

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Audiovizuální studia

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Mezi filmem a videohrou – analýza Detroit: Become Human

Jakub Jirka

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce: MgA. Tomáš Oramus

Datum obhajoby: 12. 9. 2018

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television and Photographic Arts and New Media

Audiovisual Studies

BACHELOR THESIS

**Between movie and videogame – analysis of Detroit:
Become Human**

Jakub Jirka

Thesis adviser: Mgr. Helena Bendová

Examiner: MgA. Tomáš Oramus

Date of defence: 12. 9. 2018

Academic title to be assigned: BcA.

Praha, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt:

Práce se zabývá historickou kontextualizací videohry Detroit: Become Human na vybraných příkladech z dějin interaktivního filmu. V následné analýze za pomoci metody *MDA* na příkladech ukazuje soulady a rozpory mezi jednotlivými prvky videohry, které konstituují její *narativní estetický model*.

Abstract:

Thesis historically contextualizes video game Detroit: Become Human in the context of history of interactive movies and cinema. In subsequent analysis it uses the *MDA* approach to describe consistencies and discrepancies between individual components of the video game, which constitute its *narrative aesthetical model*.

Obsah:

1 Úvod	7
2 Interaktivní filmy	8
2.1 Kinoautomat: Člověk a jeho dům	8
2.2 Videoherní interaktivní filmy	9
2.3 Tvorba Davida Cage z perspektivy formální inovativnost	12
2.3.1 Omikron: Nomad Soul (1999)	12
2.3.2 Fahrenheit (2005)	12
2.3.3 Heavy Rain (2010)	13
2.3.4 Beyond: Two Souls (2013)	14
3 Aplikace neoformalistické analýzy na případ Detroit: Become Human	15
4 Rámec MDA	18
4.1 Detroit: Become Human optikou rámce MDA	20
5 Závěr	26
6 Literatura	27

1. Úvod

Detroit: Become Human (2018) je nejnovější videohrou francouzského studia Quantic Dream, v jehož čele stojí David Cage. Netypické na přístupu Davida Cage v kontextu tvorby AAA titulů, ke kterým se *Detroit: Become Human* bezpochyby řadí¹, je míra jeho proklamované autorské angažovanosti. Cage si své hry sám píše, je autorem herních mechanik, dohlíží na casting herců, které také režíruje, a dohlíží na celkovou koncepci hry.

Autorský přístup k tvorbě videoher není v dnešní době už nic neobvyklého². To, co Cageovu tvorbu odlišuje od valné většiny současných her je zaměření se primárně na vyprávění příběhu a to až do takové míry, že je Cagovým hráč často vyčítáno, že se ve skutečnosti o žádné hry nejedná a že přinejlepším je možné je označit za sofistikované interaktivní filmy. Cage se s touto výtkou vypořádává tím, že svoji tvorbu označuje za interaktivní dramata, případně interaktivní fikce.

Z historického hlediska jsou podobnosti *Detroit: Become Human*, ale i zbylé tvorby Davida Cage obecně, s interaktivními filmy nasnadě. V obou případech se jedná o jakési hybridní formy tak či onak pracující s formou větveného příběhu, který je prezentován vizuální formou s tím, že *divák/hráč* má možnost do vývoje příběhu v předem zvolených momentech zasahovat. Z toho důvodu je nutné si celý žánr interaktivní kinematografie nejprve historicky kontextualizovat.

I když těžištěm této práce není jádro výše zmíněného sporu, ale otázka, jak je možné k takovému interaktivnímu narativu přistupovat analyticky, je přesto nejprve nutné *Detroit: Become Human* zasadit do historického kontextu a srovnat ho se svými ideovými předchůdci, čemuž se budu věnovat v první části práce. V druhé části práce se pak budu věnovat dvěma možným přístupům k analýze *Detroit: Become Human*. Na jedné straně se nabízí klasická filmová teorie a aplikace neoformalistické analýzy, která umožní uchopit filmový rozměr hry, na straně druhé, vzhledem k absenci akademickou obcí podobně uznávaného teoretického aparátu na poli herních studií vzniká problém, který se pokusím vyřešit aplikací rámce *Mechanics, Dynamics, Aesthetics*.

