebo si uvědomovat, že jsou součástí představení. Podle Brechta (1958) je hlavním smyslem užití zcizujícího efektu historizace zpodobňované události. Dosavadní tvorba podle něj zdůrazňovala v chování člověka takzvané věčné lidské principy platné pro člověka všech dob a jakéhokoli pozadí. V tomto uspořádání pak bylo prostředí jen variabilním podnětem pro jinak neměnnou lidskou povahu. Tím, že se prostřednictvím zcizujícího efektu zdůrazní časová podmíněnost vztahů a dějů se rovněž zdůrazní *„[p]ojetí člověka jako variabilní veličiny prostředí, pojetí prostředí jako variabilní veličiny člověka, to jest rozplývání prostředí ve vztazích mezi lidmi*“ (s. 47), což podle Brechta více odpovídá historickému myšlení.

V tomto ohledu je historizující přístup blízký i sebereflexivním videohrám, které se zpravidla různými prostředky vyjadřují o současných tématech jako je to, jak se hrají, navrhují,

vyvíjí, upravují, prodávají nebo kritizují počítačové hry (Gualeni, 2016). Jejich cílem je běžného hráče zneklidnit či znejistit podobně jako epické divadlo svého návštěvníka v první polovině 20. století. Sebereflexivní metahry i epické divadlo využívají ke svému vyprávění pro svou formu běžné prostředky, nicméně s nimi zacházejí podvratně či jinak nezvykle – epické divadlo se například nesnaží zamaskovat hudební výstupy do děje nijak přirozeně, naopak jejich umělost zdůrazňuje. Některé experimentální videohry zase obrací perspektivu vyprávění, na níž je hráč běžně zvyklý, jako to dělá třeba *NorthPoint Courtesy* (Daniel Cox, Matthew Beale, 2016) se žánrem střílečky z pohledu první osoby (Cox, Beale, 2016). Z přístupu epického divadla si sebereflexivní metahry mohou brát také rezignaci na plnění své zábavní funkce. Sebereflexivní hry si neosvojují zažité postupy z hlediska interaktivity nebo estetiky, a pokud ano, pak jen aby je později před hráčovým zrakem nějak shodily nebo převrátily (Gualeni, 2016). Neschovává-li epické divadlo materiální podstatu jeviště a kulis, pak i sebereflexivní hry jako například *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited, 2013) nezastírají svou umělost a technické nastavení, které je pro jejich spuštění nezbytné – ukazují například procesy a prostory známé a vyhrazené jen vývojářům v herním enginu (ibid.).

S autoreferenčními motivy samozřejmě pracovala i pozdější umělecká a myšlenková hnutí jako postmoderna, nicméně mi přišlo přínosné představit koncept epického divadla jako jedno z východisek tohoto uvažování pro jeho důraz na neidentifikaci diváka se zobrazovaným v díle i společenskokritické roli.

4. Metodologická část

4.1. Cíle práce a výzkumná otázka

Hlavní motivací této diplomové práce je popsat, co, jakým způsobem a v jaké podobě sdělují autoreferenční videohry o videohrách jako specifickém médiu a kulturním artefaktu. Zkoumat počítačové hry, které komentují vlastní podstatu nám může pomoci lépe pochopit, jak videoherní médium funguje, jak o něm přemýšlejí někteří tvůrci nebo jaké rétorické a přesvědčovací strategie videohry používají. Výzkumnou otázku tedy lze formulovat takto: *Jak a prostřednictvím jakých vrstev analyzované počítačové hry vyprávějí samy o sobě?*

Sebereferenční metahry se zpravidla zkoumají jednotlivě metodami vycházejícími z přístupu close reading (pozorné čtení) jednotlivých titulů. Můj výzkum se od nich liší tím, že konstruuje o trochu širší vzorek zkoumaných her. Zároveň se zaměřím na jednotlivé složky daných her, čímž se vytvoří komplexní obraz toho, jak dané videohry samy o sobě či jiných hrách vypráví. Cílem práce je přispět do nepočetné skupiny studií s metaherní tematikou. Vycházím také z některých prací zabývajících se persvazivností a rétorikou herního média.

4.2. Představení vzorku

Vzhledem ke specifičnosti zkoumaného materiálu by bylo obtížné sestavit vzorek pomocí náhodného výběru. Analyzované hry jsem tedy vybíral arbitrárně a účelově na základě svého povědomí o této oblasti a samotné práci předcházející rešerši v úvahu připadajících titulů. Celkem vzorek obsahuje pět her, některé z nich sdílejí perspektivu pohledu na virtuální svět přímo prostřednictvím avatara, jde tedy o hry z pohledu první osoby. Většina zkoumaných děl rovněž sdílí i zařazení do žánrových kategorií. Žánrově se vymykají především *Doki Doki Literature Club* (Team Salvato, 2017), který nejlépe odpovídá kategorii vizuální novely, případně dating simulátoru a *Baba is You* (Hempuli, 2019), na jejíž svět shlížíme z vrchní perspektivy. Všechny analyzované hry vyšly mezi léty 2010 a 2020, nutně tedy zapadají do konkrétní historické etapy vývoje počítačových her. Jejich rozbor může poskytnout mimo jiné i vhled do období, které je charakteristické rozvojem scény nezávislých herních tvůrců (Egenfeldt-Nielsen, Tosca, Smith, 2016) – zkoumané tituly právě z této scény vycházejí. Zvolené hry jsou tedy abecedně *Antichamber* (Demruth, 2013), *Baba is You* (Hempuli, 2019), *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited, 2015), *Doki Doki Literature Club* (Team Salvato, 2017) a *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013).

4.3. Metoda výzkumu

Vzhledem k zaměření mého výzkumu je vhodné k jeho provedení sáhnout po obsahové analýze textu, která má tradici ve výzkumu masových médií. V našem případě chápeme text jako určitý nositel významu prostřednictvím znaků, mohou to tedy být i počítačové hry. Jejich analýza nám může pomoci „*porozumět specifickým problémům a tématům*“ (Fernández-Vara, 2019, s. 9). Za samotnou metodu jsem zvolil teoretický model Teresy de la Hera Conde-Pumpido (2014), která se zabývala výzkumem přesvědčovacích strategií reklamních her. Přestože se reklamní a autoreferenční hry mohou v tom, co chtějí sdělovat lišit, je zřejmé, že i pro druhé jmenované je důležité komunikovat určitá sdělení a hráče přesvědčit k interpretaci samotného herního média určitou optikou. Metoda teoretického modelu de la Hery (ibid.) se věnuje celkem třem úrovním včetně formálních a obsahových, na nichž mohou hry působit persvazivně. Jednotlivé roviny shrnuje následující tabulka. Podrobněji je vysvětlím v dalších oddílech této podkapitoly.

Úroveň přesvědčování	**Dimenze přesvědčování**	**Příklady proměnných**
Znaky	Lingvistická	Jména, instrukce, dialogy
	Vizuální	Rozhraní, design postav
	Sonická	Zvukové efekty, zvuky virtuálního prostředí
	Haptická	Vstup, haptická odezva
Systém	Procedurální	Modelová pravidla, pravidla týkající se cílů, metapravidla
	Narativní	Příběh, postavy, prostor, čas
	Filmová	Rámování, kamera, střih
Kontext	Senzorický	Smyslové vjemy
	Afektivní	Základní a komplexní emoce

	Taktický	Sbíhavé a rozbíhavé myšlení
	Sociální	Reputace, vztahy

Tabulka 1: Teoretický model přesvědčování her de la Hery (2013), jak jej do podoby tabulky převedli Michal Švarný a Vít Šisler (2019, s. 150).

Na půdorysu de la Herou (2013) navrhovaných úrovní lze studovat různé roviny sdělení počítačových her – vzhledem k tomu, že počítačové hry jsou typicky multimediální povahy, je nutné brát v potaz jejich různé stavební prvky. To nakonec ve vlastních příspěvcích k metodologii výzkumu her v nultých letech popisovali například i Lars Konzack (2002) nebo Espen Aarseth (2003), který také, jak už jsem připomněl výše, uvádí tři typy perspektiv herního výzkumu: zaměřenou na hraní samotné, na pravidla a na virtuální světy. To částečně odpovídá i rozdělení de la Hery (2013).

Jelikož si má analýza klade za cíl popsat, jakými způsoby počítačové hry vyprávějí samy o sobě, jeví se zvolená metoda jako vhodný nástroj k popsání šíře zkoumaných oblastí. Mohla by přinést různorodé a navzájem srovnatelné výsledky. Zároveň vzhledem k různorodosti zkoumaných her díky teoretickému modelu de la Hery (ibid.) dokážu postihnout i sebereflexivní motivy, které by například pouze u vizuální, narativní nebo procedurální analýzy mohly zůstat skryté u jednoho díla, a naopak viditelné u jiného.

4.3.1. Znaky

Jak uvádím výše v Tabulce 1, znaková část herní persvazivnosti se skládá z jazykové, vizuální, zvukové a haptické složky. Všechny zmíněné mají společné to, že v modelu de la Hery (2013) odpovídají sausserovskému pojetí znaku jako označujícího určitý myšlenkový koncept, který daný znak reprezentuje. Podle de la Hery (ibid.) hry obsahují tisíce jednotlivých znaků provázaných v určitý syntax. Autorka zároveň připomíná, že znaky mohou mít pracovat s více složkami naráz – v takovém případě hovoříme o multimodálních znacích. Jako příklad uvádí výzkumnice text písně, který působí jak v lingvistické, tak i zvukové rovině komunikování významu.

V souvislosti s lingvistickou složkou her de la Hera (ibid.) připomíná, že jednotlivé, ať už psané či vyslovené promluvy, mohou v herní persvazi sloužit k lepšímu pochopení pravidel a jejich lepšímu provázání s vizuálním designem. Na příkladu jedné z reklamních her výzkumnice uvádí, že text v ní také slouží k argumentačním účelům –využívá fráze a schémata řeči, které vyvolávají v hráči emocionální odezvu. Kromě toho si výzkumník může všímat i

grafického ztvárnění psané promluvy. Podle de la Hery (ibid.) může být lingvistické přesvědčování použité k vedení hráčovy interpretace vhodné také k předávání složitějších sdělení.

Dalším významotvorným prvkem hry je její vizuální stránka. Přestože primárním cílem této práce není studovat samotnou sémiotiku počítačových her, je vhodné v souvislosti s vizualitou her krátce připomenout denotativní a konotativní rozlišení vizuálního znaku podle Rolanda Barthese (2004). První zmiňovaný rozměr se týká věcného popisu toho, co vidíme na obrazu, zatímco druhý už má popisovat asociace, které v divákovi obraz vyvolává. V příkladech uváděných de la Herou (2013) si můžeme všimnout takovýchto konotací – postava zubu drží tubu zubní pasty jako zbraň, tedy nástroj boje proti zubnímu kazu ve hře *Harald Hardtooth and the Fight of the Clean Teeth* (Colgate-Palmolive, 1992) nebo spolu bojují čerstvě vypadající banán s jiným, běžným banánem, který je vizuálně ztvárněn jako méně kvalitní. Mimo to se lze během zkoumání obrazových složek her zaměřit například i na uživatelské rozhraní jakožto unikátní součást her, které je odlišuje od jiných mediálních forem a může také komunikovat význam.

Vzhledem k audiovizuální povaze videoher je nutné všímat si také sonické složky, tedy toho, jak se na vytváření sdělení a přesvědčování podílí zvuky virtuálního světa, doprovodná hudba nebo jen práce s tichem. De la Hera (2013) užívá termín sémantické poslouchání, které popisuje jako „*schopnost hráčů interpretovat zvukové sdělení poslech*em“ (s. 108). Vzhledem k interaktivní povaze her mohou hráči také některé ze zvuků spustit vlastní aktivitou – proto mohou vývojáři umisťováním konkrétních zvuků do herních situací vést hráče k přijetí konkrétního sdělení.

Posledním prvkem znakové části je haptické přesvědčování – tedy to, jak mohou hry „*komunikovat význam prostřednictvím nonverbální komunikace včetně doteku, který je vnímán pouze když je zažit přímo*“ (de la Hera 2013, s. 112). Hráči tedy spoluutvářejí smysl mimo jiné i prostřednictvím jejich tělesného a mentálního výkonu. Pro haptickou složku hry je důležitý vztah mezi vstupem ze strany hráče a hmatatelným výstupem herního systému. Zpětná vazba ze strany hry nám umožňuje lépe porozumět zákonitostem daného světa a našim akcím v něm. Haptická odezva hry závisí především na jejím typu a herních ovladačích. Jako příklad lze jmenovat tituly, které pracují s rozšířenou realitou nebo ty, které mají ovládání založené na snímání celého těla hráče. De la Hera (2013) uvádí jako příklady použití haptického přesvědčování ty hry, které cíleně pracují se zpožděním mezi hráčovým vstupem a výstupem

hry jako v případě ztvárnění ochablých svalů jedné z postav ve snaze propagovat pití mléka. Nicméně výzkumnice připomíná, že jde o multimodální znak, protože haptická odezva je spíše iluzorního charakteru, když neovlivňuje přímo tělo hráče.