1 PRAMATH. *Detroit: Become Human Development Budget Reportedly Over \$35 Million*, 2018, [online]. [cit. 2018-26-08]. Dostupné z: <https://gamingbolt.com/detroit-become-human-development-budget-reportedly-over-35-million>

2 Například Helena Bendová ve své knize *Umění počítačových her* analyzuje čtyři autorské poetiky

2. Interaktivní filmy

Slovník cizích slov definuje výraz *interaktivní* jako „umožňující vzájemnou komunikaci, tj. přímý vstup do činnosti stroje nebo programu“.³ Interaktivní film by tedy měl být takový film, který umožňuje divákovi aktivně rozhodovat o vývoji děje a tím pádem změnit pozici diváka. Z pasivního pozorovatele by se tak do určité míry měl stát pokud ne rovnou hybatel, tak alespoň účastník děje. Divákovo rozhodování je ovšem omezeno předem danými možnostmi a způsoby větvení děje. Vzniká tak určitá nerovnováha mezi divákovou svobodnou vůlí a totalitou již hotového interaktivního objektu. Bernard Perron k tomu poznamenává:

„Interaktivita interaktivních filmů je popisována jako selektivní, větvícího se typu anebo je založená na kontextových nabídkách. Důležité je však to, že se jedná o uzavřenou interaktivitu, ve které ‚uživatel hraje aktivní úlohu v určování pořadí, v jakém je přistupováno k již vygenerovaným elementům‘. Zmíněná interaktivita je ve skutečnosti iluzí.“⁴

Tento rozpor v definici interaktivního filmu je i z jedním z charakteristických rysů Detroit: Become Human a více se mu budu věnovat v části práce, která se zabývá analýzou herních mechanik.

2.1. Kinoautomat: Člověk a jeho dům

Prvním interaktivním filmem v historii kinematografie je *Kinoautomat: Člověka a jeho dům* Radúze Činčery. *Kinoautomat* měl premiéru na *EXPU 67* a sklídl nevídaný úspěch. Koncept *Kinoautomatu* spočíval v tom, že normálně se odehrávající filmové představení bylo ve svém průběhu na dramaturgicky vhodných místech několikrát přerušeno. Před diváky předstoupil uvaděč a dal jim na výběr ze dvou variant, jakým způsobem se příběh bude odvíjet dál. Diváci následně za pomoci hlasovacích tlačítek,

3 <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/interaktivni>

4 Perron, 2003, s. 239

kteřé měli k dispozici, rozhodli pro jednu z variant.⁵ Průběh hlasování bylo možné živě sledovat v rámci promítacího plátna a celý tento mechanismus byl ovládán elektronkovým počítačem.

Přiběh *Kinoautomatu* se tedy ve vybraných momentech dělí na části. Vzniká tak jasně definovaná větvící se struktura vyprávění s omezeným počtem možných výsledků, která je ukázkovým příkladem uzavřené interaktivity.

I přes zájem zahraničních distribučních společností nebyl Kinoautomat kvůli svému trezorovému statusu nakonec distribuován v zahraničí.

2.2. Videoherní interaktivní filmy

Dalším logickým krokem ve vývoji interaktivního filmu bylo využití počítačů a jejich stále se rozšiřující výpočetní kapacity. To, co odlišuje videoherní interaktivní filmy od *Kinoautomatu*, je nejprve možnost bez prodlevy přehrávat *full motion videa* a poté s vývojem adekvátních technologií i do té doby bezprecedentní nárůst kombinatorických možností ve výstavbě větvených narativů, kterou umožnil nástup nových analogových a později digitálních paměťových nosičů.

První videoherní interaktivní filmy byly distribuovány v podobě herních *arkádových* automatů, které jako dataový nosič používaly Laserdisc. Za nejúspěšnější příklad raného interaktivního filmu je obecně považován v duchu tradice studia Walta *Disneyho* ručně animovaný *Dragon's Lair* (1983).⁶ Dokonce se traduje, že mincovníky automatů se kvůli velkému zájmu publika plnily tak rychle, že občas do nich již nebylo možné vložit další mince.⁷

V *Dragon's Lair* má hráč úkol projít s postavou Dirka sérií nástrah v honu za princeznou a pokladem. V každé obrazovce na hráče čeká nějaká nástraha a úkolem je za pomoci joysticku dostatečně rychle a správným směrem reagovat na dění na obrazovce anebo ve správný moment zmáčknout tlačítko. Pokud hráč učinil správné rozhodnutí, byl odměněn postupem na další obrazovku, pokud ne tak postava Dirka zkrátka zemřela.