4.3.2. Systém

Další úrovní přesvědčování je systémová rovina, kam de la Hera (2013) řadí tři dimenze – procedurální, narativní a filmovou. Autorka připomíná, že znaky nevypovídají jen samy o sobě, ale potřebují také určitý systém, v němž jsou použity. Ve hrách vztahy mezi znaky určují právě pravidla, protože hráče navigují uvnitř virtuálního světa. Samo procedurální přesvědčování vychází z Bogostova (2007) konceptu procedurální rétoriky, který vyjadřuje, že procesy zpodobněné v herních pravidlech také vyjadřují určitý význam. De la Hera toto rozvíjí s tím, že nejenže „*pravidla hry mohou být hráči interpretována, ale jako systém pomáhají hráčům interpretovat, co vidí, slyší, čtou a cítí*“ (s. 115-116).

Druhým prvkem systémového přesvědčování je podle de la Hery (2013) narativ. Opět jde o nástroj, který mezi sebou provazuje jednotlivé prvky z předchozí úrovně. Tím, že hry něco vypráví nám umožňují lépe je pochopit či si v nich zobrazené motivy dále internalizovat, a tím na nás působit. Příběhy jsou zároveň důležitou součástí lidské kultury, jsme zvyklí je interpretovat, a je tedy pochopitelné, že se prostřednictvím narativu mohou hry pokoušet komunikovat vybraná sdělení.

Poslední součástí systémového přesvědčování je zapojení audiovizuálních prvků do určitého celku, který vypráví filmovým jazykem. Kromě očividného příkladu cutscén se sem dá zařadit i rámování scén na obrazovce, pohyby kamery, která hráči zprostředkovává pohled do herního světa nebo střih jakožto kladení různých obrazů do významotvorných juxtapozic. De la Hera (2013) připomíná, že tyto prostředky mohou být reklamními hrami využívány prostřednictvím zažitých postupů, které jsou už hráči zvyklí interpretovat na základě předchozích zkušeností s filmy nebo jinými hrami. Lze předpokládat, že i díla z mého výzkumného vzorku budou využívat zažitých formálních postupů v práci s audiovizuálními prvky s cílem komunikovat své sdělení.

4.3.3. Kontext

V předcházející logice, že znaky musí být zasazeny do určitého systému, de la Hera (2013) pokračuje s tím, že smysl počítačových her se „*vyjevuje pouze když hráč interaguje se znaky systému v určitém kontextu*“ (s. 94). Kontext, ve kterém jsou digitální hry konzumovány může ovlivnit jejich výslednou interpretaci ze strany hráče, tedy například přijetí či nepřijetí

sdělení, které hry komunikují. Samotnou intepretaci mohou ovlivnit i osobnostní vlastnosti a přesvědčení konkrétního hráče. Salen a Zimmerman (2003) proto mluví o herním designu jako o designu kontextu spíše než samostatného kulturního artefaktu, protože se význam postupně utváří na základě tohoto kontextu. V tomto ohledu hry mohou pracovat s jakousi metakomunikací, pomocí níž ovlivňují hráčovy postoje během hraní vyvoláváním pocitů a emocí (de la Hera, 2013). Ve svém teoretickém modelu autorka rozlišuje opět čtyři roviny kontextu, s nímž hry pracují – senzorickou, afektivní, taktickou a sociální.

Senzorické přesvědčovací prostředky se zaměřují na lidské smysly. Na tom se podílí už dříve zmíněné vizuální, sonické a haptické znaky. Na příkladu hry *Nespresso Variations* (Soleil Noir, Chez Eddy, 2010) pak de la Hera (2013) přibližuje, jak se filmovými prostředky snaží hra vyvolat příjemnou představu chutě, vůně a vzhledu kávy dané značky. Vzhledem k povaze mnou analyzovaných her lze předpokládat, že senzorické přesvědčování bude méně významné než v případě reklamních her.

Druhá rovina kontextové persvazivnosti her je afektivní. Tato oblast se zaměřuje na to, jaké emoce konkrétní titul vyvolává nebo chce vyvolávat, jak působí na hráčovo prožívání. V rámci mého vzorku předpokládám, že simulátor chození *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) bude budit odlišné pocity oproti *Doki Doki Literature Club* (Team Salvato, 2017), jehož základní estetika vychází z roztomilých vizuálních novel a romantických simulátorů. Hrou vzbuzené emoce jsou důležité pro konečnou interpretaci sdělení. Jestliže autoreferenční hry něco vyprávějí o samotném herním médiu či prostředí, pocity, které vyvolají mohou ovlivnit následný vztah hráče k počítačovým hrám jako takovým.

Taktickou dimenzí de la Hera (2013) rozumí herní strategie, které na hráče kladou intelektuální nároky. Činí tak pomocí překvapení, znepokojení nebo provokací. Těmito způsoby se podporuje hráčovo sbíhavé myšlení, které ústí přímo ve hře, vůči níž je pomocí zmíněných prostředků více angažován, když chce vyřešit určitou hádanku nebo problém ve virtuálním světě. Rozbíhavé myšlení je naopak spojováno s podporou lidské kreativity. Počítačové hry tak mohou člověku poskytovat prostor k sebevyjádření. V obou případech má hráč pocit moci v herním světě, což dále ovlivňuje herní přesvědčivost.

Poslední složka kontextuální úrovně herní přesvědčivosti je ta sociální. V rámci ní je třeba pozorovat, jak počítačové hry motivují hráče k navázání vztahu s ostatními, ke sdílení svého postupu ve hře nebo ke sdílení informací o hře (de la Hera, 2013). Zde se pravděpodobně budou odlišovat zkoumaná autoreferenční díla od reklamních her, pro něž byla tato metoda původně

použita, nejvíce. Nicméně je možné, že se některá ze studovaných metaher bude vyjadřovat i prostřednictvím a směrem k sociálnímu kontextu persvazivnosti her.

Jednotlivé složky teoretického modelu de la Hery (ibid.) jsem popsal podrobněji pro lepší srozumitelnost samotné praktické části i pro jasné vymezení, čeho si během samotné analýzy budu všímat a na co budu klást důraz.

4.4. Limity výzkumu

Výzkum, který tato práce nabízí, má svá omezení. Předně to může být relativně malý vzorek analyzovaných her – závěry potenciálně vzešlé z mé studie tedy půjde jen těžko zobecňovat na širší množinu autoreferněních her. Některé z her jsou zároveň poměrně rozsáhlé co se týče větvení různých výstupů na základě hráčovy aktivity, proto v těchto případech budu pro získání širšího kontextu doplňovat vlastní hraní o dostupná walkthrough videa, případně, budou-li existovat, o informace z fanouškovských databází týkajících se konkrétní hry (samozřejmě se snahou dále tyto informace ověřovat).

Další limitací výzkumu může být zvolená metoda. Její šíře umožňuje všímat si četných stavebních prvků her, nicméně se „*nezabývá podrobněji vztahy mezi jednotlivými prvky hry na různých úrovních a v různých dimenzích přesvědčování*“ (Švarný, Šisler, 2019, s. 150). Přestože v předchozí podkapitole charakterizuji jednotlivé dimenze persvaze, nejsou v původním teoretickém modelu definovány vyčerpávajícím způsobem (ibid.), což může vést k nepřesným závěrům. Zároveň může být problematická povaha původního zkoumaného materiálu – reklamní hry –, a mého výzkumného vzorku sebereflexivních her. Obě kategorie jsou sice spíše menšinové, nicméně u reklamních her lze předpokládat, že jejich snaha o něčem hráče přesvědčit bude intenzivnější, a tedy i jednotlivé zkoumané dimenze se budou manifestovat očividněji.

Finální výstup práce může ovlivnit také můj účelový výběr her, kde možná nejsou dostatečně zastoupeny různorodé perspektivy z hlediska vyprávění – tři až čtyři (těžko posuzovat, zdali lze *Doki Doki Literature Club* považovat za hru z pohledu první osoby) vypráví skrze pohled protagonisty-hráče. Jestli to je opodstatněný motiv a tato perspektiva slouží k lepší identifikaci hráče s jeho avatarem a následnému sebereflexivnímu obratu, se pokusím odpovědět v empirické části.

5. Empirická část

5.1. Antichamber

Jednu ze základních, ale v mainstreamové tvorbě nepříliš využívaných, vlastností počítačových her modelovat v realitě nemožné světy využívá titul *Antichamber*. Vyšel v roce 2013 a stojí za ním nezávislý vývojář Alexander „Demruth" Bruce. Žánrově lze jeho počin zařadit mezi logické 3D skákačky z pohledu první osoby. Cílem hry je projít jakýmsi labyrintem, který v sobě obsahuje množství rébusů a následovat a posléze propojit mystickou černou krychli s její schránkou. Hlavními nástroji pro splnění tohoto cíle je samotný pohyb a využívání optických klamů, na nichž je celý prostor založen, a speciální puška, která dokáže různě manipulovat s krychlemi, které ovládají některé z překážek v bludišti.

V rovině lingvistických znaků jsou ve hře dvě dominantní podoby vyjádření. První jsou některé herní objekty, s nimiž může hráč manipulovat. Ty mají primární formu jednoduchých vět, akronymů či slov jako například slova Walk?! V tomto případě jde o radu hráči, jelikož na tomto místě je změněna fyziku prostoru – namísto skoku přes propast ji hráč musí překonat jen chůzí. Stejně tak hra upozorňuje na vlastní závěr, když nad jedněmi z dveří visí nápis The End. Druhou, častější formou lingvistických sdělení jsou jednotlivé promluvy, které doprovází plakáty různě rozmístěné po bludišti. Tyto věty jsou většinou jednoduché a částečně dvojznačné – dají se chápat jednak jako nápověda příští nebo shrnutí překonané hádanky, jednak jako komentář k často používaným mechanikám a chování hráčů v počítačových hrách. Dobře to mohou ilustrovat promluvy: „*S více zkušenostmi nejsou předchozí výzvy tak složité*," nebo „*Volba může být natolik jednoduchá jako jít doprava nebo doleva*," což shrnuje mechaniky, v nichž se hráči rozhodují pomocí jednotlivých akcí v samotném fikčním světě oproti explicitní volbě například v dialogovém menu. Na slavný citát zásadního herního vývojáře Sida Meiera, tvůrce strategické série *Civilization* (MicroProse, Activision, Firaxis Games, 1991-2016) o tom, že hra je série zajímavých rozhodnutí odkazuje první věta hry: „*Každá cesta je sérií rozhodnutí. Prvním takovým je tu cestu začít*." Vzhledem k hojnosti plakátů s takovými sděleními je zřejmé, že hra silně pracuje s odkazy na obecně vžité herní postupy, přičemž je však víceméně nereflektuje.

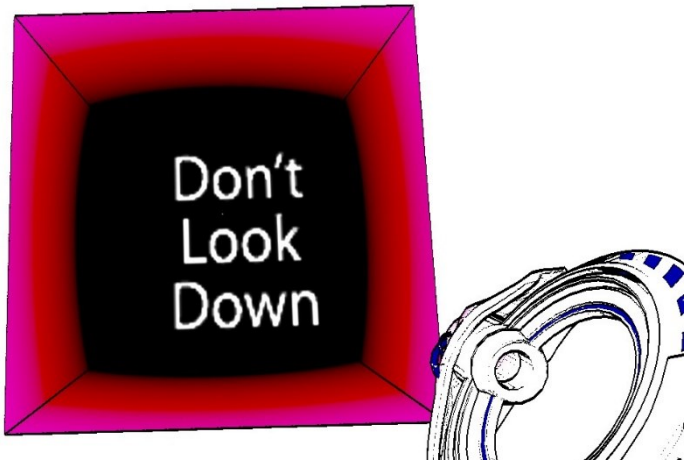
Podvracení zažitých videoherních postupů se děje v *Antichamber* pomocí vizuálních znaků. Hra rezignuje na fotorealistické či jinak stylizované grafické ztvárnění herního světa, čímž jako by odkazovala na určitý bod nula videoherního vývoje – využívá pouze základních objektů jako jsou krychle, primárně bílé prostory doplňované občasné výraznými, ale nijak

rozmanitými barvami, nebo jednoduché černé linie. Tím upomíná také na nutnou geometrii virtuálního prostoru i snadnější manipulací s ní oproti reálnému světu. Abstraktním zobrazením fikčního světa *Antichamber* upozorňuje na jeho virtualitu, na nutnou kostru všech her, která se až posléze obaluje zvolenou grafickou reprezentací. Někdy mají autoreferenční povahu i zmíněné plakáty, zvláště když zobrazují lidskou postavu sedící u počítače. Jako další podvratný prvek chápu v *Antichamber* využívání escherovských optických klamů jako manifestaci umělosti a vykonstruovanosti fikčního světa – schody mohou vést zároveň nahoru i dolů, kruhová místnost, projde-li se několikrát, najednou ústí v chodbu, objekty uzavřené ve virtuální vitríně se z jednoho pohledu zdají nějak, z jiného jinak. Samotná úvodní obrazovka připomíná svými linkami a hranolovitým tvarem software na tvorbu 3D modelů. Do tajných místností, které nijak nesouvisí s hlavní hráčovou cestou labyrintem, vývojář umístil některé detaily z procesu jako jednotlivé postupné modely krychlové pušky nebo flowchart pravděpodobně grafického ztvárnění hry (Antichamber Wiki, 2022).