5 Huhtamo, 2007

6 Perron, 2008 s. 128

7 Skelly, 2012 s. 163

„Tato na postupně se větvičím rozhodování založená hratelnost si vydobyla následovníky a stala se základním designovým modelem interaktivních filmů.“⁸

Na podobném principu tedy fungovala i následující generace videoherních interaktivních filmů. S nástupem nové generace osobních počítačů a herních konzolí na začátku 90. letech a především s rozšířením datových nosičů CD do domácností však přišel zlom v koncepci interaktivních filmů. Vzhledem k tomu, že interaktivní filmy začalo být možné konzumovat doma, jejich tempo se zvolnilo, prodloužila se herní doba⁹ a objevily se nové herní mechaniky.

V *The 7th Guest* (1992) se tak procházíme předrenderovaným domem a coby odměna za řešení hádanek jsou nám jednou za čas poskytnuty scénky s reálnými herci, kteří jsou naklíčováni do počítačové grafiky. Tvůrci, studio Trilobyte, k označení své hry používali novotvar „hyper film“, který měl odrážet filmový a zároveň i participativní charakter hry.¹⁰ V době svého uvedení byla tato videohra vnímána jako důležitý mezník v právě probíhající multimediální revoluci a pochvalně se mezi jinými o ní vyjadřoval i Bill Gates¹¹.

Jiným směrem se vydala série vesmírných stříleček *Wing Commander*. V jejím třetím dílu *Heat of the Tiger* (1994) její autoři přidali *adventurní* prvky. Kromě navigace po základně za pomoci různých kontextových menu to byly i hrané scény, ve kterých měl hráč možnost vybírat vždy ze dvou voleb. Důsledky těchto rozhodnutí se projevovaly na morálce posádky¹² a to mělo přímý dopad na její výkon v následujících bojích. Zážitek z *pouhé* střílečky tak byl interakcí se spolubojovníky obohacen o možnost hlubší identifikace s fikčním světem.

Různých videoher, které nějakým způsobem pracují s fenoménem interaktivního filmu, z této doby existuje samozřejmě bezpočet. Stejně tak vedle sebe existovala celá škála různých žánrů a podžánrů interaktivního filmu, které se nakonec ukázaly být slepou uličkou ve vývoji. Jedním z příkladů můžou být arkádové střílečky, které využívaly hraných

8 Skelly, 2012, s. 128

9 Dragon's Lair bylo možné projít za cca 10 minut, The 7th Guest trval přes dvě hodiny.

10 Perron, 2003 s. 129

11 Tamtéž

12 Tamtéž 132

sekvencí a jediným úkolem hráče bylo tasit dřívě než protivník. Anebo je možné zmínit v době svého vzniku již anachronicky působící *Fahrenheit (1995)*, ve kterém hráč v kůži hasiče zachraňuje lidi z hořícího domu. Videohra se sice odehrávala ve full motion videu, ale fungovala na stejném principu jako *Dragon's Lair*.

Na výše zmíněném výčtu jsem chtěl ilustrovat několik fenoménů, které pro interaktivní filmy byly charakteristické, ale také ho do určité míry přesahují a týkají se i *Detroit: Become human*.

Interaktivní filmy byly průmyslem využívány jako manifestace technologických novinek. Autoři také běžně používali žánrové novotvary, kterými definovali své výtvoř¹³. Interaktivní filmy se snažily o dosažení hlubšího emocionálního prožitku za pomoci příběhu vyprávěného filmovými konvencemi. Některé tituly dosáhly širokého uznání a rezonovaly celou herní scénou.

Fenomén interaktivního filmu pokračuje i s dalším rozvojem technologií, tedy uvedením formátu DVD. Ustupuje však do pozadí a hlavní proud dal přednost hrám, které využívají grafiku renderovanou v reálném čase.

Období interaktivního filmu navrhuje Bernard Perron nahlížet společně s Tomem Gunningem optikou kinematografie atrakcí.

„Pojem ‚kinematografie atrakcí‘ odkazuje k exhibicionistické povaze rané kinematografie [...] Zatímco kinematografie atrakcí se více zabývala možností filmu něco ukazovat raději než vyprávět příběhy, interaktivní filmy se více zabývaly nelineárním vyprávěním příběhů a fotorealistickou obrazností raději než vývojem inovativní hratelnosti. Během raných 90. let bylo full motion video ve hrách novinkou, stejně tak jako novinkou byla kinematografie na konci 19. století. Je proto pochopitelné, že se interaktivní filmy objevily v určitém období technologického vývoje.“¹⁴

13 Tamtéž, s. 128

14 Tamtéž s. 127

2.3. Tvorba Davida Cage z perspektivy formální inovativnosti

Přehledu tvorby Davida Cage se věnovala ve své knize Helena Bendová¹⁵. Z jejího, pro účel této práce, poněkud obsáhlého pojednání vyberu klíčové formální charakteristiky jednotlivých her, které jsou charakteristické i pro Detroit: Become Human.

Studio Quantic Dream od počátku své existence pracuje s technologií motion capture. Jedná se o technologicky poměrně náročný proces natáčení živé akce herců¹⁶, který je možné v tradici interaktivních filmů vnímat jako již zmíněnou tendenci exhibovat technologický pokrok.

2.3.1. Omikron: Nomad Soul (1999)

Příběh Omikronu se odehrává na mimozemské planetě a hráč v něm prozkoumává na tu dobu neobvykle rozsáhlý otevřený svět. Videohra mísí několik žánrů od prozkoumávání města po akčnější bojové pasáže a umožňuje hráčovi hrát za několik postav. Ačkoliv je příběh „[...] poměrně spletitý a komplexní, místy ale bohužel (je) také klišovitý a „přestřelený““. ¹⁷ Tuto výtku je možné v různých obměnách aplikovat na celou tvorbu Cage. Blíže se jí budu věnovat v neoformalistické části práce zabývající se scénářem hry Detroit: Become Human.

2.3.2. Fahrenheit (2005)

V Cageových hrách je možné sledovat určitý proces nabalování již jednou použitých formálních postupů a jejich následné rozvinutí do komplexnější podoby. Ve Fahrenheitu tak opět hrajeme za více postav, které jsou ale příběhem postaveny do antagonistického

¹⁵ Bendová, 2016, s. 282-300

¹⁶ Tamtéž

¹⁷ Tamtéž

vztahu. Jednotlivé volby, které hráč činí, tak mají často protichůdné důsledky pro různé postavy. Tento princip umožňující bližší identifikaci s postavami je dále rozvíjen formou morálních dilemat.¹⁸

Způsob výstavby děje na principu volby mimo jiné znamená, že Cage do své tvorby zahrnul další z charakteristických prvků interaktivního filmu, větvící se narativní strukturu.

Ve *Fahrenheitu* začíná Cage pečlivěji pracovat s pohyby kamery. Oproti následujícím hrám je pro *Fahrenheit* charakteristické spíše prozkoumání možností bezbřehého pohybu virtuální kamery¹⁹ než napodobování formálních a technických konvencí klasického filmu.

Nově se ve hře objevují quick time eventy²⁰, herní mechanika známá již z dob *Dragon's Lair*, které zatím tvorbu David Cage neopustily a jsou od této chvíle ústředním bodem kritiky všech následujících her Davida Cage.