V sonické rovině znaků hra využívá především vrstvení ambientních a syntezátorových ploch, přičemž rezignuje na realistické prolínání zvuku s odpovídajícím vizuálním prostředím. Dochází zde k disproporční práci se zvuky a hudbou, když v natolik umělém prostoru, v jakém se *Antichamber* odehrává, lze slyšet i zvuky přírody. Toto opět může poukazovat na neomezenost počítačových her, respektive digitálních médií, ve schopnosti zobrazovat a spojovat dříve nemožné, na materiálním otisku postavené reprezentace. Na haptické úrovni hra nijak výrazně svou autoreferenčnost nekomunikuje.

Nejvýrazněji na svou herní podstatu *Antichamber* upozorňuje v procedurální dimenzi systémového přesvědčování. Jak již bylo naznačeno u lingvistických aspektů persvazivnosti, na pravidla často upozorňují plakáty různě rozmístěné po herním prostoru. Tyto plakáty mohou hráče navést ke správnému řešení hádanky jako v případě speciálních dlaždic s okem, které se rozestoupí, jestliže se na ně avatar dostatečně dlouho dívá. Tímto přístupem dílo svá pravidla zvýrazňuje, staví je přímo před hráče, čímž referuje na svou vlastní podstatu oproti jiným hrám, u nichž jsou pravidla většinou skrývaná například pomocí narativních prostředků. Vizuální podoba proceduralitu *Antichamber* podporuje. V místnosti s exponáty se odhalí chodba skrytá ve vitríně – optický klam tu slouží jako zvrácení pravidla, že přes objekty vymezené jako zdi nelze projít. V souvislosti s mechanikou krychlové zbraně je také vhodné připomenout paradoxní vytváření nových krychlí. Pokud hráč ty, které má v zásobníku spojí do uzavřeného obrazce, vnitřek se vyplní novými krychlemi. To může poukazovat na počítačové grafické editory, které barvou vyplní také pouze uzavřené objekty. Toto pravidlo zároveň připomíná

digitální podstatu díla, které není omezena materialitou herního vybavení tak jako hry z fyzického prostoru. V *Antichamber* zároveň chybí možnost prohry kromě jejího nedokončení. Na mechaniku omezeného času některých her upozorňuje ubíhající čas ve výchozí místnosti, nicméně jestliže tento čas vyprší, nikdo neprohraje, pouze se zobrazí titulek vyzívající hráče, aby si na dokončení *Antichamber* vyčlenil tolik času, kolik potřebuje. Z hlediska mechaniky střílení by šlo považovat titul za jakousi metahru střílečky, kterou abstrahuje do podoby vystřelování virtuálních objektů na jiné, stejně virtuální objekty. Propagační materiály hry dále hovoří o neeuklidovské povaze jejího světa (Valve, 2022), což lze vypozorovat na procedurální úrovni samotné, kdy avatar pracuje s prostory, které „*nedávají smysl*" jako dvě schodiště směřující nahoru a dolů, která však vedou na stejné místo. Tím hra upozorňuje na svou virtuální podstatu a neexistenci vnějšího referentu věcí, které zobrazuje. Tím narušuje hodnotu imerze, která nevychází z narativu a propracovanosti fikčního světa jako spíše ze snahy vyřešit nastolené rébusy.



Obrázek 1: Antichamber *na svá pravidla často upozorňuje slovně. Pohlédne-li v tomto případě hráč dolů, rozloží se pod ním podlaha a musí se do této místnosti vrátit.*

Z uvedeného je zřejmé, že narativ ani filmovost nemají v persvazivnosti *Antichamber* výrazný význam. Jako příběhové upozornění na sebe samu lze ve hře číst zmíněný nápis The End u dveří, kterými musí hráč projít před závěrečnou pasáží. Pouze rámování obrazu pohledem první osoby ovlivňuje, jak se herní objekty jeví hráči a jak s nimi může interagovat, což je případ tabulí, které upravují prostor tím, jak na ně kamera pohlíží. To opět lze číst jako referenci na konstrukci virtuálních světů.

Senzorická dimenze přesvědčivosti hry je ovlivněna především vizuální podobou hry, která pracuje s optickými iluzemi. Tím dílo zpřítomňuje umělost videoherního média.

Z hlediska taktické dimenze může být hráč zaskočen právě neznámostí či neuchopitelností virtuálního světa, což ho jednak vede ke snaze vyřešit nastolené logické výzvy sbíhavým myšlením, v němž pracuje s jednotlivými poskytnutými nástroji, a jednak reflektovat vymodelovanost počítačových vývojáři.

Sebereferenčnost *Antichamber* tedy vychází především z práce s virtuálním prostorem. Vizuální i procedurální prvky ve hře záměrně nemají vnější referenční bod, čímž dochází ke zpodobnění vlastní, počítačem umožněné vymodelovanosti. Persvazivnost hry vychází z nemožnosti srovnání mezi herním světem a žitou realitou vzhledem například k lidskému intuitivnímu vnímání euklidovských prostorů. Jelikož Antichamber toto vnímání narušuje, vypovídá o své technické podmíněnosti. Tím a svým abstraktním vizuálním zpracováním tematizuje vykonstruovanost herních světů jako technologických digitálních artefaktů.

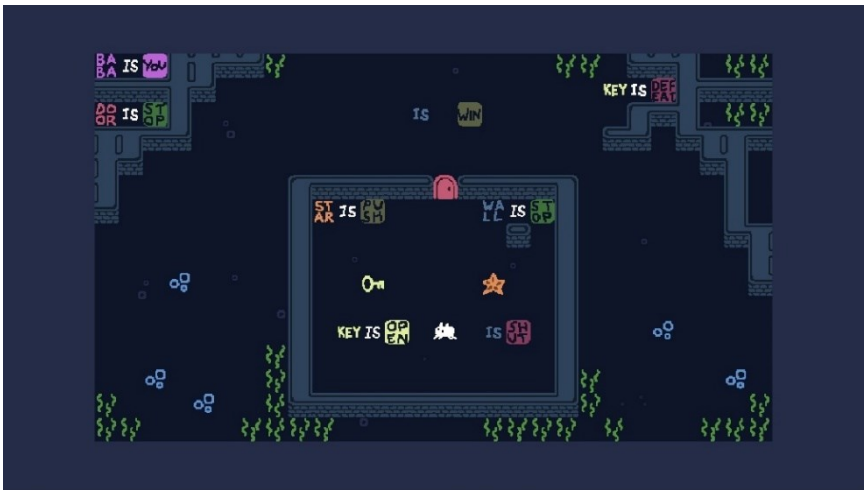
5.2. Baba Is You

S omezeními, která pravidla uvalují na herní systém výrazně pracuje hra *Baba Is You* z roku 2019. Vytvořil a vydal ji nezávislý vývojář Arvi Teikari pod pseudonymem Hempuli Oy. Titul lze žánrově zařadit mezi logické hry, v nichž je hlavní aktivitou řešit rébusy a hádanky nastolené systémem. K postupu je třeba chápat a pamatovat si různé vlastnosti různých objektů. V tomto případě na fikční svět shlížíme z vrchní perspektivy a jednotlivé úrovně mají podobu jakýchsi labyrintů. Nicméně titulní Baba, zvířecí postava připomínající kočku, zajíce nebo psa a souběžně i hráčův avatar, nehledá cestu z bludiště – jednotlivé úrovně se vyhrají tehdy, když Baba přesune jednotlivé bloky tak, aby některý z objektů na mapě aktivoval jako bod vítězství a dokončení úrovně. Dílo totiž přímo ve svém světě zpřítomňuje vlastní pravidla a některými z nich může Baba manipulovat a například nastavit, že vítězství se rovná, když se Baba dotkne vlajky. Z toho je zřejmá metaherní úroveň titulu.

Tato pravidla jsou vyjádřena slovně jednoduchými větami, a tvoří tak především lingvistickou dimenzi přesvědčivosti herní sebereflexivity. Verbální spojení jako Kámen je posun (Rock is push) nebo Stěna znamená stát (Wall is stop) jsou složeny vždy ze tří čtvercovitých bloků, přičemž jeden takový blok odpovídá jednomu slovu tohoto příkazu. Hráč s těmito bloky může manipulovat a přesouvat je – odstraní-li například z věty Stěna znamená stát jednu z částí, stěny herního světa už mu jsou přístupné a může jimi procházet. Slova jsou zde aktivními prostředky ovlivňování a zpřítomňování pravidel, čímž hra odkazuje na jejich podmíněnost a modifikovatelnost. Nepříliš složitá větná skladba schématu podmět-přísudek-předmět funguje jako hlavní mechanika a přesouvání slov funguje jako nastavování hodnot

v herním systému. V lingvistické znakové dimenzi *Baba Is You* vychází z výrokové logiky a na ní navázané logiky programovacích jazyků; s tím, jak se tu objevují obtížnější úrovně je možné pracovat také s logickými operátory jako je AND nebo NOT. Jazyková vyjádření tu jsou nadřazena vizuální reprezentaci vzhledem k tomu, že nastaví-li hráč kupříkladu objekt lávy jako vznášející se nad herním plánem (vzhledem k zobrazení to je vizuálně nepostřehnutelná změna), může pod ní posléze projít. Logická náročnost postupu hrou často spočívá právě v takové kontraintuitivitě.

S tím souvisí také vizuální dimenze hry – hráč se tu může jen těžko identifikovat se svým avatarem, jelikož i samotná věta *Baba is you* (Baba jsi ty) je mnohdy objektem hráčovy manipulace a avatar se tak může snadno změnit v kámen nebo celou stěnu. Vizuální stránka, ke které může hráč přistupovat s jakýmsi předporozuměním (přes stěny nelze procházet), se může snadno na základě svého vztahu s tou lingvistickou stát vůči ní protikladnou – oproti jiným hrám je zde vizuální vztah mezi reprezentantem a jeho předpokládanými vlastnostmi dynamický, mění se na základě hráčových akcích a úkonů. V ohledu vlastního sdělení díla je tedy důležité ne, co v ní její vizuální složka zobrazuje, ale spíše jak je její důležitost umenšena ve jménu samotných pravidel a funkcionality hry – tím může odkazovat na chápání her samotných především jako souborů pravidel, které zároveň umenšuje význam ostatních konstrukčních prvků hry. *Baba Is You* rozpojuje sémiotický vztah označujícího a označovaného. Pokud v základu hraní *Baba Is You* stojí manipulace se samotnými stavebními kameny, do jisté míry jde o přesvědčivé ztvárnění sebereflexivity. Mimo to je celá hra vyvedena v pixelartovém grafickém provedení, čímž podobně jako mnohé další nezávislé tituly odkazuje na minulost média, a tedy i na jeho určitý historický vývoj.



Obrázek 2: Baba Is You *pracuje s kontraintuicí. V tomto případě vzhledem k nastaveným pravidlům slouží hvězda k „otevření" zdi, nikoli klíč k otevření dveří, jak bychom mohli čekat na základě našeho všeobecného předporozumění.*

Analýza dále neodhalila, že by hra odkazovala na sebe samu pomocí sonických znaků. V haptické rovině v tomto ohledu můžeme chápat manipulovatelnost samotným vyjádření Baba jsi ty – hra oslovuje přímo hráče, dotýká se jeho představy právě jako člověka-hráče. Upravitelnost toho, jakou podobu hráč v herním světě zrovna nabývá, jestli titulní Baby, kamene, zdi a mnoha jiných objektů, podvrací určitou avataro-centričnost počítačových her, jejichž protagonisté často nabízejí hráči i díky vlastní imerzivnosti prostor pro sebeidentifikaci. Odezva na jeho akce je okamžitá, čímž se svět *Baba Is You* zdá snadno uchopitelný a vzhledem ke své logické povaze i ovlivnitelný.

Jak jsem naznačil v předchozích odstavcích, dílo odkazuje na svou herní povahu především prostřednictvím pravidel, které dává hráči na odiv a umožňuje mu s nimi manipulovat (byť je vhodné dodat, že tak nečiní se všemi pravidly – pořád funguje na základě kódu, který není hráči běžně přístupný). V tomto ohledu se persvazivnost hry nachází v procedurální dimenzi systémové úrovně přesvědčivosti. Pravidla jsou v ní explicitně uvedena na obrazovce, stávají se v rukou hráče hlavní herní mechanikou *Baba Is You*. Hra není orientována na splnění konkrétních cílů v podřízení souboru pravidel jako například, že přes objekt láva avatar nemůže přejít, nýbrž na učení se přepisování a úpravu pravidel takovým způsobem, aby hráči vůbec umožňovala jednotlivé úrovně dokončovat. To zároveň vede k tomu, že k dokončení některých rébusů vede několik řešení. Tímto přibližováním pravidel k herním mechanikám *Baba Is You* připomíná běžné vyjednávání o pravidlech deskových her, která také nejsou neměnná a mohou se upravovat na základě společné domluvy jednotlivých hráčů.

Z hlediska narativní persvazivní dimenze *Baba Is You* využívá ke své autoreferenčnosti především způsob, jak pracuje s postavami a prostorem – samotná zápletka je tu spíše jen naznačena, Baba je jen hráčovým původním a proměnlivým zpodobněním ve fikčním světě. Do určité míry tak může jít o příklad emergentního narativu, který si sám pro sebe utváří přímo hráč. Nicméně právě proměnlivost hráčova avatara může být prostředkem komunikace vlastní herní podstaty, protože postava je v *Baba Is You* chápána pouze z hlediska vlastní utilitárnosti s cílem překonat herní systém, postoupit do další úrovně a případně celou hru dokončit. Prostor tu funguje podobně – nejde o žádný propracovaný fikční svět, jde spíše o objekt, na němž se projevují hráčem upravovaná pravidla. Právě tato nestabilita může ukazovat, že počítačové hry jsou soubory různých grafických reprezentací, které fungují v nějakým způsobem nastaveném systému, a že tyto reprezentace nejsou nutně neměnné. Celý narativ je bez zásadnějšího vyvrcholení, což by mohlo upozorňovat na ludologickou povahu her. Jestliže například hráč odstraní sebe sama tím, že naruší větu, že něco je on, virtuální svět se zastaví a musí se vrátit buď o krok zpět nebo restartovat úroveň. Tím *Baba Is You* poukazuje na nutnou přítomnost hráče jako důležitého aktéra v herním systému.

Ve filmové dimenzi titul nevyužívá ani cutscény, ani prakticky žádné střihy. Vzhledem ke statickým záběrům na herní plán v ní lze pracovat pomocí rámování, a to především ve druhé polovině hry. Hráč v ní má nově k dispozici nástroj umožňující manipulovat se zobrazením úrovně pomocí objektu Level (Baba Is You Wiki, 2022). Tímto způsobem lze upozorňovat na obrazovku, která jindy může být chápána jako okno do fikčního světa, zatímco zde je jasně naznačena její omezenost, a tedy i technologická podmíněnost videoherního média.

Vzhledem ke svému logickému základu v kontextuální úrovni přesvědčivosti *Baba Is You* pracuje především s taktickou dimenzí, kdy hráče nutí řešit problémy zanesené v jednotlivých úrovních. Touto orientací na zdolávání výzev může akcelerovat jeho sbíhavé myšlení. Postupným zvyšováním náročnosti a nutné kreativity k dokončování nastolených hádanek se může zvyšovat také pocit moci nad hrou, přičemž tento pocit v souvislosti se sebereflexivitou společně se ztvárněním principů programování může vypovídat o principech videoherní tvorby.

Baba Is You tedy vypovídá především o pravidlech a jejich fungování v počítačových hrách. Hráče díky tomu staví do role spolutvůrce pravidel, které se jinak počítačové hry snaží zakrývat a navrhnout je co nejrealističtěji, aby odpovídala hráčovým očekáváním z reálného světa ve jménu větší imerzivnosti fikčního světa. Tím, jak titul zpřítomňuje pravidla, zároveň poukazuje na jejich pozadí v podobě počítačového kódu a programovacích jazyků. Vzhledem

ke grafickému ztvárnění hry lze konstatovat určitou kreativní zaměnitelnost jejích vizuálních prvků, které nenesou žádný estetický či konotativní význam a neplní estetickou funkci, nýbrž fungují především utilitárně na základě toho, jakou roli jim hráč svou manipulací s pravidly přiřadí. To lze chápat jako herní ztvárnění vývojářské praxe – vztah podřízení vizuálních prvků pravidlům se ukazuje třeba na příkladu tzv. colliderů, neviditelných překážek, které se přiřazují konkrétním vizuálním prvkům hry, u nichž vývojáři nechtějí, aby jimi mohl avatar procházet. Důležitým prvkem *Baba Is You* je i přítomný nástroj na tvorbu vlastních úrovní a hádanek. I tím může *Baba Is You* vypovídat o důležitosti pravidel pro samotné herní médium stejně jako o tom, že pod veškerou grafickou úpravou se pořád skrývá spletenec různě navržených a různě modifikovatelných vztahů.

5.3. The Beginner's Guide

Titul *The Beginner's Guide* z roku 2015 má podobu jakési přehlídky jednotlivých jednoduchých, několikaminutových her, které na sebe navazují především nastolenými tématy. Vydalo ji studium Everything Unlimited, značka, pod kterou vydává své hry nezávislý vývojář Davey Wreden. Ten stojí i za hrou *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) analyzovanou níže. *The Beginner's Guide* je přísně lineární. Perspektiva hráče je zde prakticky dvojí – jednak z pohledu první osoby-postavy, která se pohybuje v jednotlivých hrách, jednak jako on sám, hráč, který je hned na začátku osloven vývojářem Wredenem. Zároveň jde o spíše interaktivní fikční příběh než o hru jako takovou, jelikož se zde například nenachází v podkapitole 2.1. zmíněný proměnlivý výstup hráčových interakcí se systémem.

Tematickou linii tvoří prezentace různých her a jejich konceptů, kterou provází Davey Wreden. Uvádí ji jako sbírku děl svého přítele vystupujícího pod pseudonymem Coda. V průběhu vyprávění nabízí vypravěč vlastní interpretace představených her, které jsou zároveň mnohdy paradoxní (postavy nereagují na různé dialogové volby, bludiště je tvořené neviditelnými stěnami, chůze avatara se extrémně zpomalí těsně před cílem apod.), a proto do nich Wreden podle svých slov přidal prvky, které umožňují tyto paradoxy překonat. V závěru však vychází najevo, že Coda je pravděpodobně smyšlený vývojář, a že všechny hry byly vytvořeny samotným Wredenem speciálně pro *The Beginner's Guide*. Prolomení čtvrté stěny nastane hned na začátku, kdy vypravěč osloví hráče, aby se s Wredenem podělil o případnou interpretaci toho, co zažije.

Lingvistická rovina je vzhledem k důležitosti vypravěče-Wredena, který poskytuje základní interpretační rámec díla, pro *The Beginner's Guide* stěžejní. Hned na začátku vypravěč

hráče osloví. Tím nejenže navazuje osobní vztah s konzumentem, ale také rovnou prozradí, že se nacházíme ve hře, pracuje s našimi znalostmi herní kultury. Tím vším hra získává naši důvěru, a tedy je přesvědčivější v komunikaci svého sdělení. Jsme vystaveni faktu, že vyprávění se týká našeho světa díky přesné dataci, kdy jednotlivé úrovně od údajného vývojáře Coda vznikly. Hned v první úrovni se také připomíná kulturní či osobní podmíněnost her, když vypravěč říká: „*Co se mi líbí je, že navzdory počáteční estetice pouštního města napříč úrovní rozmisťuje tyto barevné abstraktní bloby a nemožné vznášející se bedny, což samozřejmě ničí iluzi skutečného pouštního města a místo toho to je vizitkou tvůrce, připomínkou, že videohra je vybudována skutečnou osobou*.“ Kromě vypravěčových promluv se ve hře vyskytují dialogy mezi postavami či nezřetelnými entitami a avatarem. Jak jsem naznačil výše, hra zpravidla reaguje kontradiktorně vůči hráčem zvolené možnosti nebo jsou na výběr pouze synonymní varianty, což upozorňuje na naši minoritní roli v systému. Dále se v jedné úrovni vyskytují nápisy, které vypravěč uvede jako Codovy nápady na nerealizované hry – tím se opět posiluje chápání videoher jako výsledku konkrétní kreativní činnosti. V jiné úrovni jsou zase rozmístěny promluvy fiktivních hráčů, které reprezentují některé obvyklé reakce publika – hledání pomoci na těžkém místě od ostatních hráčů, poukázání na diletantnost tvůrce nebo rozčarování z nekvality daného titulu.

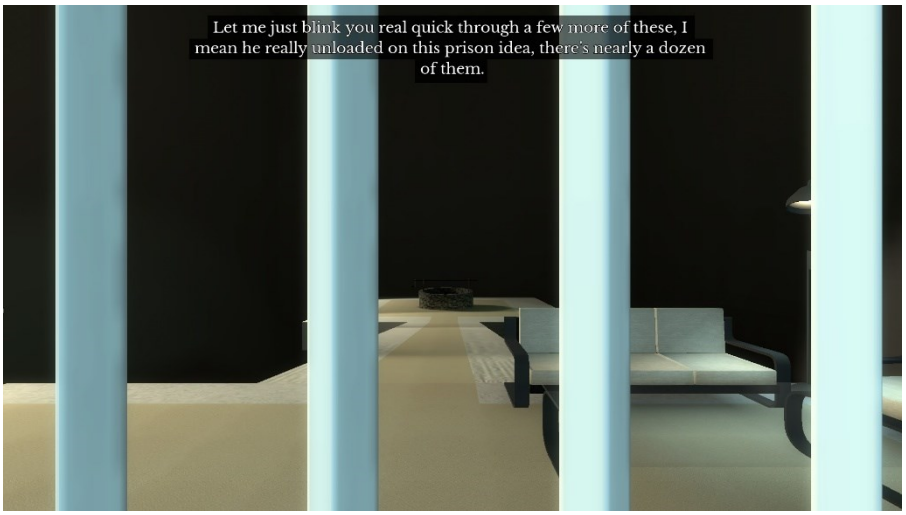
Ve vizuální rovině hra rovněž na mnoha místech nezakrývá svou videoherní podstatu. V některých úrovních jsou záměrně ponechány polygony bez textur. Grafická podoba všech prezentovaných úrovní je vypravěčem shrnuta tak, že ji ovlivnily schopnost konkrétního herního enginu budovat koridorové prostory. Zmíněná úvodní úroveň vizuálně odkazuje na populární střílečku *Counter-Strike* (Valve, 2000) a jednu z jejích typických map. Tento detail lze interpretovat jako ztvárnění designérského procesu, kdy jsou konkrétní řešení často odvozena od těch již existujících. *The Beginner's Guide* také upozorní na nespolehlivost vizuálních vjemů v herním prostředí, když v úrovni Tower hráč zkusí projít bludištěm, jehož stěny jsou neviditelné. Zároveň hra nikterak nezastírá svou artificiální podstatu; její prostory sice zpravidla připomínají své reálné předobrazy jako je dům nebo ložnice (v případě smyšlených míst vychází z určité realistické představy), nicméně v každé úrovni je určitý chybějící či přebývající prvek, který vyvolává zdání neukončenosti či nedodělanosti jako například prázdné prostory nacházející se mimo vytyčenou cestu, lidské postavy tvořené pouze modelem neobaleným žádnou texturou a s krychlí s nápisem činnosti či role místo hlavy nebo na sebe nenavazující krajiny. Vizualita prolnutá s pravidly se projevuje v odkazu na neomezenost herního zobrazení v podobě jediné hádanky ve hře – vysouvacích dveří, na nichž

se nachází páka k ovládání jiných dveří. Vzhledem k našemu předporozumění získaném ve hrách, jejichž fyzika se minimálně přibližuje nebo připomíná naši realitu, očekáváme, že daná páka se nemůže na dveřích nacházet, jelikož by se nemohly zcela zasunout. Nicméně v digitálním prostoru to možné je, čímž dílo upomíná na možnost upravovat vlastnosti virtuálních objektů.

Sonická úroveň je úzce propojena s tou lingvistickou vzhledem k důležitosti vypravěče. Nicméně sama nijak ke komentování podstaty videoher nepřispívá. U haptických znaků lze konstatovat podobné – hráčovy akce jen málokdy mají skutečně nezávislou odezvu v herním světě, dokud jim to neumožní stav vyprávění.

Procedurální úroveň lze chápat jako proměnlivou vzhledem ke střídání jednotlivých úrovní, z nichž má každá sebereferenční část – v první jde o usmrcení hráčova avatara, tedy i konec hry vzhledem k nutnosti zprostředkovatele hráčových vstupů do herního světa, ve druhé se může hráč pohybovat pouze směrem vzad, ve čtvrté se náhle zpomalí jeho pohyb, když je blízko cíli, v poslední pro další postup musí zadat neznámé šestimístné číslo, překonat bludiště z neviditelných stěn a odemknout dveře, jejichž zamykací mechanismus je umístěn vně zamčené místnosti. Pro vše uvedené platí, že to zvýrazňuje hráčovu podřízenost herním pravidlům, které, byly-li by nastaveny v jiných hrách podobně, mohly by vést k jejich nehratelnosti či nedokončitelnosti.

Pravidla jsou v *The Beginner's Guide* nicméně podřízena především narativu, Wredenovu vyprávění o jeho vztahu s experimentálním vývojářem Codou. Co se zprvu zdá jako deníkový záznam jednoho přátelství se proměňuje s vývojem zápletky. Postupně se ukazuje, že Coda může být fiktivní postava sloužící pro ztvárnění Wredenových vlastních nejistot a úzkostí. Příběh, postavy i prostory podporují sebereflexivní podstatu hry – příběh vypráví o tvůrci či tvůrcích počítačových her a jejich dílech a odehrává se ve speciálních herních úrovních, z nichž každá může představovat vývoj duševního stavu jejich tvůrce. Wreden se na konci hry zároveň ukazuje jako nespolehlivý vypravěč, což dál podrývá důvěryhodnost či imerzivnost jeho díla – hráčovou motivací už nemusí být ponoření se do fikčního světa, ale získání „pravdivého" obrazu vypravěčova příběhu či jeho osobní interpretace. Tím, že *The Beginner's Guide* tematizuje interpretaci her a zdůrazňuje, že jde stále o něčí díla, také podvrací jejich zažité vnímání jako ultimátních fikčních světů, a tedy i koncept magického kruhu.