2.3.3. Heavy Rain (2010)

Formální styl *Heavy Rain* se velmi podobá *Fahrenheitu*. Podstatný rozdíl je ale patrný v designu interfacu. Zatímco *Fahrenheit* umisťoval kontextové volby do rámu obrazu a různě je vrstvil, *Heavy Rain* veškerý interface integruje do hry. Postava Jaydna je tak vybavena speciálními, realitu rozšiřujícími brýlemi, které umožňují různá kontextová menu vnořit do diegeze hry. Rozhovory mezi postavami a různé dostupné akce jsou prezentovány jako vznášející se texty kolem postav. Jejich čitelnost se mění na základě vypjatosti situace. Cage tak nevědomky doslova zpřítomňuje českou frázi „co se ti honí hlavou?“. Nevýhodou tohoto principu je, že aby bylo vše přehledné, je nutné texty krátit na úplné minimum. V rozhovorech se většinou jedná o jednoslovnou charakteristiku přístupu, který hráč zaujme. Kolikrát tak dochází k velmi zcizujícím momentům, kdy postavy jednájí jinak, než hráč zamýšlel. Zkrátka proto, že zjednodušení poměrně komplexních situací do jednoho slova, vede k nedorozumění mezi hráčem a designem hry.

18 Bendová, 2016, s. 291

19 Tamtéž s. 288

20 Tamtéž s. 291

Snahou vytvořit plynulý herní zážitek je motivované i designové rozhodnutí, které David Cage učinil ohledně smrti postav. Hra v tomto případě nekončí a hráči nezbyvá nic jiného než pokračovat s přeživšími postavami. „Podle Cage toto vývojářské rozhodnutí neovlivňuje pouze emocionální prožitek hráče, ale také přispívá k realismu.“²¹

S rozšiřujícími se technologickými možnostmi rostou i ambice Davida Cage coby autora a na Heavy Rainu začíná být patrná nedostatečná dramaturgie celého díla. Příkladem může být scéna, ve které vezme Ethan svého syna na hřiště. Venku je mlha, pošmourno, vypadá to, že se stmívá. Náladou scéna zapadá do neo-noirové atmosféry Heavy Rain skvěle. I přes fakt, že hra se odehrává v období dešťů, jsem se nicméně během hraní neubráníl dojmu určité nesmyslnosti celého výjevu. Ethan se synem, společně s davem dalších dětí a rodičů, skutečně tráví volný čas venku během takového nečasu? Nejedná se nakonec jen o scénaristickou berličku, jak hráčovi za pomoci deště, který na konci scény začne padat, připomenout Ethanovo trápení se ztrátou druhého syna? K prohloubení zážitku z nervového zhroucení Ethana u mě rozhodně nedošlo.

2.3.4. Beyond: Two Souls (2013)

Beyond: Two Souls trpí podobným údělem jako výše popsaná scéna z Heavy Rain a na formální úrovni nepřináší žádné velké inovace. Za zmínku stojí zvýšená péče o casting herců²² a další pokrok v technologii motion capture.

Výběr z historie interaktivního filmu, společně s přehledem tvorby Cage, zmiňuji kvůli tomu, že všechny zmíněné prvky se v nějaké formě objevují ve videohře Detroit: Become Human. Od na větvení založeném příběhu, které je v Detroit: Become Human navíc silně zdůrazňováno vizualizovanými stromy možností vývoje příběhu, které má hráč k dispozici po dohrání každé kapitoly, přes silný vliv kinematografie a zaměření se primárně na vyprávění příběhu více než na propracovanou hratelnost k faktu, že všechna zmíněná díla nějakým způsobem tematizovala vývoj nových technologií. Detroit: Become

21 Tamtéž, s. 294.

22 Tamtéž s. 284.

Human je tedy historicky hlouboce zakořeněné audivizuální dílo, které pracuje s cyklicky se vracejícími nápady, postupy a mody fungování.

3. Aplikace neoformalistické analýzy na případ Detroit: Become Human

Při aplikaci neoformalistické metody vycházím z knihy Davida Bordwella a Kristin Thompsonové Umění filmu. Neoformalistická analýza je metodou, která se zabývá hledáním různých vztahů mezi dílčími aspekty filmového díla, tedy jeho formou, významy, které tyto vztahy utvářejí a zobrazovaným obsahem. Činí tak za pomoci analýzy jednotlivých složek filmu jako je práce s kamerou, střihová skladba, zvuková dramaturgie. Všechny tyto složky jsou souhrně označovány jako filmový styl.