Obrázek 3: Vypravěč je hlavním prvkem hry, který ji posouvá dál. Upozorňuje na to, jak může být hráčova perspektiva ovlivněna záměrem vývojářů.

Se sebereferenčností hra pracuje i ve filmové dimenzi, v níž může připomínat formu promítání filmového pásma, tedy samostatně stojících snímků se sdružujícím tématem. V tomto ohledu jsou hry prezentovány „pouze" jako další dílo, které může být objektem manipulace, střihu či kompilace. Jelikož jsou jednotlivé úrovně prezentovány jako nepublikované hry záhadného vývojáře, upozorňuje se tím také na problematiku archivace a materiality digitálních artefaktů. Pozoruhodně hra pracuje i s rámováním obrazu, kdy teprve na konkrétním místě vyprávění je hráčova pozornost vedena k prvkům jinak ve hrách nezobrazovaným či odstraňovaným – bugu způsobujícímu vznášení nad mapou, bednám umístěným ve vzduchu nebo spletitým chodbám, k nimž se ale hráč nedostane. Jak říká Davey Wreden ve hře: *„(...) většinou se nedozvíte, co nevidíte nebo jestli vůbec existuje něco, co nevidíte, to není vaše role jako hráče*." Tím opět poukazuje na nesvobodu a omezenost hráčovy perspektivy, která je vedena herním systémem.

Kontextuální úroveň se v sebereflexivitě *The Beginner's Guide* projevuje především v afektivní a taktické dimenzi. Výrazným motivem narativu je úzkost, izolovanost až deprese, čímž může být hráč pohnut empatií k lepšímu přijetí autoreferenčních prvků hry, která se nesnaží zakrývat motivy použité ve hře spojené se situací jejího tvůrce. Vzhledem k figuře nespolehlivého vypravěče dílo také pracuje s rozbíhavým myšlením hráče, kterého motivuje k vlastní interpretaci zobrazených motivů a událostí.

Celkově autoreferenční motivy v *The Beginner's Guide* ztvárňují vztah hráče a vývojáře. Jelikož je zde avatar zbaven téměř veškeré agendy a je závislý na vypravěči-tvůrci hry, zvýrazňuje se konstatování pouze domnělé svobody hráče a interaktivity herního média.

Počítačové hry jsou v *The Beginner's Guide* rovněž prezentovány jako nejednoznačné a otevřené obsahové interpretaci, čímž jim je přiznáváno i povznesení na podobnou úroveň jako jiné, a priori nedigitální umělecké formy. To je však poněkud protichůdné vůči její podobě, jelikož neužívá téměř žádné prvky typické pro hru – hráč interaguje minimálně s nastavenými pravidly a má omezenou schopnost spolupodílet se na výstupu těchto interakcí. Demonstrovat to můžeme na dialozích s nehráčskými postavami, jejichž výstup nemůže hráč ovlivnit, a to ani když volí různé možnosti. Tím, že je záměrně umenšena hodnota hratelnosti jako by *The Beginner's Guide* o to více přitahoval pozornost na jednoduché designové konstrukce jednotlivých úrovní, a tím umožňoval lépe pochopit některé videoherní zákonitosti. Přestože *The Beginner's Guide* svým závěrem podvrací koncept spojování díla se životem jeho autora, o moci autora vypovídá. Počítačové hry totiž umožňují s hráčem manipulovat a omezovat ho, aniž by o tom tušil. Proto se tu často opakuje motiv vězení, které svým chovancům rovněž nabízí částečně volný pohyb, ale stále omezený pevnými zdmi.

5.4. Doki Doki Literature Club

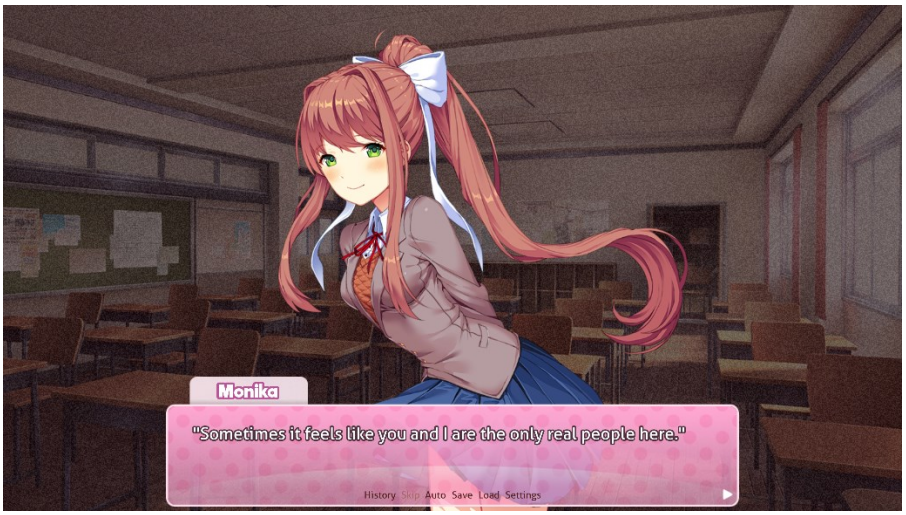
Doki Doki Literature Club (dále jen *DDLC*) je zdarma dostupná počítačová hra z roku 2017 od nezávislého vývojářského studia Team Salvato. Hra pracuje s kawaii estetikou, hlavní postavy jsou ztvárněny jako atraktivní kreslené dospívající dívky. Z hlediska žánrů jde o kombinaci vizuální novely, jejíž hraní spočívá především v překlikávání mezi výpověďmi jednotlivých postav, romantického simulátoru a psychologického až surrealistického hororu.

Hráč zastává roli dospívajícího chlapce, který se shodou okolností přihlásí do volnočasového literárního klubu tvořeného čtyřmi atraktivními dívkami – veselou kamarádkou z dětství Sayori, introvertní Yuri, asertivní Natsuki a prezidentkou klubu Monikou. Na začátku svého avatara hráč libovolně pojmenuje, což můžeme chápat jako krok k větší sebeidentifikaci s ním. Jednou z nemnoha mechanik interakce se hrou je volba slov do básniček, které členové klubu skládají a navzájem si je ukazují. Dílo odpovídá žánrovým konvencím romantického simulátoru, v němž hráč musí volit různé varianty s cílem zalíbit se jedné z vybraných dívek kromě Moniky. S tím, jak hráč jednotlivé postavy postupně poznává, vychází najevo jiná hlavní témata než dvoření se studentkám – psychické problémy a sebereflexivita hry samotné.

Ta je už v první polovině naznačována postavou Moniky, která se emancipuje od své role ve hře a začne celý systém sama ovládat. V jednom z dialogů hráči připomene, že by měl pamatovat na ukládání hry v okamžiku důležitých narativních rozhodnutí, protože se může stát

něco nečekaného. Když začne být plynutí děje intenzivnější a zobrazené události znepokojivé, *DDLC* stále více upozorňuje na svou podstatu.

V rovině znaků k tomu volí různé prostředky. V linvgistické rovině to jsou především samotné části dialogů, které nejčastěji pronáší postava Moniky, ať už v situaci, kdy hra funguje ještě ve svém „normálním“ stavu nebo v pozdějších fázích, kdy začne mnohem více pracovat s estetikou glitche[14]. Na svůj stav bytí videoherní postavou, souborem v adresáři, upozorňuje Monika i svými básněmi, v nichž například píše: „*Uvědomuji si, že jsem se nekoukala dovnitř / Dívala jsem se ven / A on na druhé straně / se díval dovnitř*“ nebo „*Barvy, ty se nezastaví / jasné, krásné barvy / oslnivé, rozšiřující se, pronikavé / červená, zelená, modrá (...) Načti mě (Load me)*“. „On na druhé straně“ jasně oslovuje samotného hráče, který se dívá skrze obrazovku do zobrazeného fikčního světa, červená, zelená a modrá zase odkazují na model míchání barev v digitálním prostoru. Monika zároveň v jednom z dialogů pronese, že lidé nejsou dvojdimenzionální charaktery jako zřejmou narážku na dvojrozměrné zobrazení na obrazovce. Za další část lingvistické persvaze můžeme považovat občasná zjevení příkazů kódu hry jako „*File ‚game/script-ch5.rpy‘, line 307*“. K vyvolání pocitu narušení běžného chodu hry přispívá také občasné použití různých, třeba i nesmyslných fontů a znaků, v situacích, v nichž Monika přebírá kontrolu, aby diskreditovala ostatní postavy.



Obrázek 4: Lingvistické znaky hrají v persvazivnosti Doki Doki Literature Club *velkou roli. Zde Monika hráče upozorňuje na to, že ví o odstupu hráčovy identity od avatara. Stejně tak si uvědomuje svou nadřazenost vůči ostatním nehráčským postavám.*

[14] Označení glitch se používá pro krátkodobou počítačovou chybu, která po chvíli zmizí. To ji však zároveň dělá mnohem hůře odstranitelnou.

Ve vizuální rovině *DDLC* odkazuje na svou podstatu především formou různých glitchových obrazů, které obecně můžeme interpretovat prizmatem ztráty kontroly nad jinak perfektně fungujícím počítačem. Některé postavy náhle mají místo očí černé čtverce nebo se celý obraz rozbíjí či se na obrazovce vykresluje šum a jinak defragmentované obrazy. To přispívá k znejistění, zdali přístroj, na němž hru hrajeme, je spolehlivý a není chyba na naší straně. V jednu chvíli dokonce hra zobrazí obrazovku tzv. modré smrti, tedy neočekávatelné chyby operačního systému, po níž se počítač automaticky restartuje. Vizuální znaky tu slouží především k vyvolání nejistoty, neklidu či strachu, a to především díky vědomému použití glitchů a některých tradičněji pojatých explicitních scén zobrazujících sebepoškozování.

Zvuková úroveň se projevuje zejména ve druhé polovině hry, kdy se hudba neočekávaně mění v tónině nebo se náhle zpomaluje. Tím, podobně jako vizuální složka hry, upozorňuje na svou vloženost do hry a závislost na odehrání jednotlivých, předem naprogramovaných scén.

Z hlediska haptické dimenze *DDLC* upozorňoval na svou herní podstatu pouze v jedné scéně. Hráč si v ní musí zvolit, se kterou z dívek bude trávit neděli. Odezva myši mu však nedovolí zvolit jinou dívku než Moniku. Zde tedy hra cíleně upravuje svůj výstup, přestože hráč má jiná očekávání na základě svých předchozích vstupů.

DDLC k odhalení vlastní herní podstaty používá nástroje i na systémové úrovni. Samotná pravidla vycházející z mechaniky klikání za účelem postupu hrou neumožňují hráči více interagovat s dílem. V tomto ohledu jsou nastavena velmi rigidně – i když například Monika hráči řekne, že by měl na Sayori dávat pozor, hráčovy možnosti jsou omezené pouze na překlikávání jednotlivých dialogů a za dívkou v ohrožení se podívá až tehdy, kdy to vyžaduje narativní nastavení hry. Jelikož je premisa *DDLC* postavena na snaze Moniky zalíbit se hráči a jeho avataru, jako komunikace pravidlového omezení lze vnímat i nemožnost psát básně tak, aby se zalíbily právě Monice; volba slov do básní je základní mechanikou, pomocí níž volíme, jaké dívky sympatie získáme. Tato pravidla jsou zároveň nastíněna lingvistickým znakem, větou hráčova avatara, který hned na začátku hry řekne, že Monika je pro něj nedosažitelná. V další rovině interakce lze pozorovat, že když ve druhé polovině interaguje hráč s Monikou, nemůže použít tlačítko Skip (přeskočit), které jinak funguje jako urychlovač herních dialogů. V jednom okamžiku zároveň hra poruší jednou nastavená pravidla tím, že všechny hráčovy uložené postupy jsou náhle poškozeny a následně odstraněny a hráč se nemůže vrátit do předchozích fází hry. Stejně tak v některých rozhodovacích menu dává *DDLC* na výběr pouze jednu možnost, případně chce po hráči odpověď na otázku, která není nikde v uživatelském

rozhraní zobrazena. Jedinou možností, jak lze nad *DDLC*-Monikou „vyhrát“ je odstranit konkrétní soubor v adresářích počítače – i zde můžeme vidět, jak hra pomocí svých pravidel upozorňuje na to, že je jedním z mnoha počítačových programů, s jehož soubory lze manipulovat v rozhraní operačního systému. Tím se nabourává pocit imerze, který se většina videoher naopak pokouší navodit.

Z narativního hlediska *DDLC* používá zápletku, postavy i herní prostor jako prostředky k upozornění na svou herní podstatu. Zápletka se odehrává na dvou úrovních – avatara a hráče samotného. V první rovině ji lze shrnout jako získání sympatií vybrané dívky, nicméně tato perspektiva se přibližně od poloviny herního času postupně obrací směrem k hráči samotnému. Úmysly Moniky mít hráče jen pro sebe jsou stále zřejmější. To vyústí v závěru ke smazání většiny herních souborů a monologem Moniky, kdy nás osloví jménem získaným z účtu, kterým se přihlašuje uživatel daného počítače. Zároveň se stále zintenzivňují události, které v ději nastávají – od prvotního seznamování a psaní básní až k vyostřeným hádkám a explicitně zobrazeným sebevraždám –, přičemž tyto jsou způsobeny, jak se hráč později dozví, Moničinými zásahy do souborů jednotlivých postav. Nejviditelnějším reprezentantem autoreferenční nehráčské postavy je Monika, která několikrát v dialozích nebo paratextových básních naznačí vlastní uvědomění si své existence jako postavy v počítačové hře. Samotný prostor, v němž se narativ odehrává je také narušován, a to dvěma způsoby. První bychom mohli považovat za interní, v němž se prostor hry mění pomocí glitchových obrazů, druhý za externí, v němž se určité herní události či úkony přesouvají za samotnou hru do grafického rozhraní operačního systému. Stejně tak během závěrečných titulků jsou odstraňovány některé soubory hry.

Vzhledem ke spíše statickému audiovizuálnímu pojetí *DDLC* je filmová persvazivnost hry umenšena, nicméně jako projev autoreference lze například chápat mnohdy chaotické a diskontinuální prostřihy mezi jednotlivými herními situacemi. V jedné intenzivní je hráč například náhle vrácen do hlavní nabídky s veselou hudbou. Jako další filmový prostředek upozorňující na herní podstatu *DDLC* lze chápat frontální záběr většiny postav ve většině situací, což ústí k jejich přímému pohledu na hráče. Nejočividněji to je ztvárněno ve finální epizodě hry.

Z hlediska ovlivňování hráčova kontextu *DDLC* pracuje především se dvěma oblastmi – taktickou a afektivní. První z hlediska samotné persvaze vidím v tom, že hra podporuje hráčovo sbíhavé myšlení, když je čím dál tím více upoután tím, co se ve hře děje, zvláště pak ve druhé

polovině, v níž je výskyt autoreferenčních motivů stále frekventovanější. To nakonec vyústí v zakončení hry zmíněným vymazáním jejích souborů. V druhé dimenzi, tedy afektivnosti, dílo pracuje především se dvěma emocemi, které se snaží vzbudit. Nejprve to jsou sympatie a pravděpodobně i empatie k vybrané dívce, s níž hráč navazuje bližší vztah. Vybraná postava s ním sdílí stále více svých pocitů, emocí i problémů. Poté je však tento afekt vystřídán strachem až děsem nejprve znepokojivým zvratem, posléze i částečnou ztrátou kontroly nad ovládáním hry. K tomu rovněž využívá i sonických prostředků, kdy ve vypjatých chvílích zpravidla přestane hrát jinak povzbudivá či uklidňující hudba.

Celkově hra *Doki Doki Literature Club* pomocí různých sebereferenčních technik hráče zbavuje pocitu kontroly a moci. Ta je naopak přiznávána samotným herním prvkům – systému zhmotněném v postavě Moniky. Pro hry ze žánru vizuální novely je typické, že jsou hráčovy akce v herním systému a světě omezeny pouze na výběr možností ve více či méně rozvětveném příběhu. S pocitem ztráty kontroly pracuje však i horor, pro něhož je nemožnost ovlivnit situaci či být objektem nekontrolovatelných sil jedním z pramenů vzbuzované hrůzy. V tomto ohledu zažité žánrové motivy tedy hra vědomě využívá. S oběma prameny *DDLC* vědomě pracuje – přestože je nám přiznána zpočátku jakási agenda, veškeré naše volby nakonec vedou do stejné místnosti s Monikou (kromě dvou odlišných konců, které však hráč zpravidla dosáhne jen po opakovaném hraní). Samotné hře je přiznaná určitá autonomie, která z Moniky utvoří aktéra s možnostmi, které jinak náleží hráči-uživateli počítače jako je odstraňování konkrétních postav jak v herním světě, tak v samotných adresářích hry. Hráč je zde vystaven manipulaci i objektivizaci ze strany programu, což lze chápat jako další převrácení rolí mezi hráčem a nehratelnými postavami. Překračování hranic je důležitým prvkem díla – objevují se zde vizuální motivy odkazující k technické podstatě her (části kódu) nebo se některé mechaniky přesouvají do rozhraní operačního systému, čímž se zvýrazňuje povaha her jako specializovaného softwaru.

5.5. The Stanley Parable

Ve hře *The Stanley Parable* z roku 2013 od nezávislého studia Galactic Cafe se hráč ocitá v kůži Stanleyho, zaměstnance blíže nespecifikované kancelářské firmy, kde se rovněž celý děj odehrává. Je vyprávěna z pohledu první osoby a vychází ze žánru exploračního simulátoru chození (walking simulator), v němž je hlavní mechanikou a hráčovou interakcí se světem přesun mezi jednotlivými lokacemi. Kromě dvou menšinových ženských postav (ženská vypravěčka a nehráčská postava Mariella) zde vystupují pouze dvě osoby – hráčův avatar Stanley a Vypravěč. Ten hrou provází, dává Stanleymu rady, pokyny, komentuje jeho počínání

či v některých chvílích ovládá herní prostor. Zároveň prvotní událostí, která odvíjí narativ, je záhada, proč zmizeli všichni Stanleyho kolegové a nepřichází mu pokyny přes počítač jako každý den. Význam této záhady je však posléze umenšován ve jménu sebereflexivnosti hry i samotného herního média.

Vzhledem k tomu, že celou hrou provází Vypravěč, není překvapivé, že pro persvazivnost jsou klíčové lingvistické znaky. Samotné odkazování se v případě *The Stanley Parable* nejčastěji děje jazykovými prostředky – promluvami vypravěče. Zároveň hra pracuje s prostředky jako je metafora. Hned na začátku Vypravěč uvede, že „*práce zaměstnance 427* (Stanley – pozn. aut.) *byla jednoduchá – seděl u svého stolu v místnosti 427 a mačkal klávesy na klávesnici. Příkazy, která tlačítka zmáčknout, jak dlouho je držet a v jakém pořadí, k němu přicházely přes monitor*“. Tuto promluvu lze číst jako metaforu uživatele počítačových her, který rovněž poslouchá pokyny na obrazovce, které mu radí, jak daný software ovládat. Několikrát během hry Vypravěč osloví přímo hráče, hodnotí jeho akce a chování ve hře. Zároveň lze odlišovat různé příběhové větve díla. V některých je hráč oslovován jako jeho avatar Stanley, v jiných je adresován přímo hráč-člověk. Nejčastěji se tak děje v situacích, kdy neuposlechneme Vypravěčovu naraci a zvolíme odlišnou variantu, než kterou předepisuje narativ. Typickým okamžikem je místnost se dvěma dveřmi, v níž Vypravěčův scénář Stanleymu předepisuje zvolit dveře nalevo, zatímco hráč může projít i dveřmi napravo. Lingvistickými prostředky tak hra prakticky rozlišuje mezi Vypravěčem preferovanou ortohrou a hráčovým svobodným chováním. Když hráč v jednu chvíli vytáhne v místnosti kabel zvonícího telefonu, Vypravěč je překvapen a osloví Stanleyho: „*Ty nejsi Stanley. Jsi skutečná osoba. Nemohu uvěřit, že jsem se tak spletl. To je důvod, proč jsi mohl dělat správná a špatná rozhodnutí.*“

Na vizuální úrovni hra upozorňuje na svou podstatu především v situacích, kdy se hráč odchýlí od hlavní dějové linky – osvobození Stanleyho z podivné kancelářské budovy. V takových případech se v *The Stanley Parable* objevují objekty na místech, kde nemají být, případně hranice jedněch přetékají do druhých. V jednom z možných konců se hráč dostane do rozpracovaných kulis, které měly být určeny pro hru, ale nebyly použity. V jiném se stane návštěvníkem muzea samotného díla, kde jsou rozmístěny informační tabulky k jednotlivým vystaveným stavebním prvkům. Jedním z nich je například začáteční chodba. Tím, že hra takto ztvárňuje a prezentuje hráči své prostory a objekty zároveň upozorňuje na vlastní vykonstruovanost – ve virtuálním muzeu jsou vystaveny například i dřívější verze různých herních předmětů jako tlačítka nebo úrovně, které nakonec nebyly ve finální podobě použity.

V jednom z možných konců hráč vystoupí z těla Stanleyho, což je další upozornění na častou videoherní perspektivu první osoby. Samotné hlavní menu také odkazuje na autoreferenční podstatu hry. Kromě běžné nabídky začátku nové hry nebo možností je na pravé straně zobrazen monitor, na němž je zobrazena tatáž nabídka a opět monitor atd., čímž se utváří nekonečný tunel. Specifický význam má i celkové zasazení hry do kancelářské korporátní budovy – práce zde je často vnímána jako ubíjející a rutinní, čímž se demonstruje chápání hráče plnícího denní herní rutinu bez výraznějšího odstupu a hodnocení vlastní činnosti.

Obrázek 5: Vypravěč je klíčovým sebereferenčním prvkem hry, v němž se mísí všechny úrovně persvaze.

Zvukové znaky hrají důležitou roli především ve spojení s těmi lingvistickými, tedy promluvami vypravěče – pracuje se s nimi nejčastěji v multimodální rovině. Zároveň je však hudba používána jako výsměch ze strany Vypravěče, jedná-li hráč příliš rychle a použije vědomosti z předchozího průchodu hrou. V tu chvíli Vypravěč schválně děj zastaví a v prostoru se rozezní uklidňující new age hudba. I tento moment lze číst jako odkaz na vykonstruovanost herního prostoru, v němž se mění zvukový doprovod na základě nastavení vývojářů s cílem působit na hráčovy emoce.

Systémová a znaková úroveň jsou nejvíce provázány mezi procedurální a lingvistickou dimenzí. Vypravěčovy pokyny nařizují hráči konat určité akce, ale zároveň ho nepřímo navádějí, aby tyto pokyny nedodržoval. Hra tak přesvědčivě vypovídá o unikátnosti svého média a omezené autonomii, již hráč v herních fikčních světech zpravidla požívá. Přestože mu je naznačováno, aby zvolil jednu konkrétní variantu, může se rozhodnout, že zvolí druhou. Hráčovy akce jsou v *The Stanley Parable* nicméně velmi omezené vzhledem k žánrovému zařazení – jediná aktivita, kterou hráč interaguje s herním světem je přesouvání se, respektive avatarova nehybnost, a klikání na předem určené předměty. Hra také pracuje s pravidly

podvratně, když Vypravěč hráče vybízí, aby jako Stanley zadal číselnou kombinaci, kterou ale postava nemůže znát, což sám několikrát zdůrazní i Vypravěč. Hráč však tuto kombinaci zná, protože ji v daném okamžiku sám slyšel říkat Vypravěče. Tím se rozporuje představa hry jako magického kruhu – do hry si přinášíme už dříve nabyté zkušenosti. Stejně tak ale titul zdůrazňuje, opět pomocí postavy Vypravěče, hráčovu podřízenost pravidlům a jejich omezením. Takto lze interpretovat chování veškerých dveří – některé se po hráčově interakci otevřou či zavřou, jiné se nenávratně zabouchnou po projití, ostatní neumožní hráčův průchod po celou hru. Vzhledem k vlastní sebereflexivitě na tato nekonzistentní pravidla hra sama upozorňuje promluvami Vypravěče, které doprovází i moment, v němž hráč podruhé navštíví sklad uklízecích potřeb. Protože to zdržuje odvíjení příběhu, napříště už jsou tyto dveře zabarikádovány, takže místnost už navštívit nemůžeme. Dalším procedurálním prostředkem využitým k upozornění na zprostředkovanost díla je okamžik, kdy se Stanley dostane do jedné z pracoven jeho nadřízeného, v níž se skrývá tajná chodba. Ta může být však otevřena jen hlasovým ovládáním, nicméně hra nepřijímá žádné hlasové vstupy a Stanley tedy nemůže pokračovat dál.

Persvazivnost *The Stanley Parable* se projevuje i v narativu. Příběh, postavy i prostor jsou podřízené odkazování na sebe sama. Zápletka ústí v několik konců, využívá typický prostředek videoherního média, tedy možnost rozhodovat se ve zlomových bodech narativu. V analyzované hře se tyto konce různí – od osvobození Stanleyho z jeho každodenního programu, po rozbití hry, kdy Vypravěč ohlásí uvíznutí na mrtvém bodě nebo samotné vypnutí softwaru na výzvu ženské vypravěčky. Co se obvykle mění na základě toho, k jakému konci hráč spěje, je moc Vypravěče nad hrou. Někdy působí jako typický vševědoucí a všemocný vypravěč (když hráč nezadá kód do tajné chodby v manažerově kanceláři, Vypravěč ji odemkne sám s odůvodněním, že šlo o elektrický zkrat), jindy je stejným objektem systému jako Stanley. Vše z toho zdůrazňuje videoherní podstatu konzumovaného kulturního artefaktu. V díle vyskytující se postavy také slouží jejímu sdělení – Vypravěč v některých chvílích navrhuje restartování hry, nebo komentuje vztah Stanleyho-hráče k videohernímu světu: „*Snažím se mu říct tohle – že v tomto světě nemůže být víc než pozorovatel, takže čím déle tu zůstává, sám sebe zabíjí*.“ Prostor se zde také často mění. Jedna odbočka vytyčuje hranici mezi realisticky působícími chodbami či zákoutími strojoven a záměrně nedodělanými prostory využívajícími tzv. placeholdery, abstraktními místnostmi nebo schodištěm umístěným chaoticky doprostřed chodby.