„Jestliže je forma celkový systém, který divák ve filmu rozpoznává, není možné mluvit o vnitřku a vnějšku. Každá jednotlivost *funguje jako část celkového vzorce*, který na diváka působí. Proto budeme za formální prvky považovat i mnohé z těch, o nichž jiní mluví jako o obsahu. Z našeho pohledu jak námět, tak i abstraktní myšlenky vstupují do komplexního systému uměleckého díla. Mohou nás ponoukat, abychom si budovali jistá očekávání nebo vyvozovali určité závěry. Divák tyto prvky vzájemně dynamicky propojuje. Potom se námět a abstraktní myšlenky stávají něčím jiným, než jak se mohou jevit mimo kontext uměleckého díla.“²³

Již od úvodní sekvence je na první pohled patrné, že Detroit: Become Human je dílo, které dává na odiv svou filmovost. Ve výtahu vidíme jednoho z protagonistů, Connora, jak si pohrává s mincí. Střih je nejprve rytmizován zvuky, které vydává mechanismus výtahu odpočítávající poschodí, následně se podmaňuje stále se zrychlující akrobacii s mincí. Kromě nevídané dovednosti s mincí kamera odhaluje i podivnou diodu na Connorově levém spánku. Sekvence je zakončena tím, že si Connor hodí mince z jedné ruky do druhé a chytí ji s robotickou přesností na výšku mezi ukazovákem a

23 Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 86

prostředníkem. Tato výsostně lidská činnost je postavena do kontrastu s úvodním záběrem, ve kterém vidíme, že Connor má na zádech napsáno Android. Během necelých dvaceti vteřin nám tak jsou poskytnuty za pomoci filmového jazyka dvě protichůdné informace, které v důsledku velmi brskně shrnují téma celé videohry. Kde leží hranice mezi člověkem a jeho technologickou kopií - androidem?

Úvodní scéna končí a my jsme uvrženi do hry. Jedna z prvních věcí, které si můžeme všimnout v hale bytu, je ležící rybka na zemi, která vypadla z prostřeleného akvária. Interface nám nabízí možnost s touto situací interagovat a my jsme tak postaveni před první rozhodnutí ve hře. Zachránit anebo nezachránit rybku?

Pokud se rozhodneme rybku zachránit, objeví se v pravém horním rohu obrazovky blikající indikátor *software instability*. Později ve hře vychází najevo, že Connor, který vyšetřuje deviantní, tedy jako lidi chovající se, androidy, může sám deviantnímu chování propadnout. Herní mechanika pracující se *software instability* je tedy pro příběh Connora ústřední a v důsledku se točí kolem stejné otázky, kterou pokládá úvodní cut scene. Rozdíl je ovšem ve způsobu jak obě tyto metafory dešifrujeme. V případě cut scény s námi videohra komunikuje v zavedeném formálním jazyce filmu, naopak v případě herní mechaniky probíhá komunikace kodifikovanou formou takovým způsobem, že jí pochopíme až v průběhu hry.

Význam komunikovaný hrou je jasný. Lidské je rybku zachránit a když se tak v pozici androida budeme chovat, je nasnadě, že s námi něco není v pořádku. Tato pointa působí poněkud zjednodušujícím dojmem, co se týče definice lidskosti a „androidství“. Může se zdát, že takovýto postup lidskost redukuje na tvrzení, že lidé jsou schopní cítit emoce a vcítovat se do druhých, a proto je lidské s trpícím živočichem soucítit a zachránit ho, což naopak pro androidy, kteří jsou pouhými roboty, neplatí.

Takováto bipolarnost však ignoruje otázku, která se skrývá v pozadí celé situace: Je vskutku lidské zachraňovat akvariijní rybku v momentě, kdy před sebou, coby vyjednávač, máme úkol zachránit rukojmí? Chování lidského vyjednávače, který by jako první věc hned poté, co dorazí na místo vyjednávání, zachraňoval akvariijní rybky, by určitě bylo možné popsat jako projev psychické nestability. Deviace androida tak není zesouvstažněna jen s

jeho možným emocionálním prožitkem, ale také s jiným typem nestandardního lidského chování. Mechanice to dodává na hloubce.