Z hlediska filmovosti dílo pracuje zejména s repeticemi, které hráče pravidelně vrací na počáteční bod. Na to upozorňuje nahrávací obrazovka, která uvádí, že „*konec nikdy neznamená konec.*“ V takovýchto přesunech využívá prostředku zatmívání obrazu, které se používá pro předěl jedné fáze do druhé. Pohyb kamery je zcela podřízen hráči vzhledem k tomu, že jde o hru z pohledu první osoby, proto je umenšena její persvazivnost z hlediska rámování obrazu. Nicméně jedno takové autoreferenční rámování je ve hře přítomné, a to ve větvi, v níž je hráč přesunut ze Stanleyho digitálního těla a na rozhodující scénu se dvěma dveřmi se dívá svrchu jako externí pozorovatel.

V kontextové rovině hra působí především afektivně – vyvolává hlavně pocit absurdního pobavení tím, jak dílo satirizuje videoherní médium. Takové okamžiky dobře reprezentují situace, kdy se hra „rozbije“ a Vypravěč začne Stanleyho obviňovat či si z něj utahovat jako v případě místnosti, kde se zavírají dveře těsně předtím, než do nich může avatar vstoupit. To má vést hráče k reflexi vlastního vnímání her či vlastních návyků. Sebereflexe *The Stanley Parable* hráče motivuje spíše k rozbíhavému myšlení, když vybízí v konci s osvobozením Stanleyho, že budova ukrývá ještě mnoho záhad. Toto následné objevování stejně jako absence jakýchkoli penalizací za neplnění herních cílů nás vede ke kreativnímu přístupu ke hře samotné, a tedy i potenciálu objevení narativní odbočky či motivu, který v nás emočně zarezonuje.

The Stanley Parable tematizuje především problematiku volby a hráčovy agendy v počítačových hrách. Využívá k tomu prostředků disonance mezi požadavky narativní autority v podobě postavy Vypravěče, který směřuje avatara Stanleyho ke konci hry svými pokyny, a hráčovými možnostmi pohybovat se i mimo Vypravěčem vytyčenou cestu. V *The Stanley Parable* je tak počítačová hra médiem, jehož paradox je přítomný v konstatování, že aby se hráč mohl chovat v určitém systému svobodně, nejprve musí být omezen konkrétními pravidly. Zároveň lze hru číst jako kritiku hráčských návyků, s nimiž jako konzumenti počítačových her můžeme sklouzávat k bezmyšlenkovitému následování příkazů na obrazovce, aniž bychom to, co k nám promlouvá, jakkoli reflektovali.

6. Diskuse a závěr

Provedená analýza pomocí teoretického modelu Teresy de la Hery (2013) ukázala, že zkoumané hry ztvárňují herní problematiku pomocí multimodálních persvazivních prostředků. Přesto lze konstatovat, že některé dimenze byly používanější než jiné. Všechny tituly ze vzorku nějak tematizovaly vlastní pravidla, případně je překračovaly či jejich prostřednictvím manipulovaly s hráčem. Nejvýrazněji vztah hráče a hry tematizovala trojice *The Beginner's Guide* (jak hráč může interpretovat videoherní dílo), *Doki Doki Literature Club* (jak hráč může ztratit kontrolu nad hrou) a *The Stanley Parable* (jak hráč může volit vlastní cesty ve vyznačeném narativu). *The Stanley Parable* lze zároveň chápat jako v určitém smyslu nejkritičtější hru ve vzorku – explicitně na hráče útočí jako na člověka podřízeného rutině, plnícího jen základní příkazy na obrazovce. *Antichamber* zase výrazně ztvárňovala virtuální prostor, který je neodvozený od běžného, zachytitelného světa, čímž zpodobňovala možnosti počítačových her jako progresivního média posouvajícího lidskou imaginaci. *Baba Is You* nejočividněji tematizovala pravidla, jejich upravitelnost a také logiku stojící za programováním, které tvoří jeden ze základů tvorby počítačových her. Jiné dimenze uváděné Teresou de la Herou (ibid.), především sensuální a kontextovou, zkoumané hry spíše opomíjely.

To, že každá volila trochu jiné prostředky ke své výpovědi o médiu je pochopitelné. Počítačové hry jsou multimediálními artefakty, v nichž se prolínají různé možnosti výpovědi. Na výzkumnou otázku *Jak a prostřednictvím jakých vrstev analyzované počítačové hry vyprávějí samy o sobě?* tedy lze odpovědět takto: Sebereflexivní hry o samotném médiu podávají různorodá sdělení – některé tematizují problematiku hráčovy volby, jiné nepodmíněnost virtuálního prostoru našimi fyzikálními zákony a obecně lidskou percepcí, jiné se zaměřují na manipulovatelnost pravidly i jak pravidla mohou manipulovat hráčem. Všechny však mají společné nabourávání vžitých představ o tom, jak hra funguje nebo vypadá. Upozorňují na virtualitu her, na jejich vykonstruovanost. Zpřítomňují roli hráče v samotném herním systému, herní světy neprezentují odděleně a autonomně – upozorňují na nutnost hráčovy akce, aby se ze statického stalo dynamické, tedy něco interaktivního, co na hrách oceňujeme. Částečně tak zviditelňují i některá regulativní pravidla zmiňovaná Nohrem (2019). Herní médium se svými různorodými stavebními prvky – pravidly, narativem, audiovizuální složkou – otevírají široké pole způsobů vyjádření, jak by mělo být z provedené analýzy zřejmé.

Na některých titulech ze vzorku lze také ilustrovat ludo-narativní rozpory i snoubení. Když dojde k příběhovému zvratu v *Doki Doki Literature Club*, hráč zjistí, že je mu

znemožněno nahrát uložené pozice. Jde tedy o podřízení ludologické roviny té narativní. Podobně demonstruje určitou protichůdnost těchto dvou klíčových prvků i *The Stanley Parable*, v němž Vypravěč nutí hráče zvolit určitou cestu, nicméně vzhledem k interaktivní povaze hry jej hráč nemusí poslechnout. Přesto však obě díla ludus a narativitu také propojují – v případě *The Stanley Parable* se příběh přizpůsobuje hráčově činnosti, a nakonec jeho samotného v některých narativních iteracích staví do centra. Sebereferenční mechanika zásahu do místních souborů v *Doki Doki Literature Club* zase celý narativ uzavře. Na těchto příkladech se může ukazovat, že napětí mezi schopností něco vyprávět, předávat myšlenky a být dobrou hrou, které v teoretické části předesílal například Zhu (2020) nemusí být nikterak vyhrocené. Tímto snoubením odpovídají dekádě, v nichž byly tyto analyzované hry vydány. O ní Bendová (2016) píše, že došlo k obroušení hran mezi ludologickým a naratologickým přístupem k počítačovým hrám. Naopak *Baba Is You* na narativ (téměř) rezignuje a staví do centra pravidla a herní mechaniky, díky čemuž by se dala popsat jako ludocentrický titul. Protikladně působí *The Beginner's Guide*, který je vzhledem k omezeným hráčovým aktivitám orientován spíše narativně. To však nijak neškodí jejich autoreferenčnímu sdělení, protože hra předává význam prostřednictvím obou těchto prvků.

Přes své výsledky má však empirická část i omezení. Během zpracovávání výzkumného materiálu vycházelo najevo, že zvolená metoda navržena původně pro výzkum reklamních her může mít pro můj vzorek svá omezení. Spočívají především ve faktu, že reklamní hry jsou zpravidla méně komplexní a zároveň je u nich důraz na persvazivnost mnohem silnější. Mnou analyzované hry často explicitně neprezentovaly jedinou myšlenku, jediné sdělení o hrách. Proto u mého výzkumu může hrát mnohem větší roli interpretační úsilí než v případě původního výzkumu Teresy de la Hery (2013).

Zároveň však věřím, že se na téma této diplomové práce dá navazovat – například jinak zkonstruovaným vzorkem nebo odlišnou metodou. Přínosné výsledky by mohly přinést studie, které by zkoumaly vnímání těchto sebereflexivních děl samotnými hráči a zdali nějak zapůsobily na jejich přístup ke hrám jako specifické kulturní formě. Vzhledem k šíři konceptu metahry představenému v teoretické části jsem se v průběhu práce postupně přiklonil právě k termínům sebereflexivní nebo autoreferenční hry. Metaherní perspektiva jako studování všeho, co samotná díla nějak přesahuje či se s nimi překrývá, by však mohla být v budoucnu zapojena do výzkumu počítačových her obecně vzhledem k jejich rostoucímu kulturnímu i ekonomickému významu.

Ukázal jsem, že videoherní rétorika nespočívá pouze v pravidlech, ale i audiovizuálním zpracování, cíleným vyvoláním emocí nebo vyprávěním smysluplných a často i nelineárně pojatých příběhů. Jde o jakousi multimodální rétorickou schopnost, v níž několik prvků působí na konzumenta ve stejnou chvíli. Jedním z těchto prvků je i naše vlastní aktivita uvnitř uzavřeného systému, na níž analyzovaná sebereflexivní díla upozorňují. Jestliže Bendová (2016) považuje za základy vyprávění počítačových her otevřenost, repetitivnost a konfigurovatelnost, všechny analyzované hry tyto vlastnosti videoherního vyprávění tematizovaly. Namátkou lze připomenout, že repetitivnost a otevřenost je základním předpokladem *The Stanley Parable.* Způsoby, jakými dokončit jednotlivé úrovně stejně jako jejich pravidla jsou konfigurovatelné v *Baba Is You.* Zároveň se ukázalo, že pocit imerze nemusí být nutně navázán na vtahující příběh nebo fotorealistickou grafiku; patrně nejdůležitější roli hraje odezva systému na naše akce, kterou zmiňuje Murray (1997). Přestože hráč na chvíli opustí rozhraní *Doki Doki Literature Club*, je ve hře stále angažován.

Přes pozorovanou multimodální povahu sdělení analyzovaných děl však lze konstatovat, že dominantně pracovala s unikátními vlastnostmi videoherního média jako je interaktivnost, nepodmíněnost reprezentace nebo existence pravidel vymezujících způsoby hráčovy konzumace daného díla. Na základě Bogostova (2007) přístupu orientovaného na pravidla a zpodobněním procesů jsme mohli pozorovat, že právě pravidla byla výrazným motivem výpovědi sebereflexivních počítačových her. Nicméně je třeba připomenout i Sicartovu (2011) kritiku procedurální rétoriky, která spočívala v tom, že příjemce sdělení pojímá příliš pasivně, že se z konceptu vytrácí hráč jako samostatně myslící entita. Jak je z provedené analýzy zřejmé, sebereflexivní hry se na nás naopak přímo obracejí, vstupují s námi do dialogu, ignorují nebo na chvíli ruší bezpečný úkryt v našem avatarovi. Zprůhledňují to, co je v jiných titulech skryté.

Mohli bychom proto hovořit o epických videohrách jako paralele k epickému divadlu? Patrně ano, podobnost s brechtovským přístupem k tvorbě je zřejmá. Sice se v jednotlivých titulech může diametrálně lišit důraz na vyprávění, nicméně jejich cíle a sdělení jsou podobné. Nesnaží se vyvolat dojem jiného místa – tím, že jsou analyzované hry jakýmisi paralelními realitami, v nás mohou vyvolat reflexi naší sdílené reality. Vědomým překročením hranic magického kruhu nás mohou vést ke kritičtějšímu přístupu k ostatním hrám a hraní jako takovému. Tím, že porušují dlouhodobě platné principy videoherního designum, médium počítačových her materializují a historizují, tj. ukazují hry jako produkt určité kultury a společenských předpokladů. Do centra staví hráče podobně jako epické divadlo diváka a zvýrazňují jeho osobní roli v daném herním systému stejně jako ukazují, jakou moc tento

systém nad uživatelem požívá. Tímto způsobem tedy sebereflexivní, autoreferenční či epické hry nejsou „jen o“ hrách, kam by je zařadili Boluk a LeMieux (2017), ale mohou vypovídat o nových médiích a postindustriální společnosti obecně.

7. Literatura a zdroje

Aarseth, E., 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature.* Baltimore: John Hopkins University Press. ISBN 0-8018-5579-9.

Aarseth, E., 2003. Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. *Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference*, s. 1-8. Dostupné z: https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1048.415&rep=rep1&type=pdf.

Antichamber Wiki [online]. 2022 [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: https://antichamber.fandom.com/wiki/Main_Page.

Baar, P., 2016. Critical Jostling. *G|A|M|E,* 5(1), s. 23-31. Dostupné z: https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2019/08/GAME_05_GamesOnGames_Journal_Barr.pdf.

Baba Is You Wiki [online]. 2022 [cit. 2022-05-08]. Dostupné z: https://babaiswiki.fandom.com/wiki/Baba_Is_You_Wiki.

Barthes, R., 2004. Rétorika obrazu. In: Císař, K. (Ed.), *Co je to fotografie?* Praha: Hermann & synové. ISBN 80-239-5169-6.

Begy, J., 2010. The History and Significance of Jumping in Games. In: Schwertz, K. a M. Wagner (Eds.), *Game\Play\Society: Contribution to Contemporary Computer Game Studies.* München: Kopaed. ISBN 978-3867362405.

Bendová, H., 2016. *Umění počítačových her.* Praha: Nakladatelství AMU. ISBN 978-80-7331-421-7.

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

Bogost, I., 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge: MIT Press. ISBN 978-0-262-02614-7.

Boluk, S., LeMieux, P., 2017. *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minnesota: University of Minnesota Press. ISBN 978-0-8166-8716-9.

Bolter, J. D., Grusin, R. A., 2000. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press. ISBN 0-262-52279-9.

Bonello Rutter Giappone, K., 2015. Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games. *Game Studies. 15*(1). Dostupné z: http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k.

Brecht, B., 1958. *Myšlenky.* Praha: Československý spisovatel.

Calleja, G., 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation.* Cambridge: The MIT Press. ISBN 978-0-262-01546-2.

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

Carter, M., Gibbs, M. a M. Harrop, 2012. Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary. *Proceedings of the 7th International Conference on the Foundations of Digital Games*. [online]. New York, 2012 [cit. 2021-09-02]. Dostupné z: https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2282338.2282346.

Consalvo, M., 2007. *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge: MIT Press. ISBN: 978-0-262-03365-7.

Cox, D., Beale, M., 2016. NorthPoint Courtesy Services Development and Design Summary. *G|A|M|E,* 5(1), s. 61-66. Dostupné z: https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2019/08/GAME_05_GamesOnGames_Journal_Cox_Beale.pdf.

Debus M. S., 2017. Metagames: On the ontology of games outside of games. In: *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*. [online]. New York, 2017 [cit. 2021-09-02]. Dostupné z: https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3102071.3102097.

de la Hera Conde Pumpido, T., 2014. *Persuasive Structures in Advergames. Conveying Advertising Messages through Digital Games.* Disertační práce. Utrecht. [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/291047. ISBN 978-94-6103-038-2.

Domsch, S., 2013. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin: De Gruyter. ISBN 978-3-11-027245-8.

Donaldson, S., 2017. Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends. *Games and Culture, 12*(5), s. 426-444. DOI: 10.1177/1555412015590063.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H. & Tosca, S.P., 2016. *Understanding video games: the essential introduction*. 3rd ed., New York: Routledge. ISBN 978-1-138-84982-2.

Eskelinen, M., 2001. The Gaming Situation. *Game Studies, 1*(1). Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/.

Fernandéz-Vara, C., 2019. *Introduction to Game Analysis.* New York: Routledge. ISBN 978-0-8153-5184-9.

Ferri, G., Caruso, G., Salvador, M., Fassone, R., Gualeni, S., 2016. Games on Games: Game Design as Critical Reflexive Practice. *G|A|M|E, 5*(1), s. 5-10. Dostupné z: https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2019/08/GAME_05_GamesOnGames_Journal_Caruso_Fassone_Ferri_Gualeni_Salvador.pdf.

Frasca, G., 2003. Simulation versus Narrative. In: Wolf, M. a B. Bernard (Eds.), *The Video Game: Theory Reader.* New York: Routledge, s. 221-236. ISBN 0-415-96579-9.

Garfield, R., 2000. *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*. London: Jolly Roger Games. ISBN: 978-1558782402.

Gualeni, S., 2016. Self-reflexive Videogames: Observations and Corollaries on Virtual Worlds as Philosophical Artifacts. *G|A|M|E, 5*(1), s. 11-20. Dostupné z: https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2019/08/GAME_05_GamesOnGames_Journal_Gualeni.pdf.

Herbst, C., 2008. Programming Violence: Language and the Making of Interactive Media. In: Jahn-Sudmann, A. a R. Stockmann (Eds.), *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games without Frontiers, War without Tears.* Basingstok: Palgrave Macmillian, s. 69-77. ISBN 978-0-230-54544-1.

Holopainen, J., Stain, M., 2014. Dissecting Playfulness for Practical Design. In: Walz, S. P. a S. Deterding (Eds.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications.* Cambridge: MIT Press, s. 419-438. ISBN 0-262-32572-1.

Huizinga, J., 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře.* Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1.

Isbiter, K., 2016. *How Games Move Us: Emotion by Design.* Cambridge: The MIT Press. ISBN 978-0-262-03426-5.

Jenkins, H., 2004. Game Design as Narrative Architecture: In: Wardrip-Fruin, N. a P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game.* Cambridge: The MIT Press, s. 118-130. ISBN 0-262-23232-4

Jenkins, H., 2005. Games, the New Lively Art. In: Raessens, J. a J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press, s. 175-193. ISBN 0-262-18240-8.

Juul, J., 2003. The Game, the Player, the World: Looking for a heart of Gameness. In: *Level up: Digital Games Research Conference Proceedings,* s. 30-45. Dostupné z: https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/.

Juul, J., 2005. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge: MIT Press. ISBN 978-0262516518.

Kirkpatrick, G., 2015. *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995.* Basingstoke: Palgrave Macmillian. ISBN: 978-1-349-45470-9.

Klevjer, R., 2002. In Defense of Cutscenes. *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference,* s. 191-202. Dostupné z: https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1300&rep=rep1&type=pdf.

Konzack, L., 2002. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference.* [online]. Tampere, 2002. [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf

Lee, S., 2003. „I Lose, Therefore I Think“: A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare. *Game Studies, 3*(2). Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0302/lee/.

Lupton, C. & McDonald, P., 2010. Reflexivity as Entertainment: Early Novels and Recent Video Games. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal, 43*(4), s. 157-173.

Macura, V., Janoušek, P., 2012. Johan Huizinga: Homo ludens, O původu člověka ve hře. In: Macura, V. a A. Jedličková (Eds.), *Průvodce po světové literární teorii 20. století.* Brno: Host, s. 327-333. ISBN 978-80-7294-848-2.

Madigan, J., 2016. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them.* Lanham: Rowman & Littlefield. ISBN 78-1-4422-3999-9.

Möring, S.S., 2013. *Games and Metaphor: A critical analysis of the metaphor discourse in game studies.* Disertační práce. Kodaň. [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: https://sebastianmoering.com/wp-content/uploads/2015/10/20140624-SM-thesis-proofread-b.pdf.

Murray, J. H., 1997. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press. ISBN 0-262-63187-3.

Myers, D., 2012. Circles tend to return. *Game Studies, 12*(2). Dostupné z: http://gamestudies.org/1202/articles/myers_book_review.

Nohr, R. F., 2019. Tetris: Rules. In: Payne, M. T. a N. Huntemann (Eds.), *How to Play Video Games*. New York: New York University Press, s. 21-28. ISBN 978-1-4798-2798-5.

Oxford English Dictionary, 2014. *meta-, prefix.* OED online. [online]. [cit. 2021-09-03]. Dostupné z: https://www.oed.com/view/Entry/117150?rskey=Ph2wtn&result=4&isAdvanced=false#eid.

Pavis, P., 2003. *Divadelní slovník.* Praha: Divadelní ústav. ISBN 80-7008-157-0.

Remo, C., 2007. Ken Levine on BioShock: The Spoiler Interview. *Shack News*. [online]. [cit. 2019-09-10]. Dostupné z: https://www.shacknews.com/article/48728/ken-levine-on-bioshock-the.

Salen, K., Zimmerman, E., 2003. *The Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge: MIT Press. ISBN 978-0262240451.

Schell, J., 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses.* Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann. ISBN 978-0-12-369496-6.

Schubert, S., 2021. Playing with (Meta)Fictionality and Self-Reflexivity in the Video Game The Stanley Parable. In: Fülop, E. (Ed.), *Fictionality, Factuality, and Reflexivity Across Discourses and Media.* Berlin: De Gruyter. ISBN 978-3-11-072203-1.

Sicart, M., 2008. Defining Game Mechanics. *Game Studies, 8*(2). Dostupné z: http://gamestudies.org/0802/articles/sicart.

Sicart, M., 2011. *The ethics of computer games*. Cambridge: MIT Press. ISBN 1-282-24014-5.

Sicart, M., 2011. Against Procedurality. *Game Studies, 11*(3). Dostupné z: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.

Sicart, M., 2015. Loops and Metagames: Understanding Game Design Structures. *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games*. [online]. Pacific Grove, 2015 [cit. 2021-09-02]. Dostupné z: https://www.miguelsicart.net/publications/Loops%20and%20Metagames.pdf.

Smuts, A., 2005. Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics, 3*(1). Dostupné z: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6/.

Sniderman, S., 2006. Unwritten Rules. In: Salen, K. a E. Zimmerman (Eds.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge: MIT Press, s. 476-503. ISBN 0-262-19536-4.

Stang, S., 2019. „This Action Will Have Consequences“: Interactivity and Player Agency. *Game Studies, 19*(1). Dostupné z: http://gamestudies.org/1901/articles/stang.

Šisler, V., 2012. Počítačové hry na Blízkém Východě. Procedurální rétorika a její role v utváření muslimské identity. *Iluminace, 24*(2), s. 49-64. Dostupné z: https://www.iluminace.cz/images/obsah/sisler_2_12.pdf.

Šisler, V., 2019. Petri Net Modeling: Analyzing Rule-Based Representations of Religion in Video Games. In: Šisler, V., Radde-Antweiler, K. a X. Zeiler (Eds.), *Methods for Studying Video Games and Religion*. New York: Routledge., s. 133-151. ISBN: 978-1-138-69871-0.

Švarný, M., Šisler, V., 2019. Towards an Operational Definition of Procedural Rhetorics. In: Liapis, A., Yannakakis, G., Gentile, M. a M. Ninaus (Eds.), *Games and Learning Alliance. GALA 2019. Lecture Notes in Computer Science*. Dostupné z: https://doi.org/10.1007/978-3-030-34350-7_15.

Švelch, J., 2012. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Iluminace, 24*(2), s. 33-48. Dostupné z: https://www.iluminace.cz/images/obsah/svelch_2_12.pdf.

Valve, 2022. *Antichamber on Steam.* [online]. [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/219890/Antichamber/.

Zhu, F., 2020. The Freedom of alienated reflexive subjectivity in The Stanley Parable. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, *26*(1). s. 116-134. DOI: 10.1177/1354856517751389.

7.1. Ludografie

2K Boston, 2K Australia, 2007. *Bioshock.* [Digitální hra].

Atari, 1972. *Pong.* [Digitální hra].

Blizzard Entertainment, 2002. *Warcraft III: Reign of Chaos.* [Digitální hra].

CCP Games, 2003. *EVE Online.* [Digitální hra].

Colgate-Palmolive, 1992. *Harald Hardtooth and the Fight of the Clean Teeth.* [Digitální hra].

Cyan, 1993. *Myst.* [Digitální hra].

Daniel Cox, Matthew Beale, 2016. *NorthPoint Courtesy.* [Digitální hra].

Demruth, 2013. *Antichamber.* [Digitální hra].

Dennaton Games, 2012. *Hotline Miami.* [Digitální hra].

Epic Games, 2006. *Gears of War.* [Digitální hra].

Everything Unlimited, 2015. *The Beginner's Guide.* [Digitální hra].

Galactic Cafe, 2013. *The Stanley Parable*. [Digitální hra].

Gonzalo Frasca, 2002. *Kabul Kaboom.* [Digitální hra].

Konami Computer, Entertainment Japan, 1998. *Metal Gear Solid.* [Digitální hra].

Molleindustria, 2005. *McDonald's Videogame.* [Digitální hra].

Monolith Productions, 2014. *Middle-earth: Shadow of Mordor.* [Digitální hra].

Monolith Productions, 2017. *Middle-earth: Shadow of War.* [Digitální hra].

Pippin Barr, 2013. *Jostle Bastard.* [Digitální hra].

Pippin Barr, 2015. *Jostle Parent.* [Digitální hra].

Republican National Committee, 2004. *John Kerry Tax Invaders.* [Digitální hra].

Riot Games, 2009. *League of Legends.* [Digitální hra].

Rockstar North, 2004. *Grand Theft Auto: San Andreas.* [Digitální hra].

Soleil Noir, Chez Eddy, 2010. *Nespresso Variation.* [Digitální hra].

Stef & Phil, 2002. *New York Defender*. [Digitální hra].

Stefano Gualeni, 2013. *Necessary Evil.* [Digitální hra].

Team Salvato, 2017. *Doki Doki Literature Club.* [Digitální hra].

Valve, 2000. *Counter-Strike.* [Digitální hra].

Valve, 2013. *DOTA 2*. [Digitální hra].

WB Games Montréal, 2022. *Gotham Knights.* [Digitální hra].

Young Heroes, 2014. *Octodad: Deadliest Catch.* [Digitální hra].