Na předchozích dvou příkladech jsem chtěl ilustrovat to, že v Detroit: Become Human vedle sebe existují dva mody komunikace s hráčem a oba mají schopnost nést interpretovatelné významy. Filmová forma Detroit: Become Human je tak obohacena o vrstvu herních mechanik a obráceně. Na analýze druhého příkladu je vidět, že je možné využívat neoformalistické postupy k popisu videoherních mechanik.

4. Rámec MDA

„Rámec *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* je takový formální přístup k porozumění hram, který se snaží přemostit mezeru mezi herním designem, vývojem, herní kritikou a technickým herním výzkumem. Věří, že tato metodologie ujasní a zpevní stále dokola se opakující procesy vývojářů a akademiků tak, že usnadní všem stranám rozvinout, studovat a vymýšlet široké spektrum herních designů a herních objektů.“²⁴

Tímto poněkud vzletným tvrzením uvádějí autoři *Robin Hunicke, Marc LeBlanc a Robert Zubek* svůj navrhovaný koncept herního analytického aparátu. Na videohry je podle nich třeba nahlížet více jako na artefakty než médium. Tím myslí to, že opravdovým obsahem hry je až hráčovo chování ve videohře a ne mediální reprezentace, které toto chování podmiňují.

Autoři věří, že hlavní rozdíl mezi hrami a ostatními „zábavními produkty“²⁵ jako jsou knihy, hudba a filmy je to, že konzumace her je relativně nepředvídatelná. Sled událostí, který se může nastat ve hře a výsledek, který to ponese, jsou v době dokončení hry neznámé.²⁶ Toto tvrzení je minimálně sporné. Autoři pracují s týmem testerů, mají svojí hráčkou zkušenost a zároveň se pohybují na poli vysoce kodifikovaných interaktivních objektů, kterými videohry jsou, takže už před uvedením videohry na trh mají alespoň rámcovou představu o tom, jak hra bude přijímána. Tento přístup je relevantní jen v některých žánrech, které ale z větší části spoléhají na lidský faktor. Například u *MMO* her, *sandboxových* her anebo v kontextu speedrunů, ve kterých hráči záměrně využívají chyby a nedokonalosti v designu videohry.

Rámec MDA formalizuje *používání* her tak, že je dělí na tři oddělené komponenty: *pravidla – systém – zábava*. A analogicky je označují jako: *mechaniky – dynamiky – estetika*. Kdy *mechanika* popisuje základní složky od algoritmických procesů v pozadí, přes pravidla hry po všechny možné konání, které videohra hráči nabízí. Dynamika vzniká

24 Hunicke, LeBlanc, Zubek, 2004

25 V originále *entertainment product*

26 Hunicke, LeBlanc, Zubek, 2004

hráčovou interakcí s mechanikami. Estetika je pak hráčův emocionální prožitek vyvolaný interakcí s videohrou.

Každá část rámce *MDA* může být považována za svého druhu samostatnou, ale kauzálně s ostatními komponenty propojenou, optiku, kterou je možné nahlížet na videohry.²⁷

Z toho vyplývá, že určující je úhel pohledu, ze kterého k videohře přistupujeme. Z designérova pohledu *mechanika* dává vzniknout *dynamickému* systému chování, které ústí v *estetický* prožitek. Z hráčova pohledu *estetika* určuje celkovou náladu, která vzniká z pozorovatelných dynamik a dosažitelných mechanik. Autoři tuto dvojí optiku zdůrazňují a upozorňují na to, že i sebe menší změna na jedné úrovni se může promítnout do ostatních úrovní.

V bližším popisu kategorie *estetiky* autoři přicházejí s návrhem na taxonomizaci zábavy, o které předpokládají, že je ústřední emocí, kterou hry vyvolávají. Přicházejí s návrhem osmi kategorií, o kterém ale netvrdí, že je úplný. Jednotlivé kategorie popisují na základě *mechanik* a *dynamik*, které je zprostředkovávají. Jedná se o následující kategorie:

1. *Sensation* – hra jako stimulace smyslů
2. *Fantasy* – hra jako předstírání
3. *Narrative* – hra jako drama
4. *Challenge* – hra jako sled překážek
5. *Fellowship* – hra jako společenský rámec
6. *Discovery* – hra jako neprozkoumané území
7. *Expression* – hra jako vyjádření sebe sama
8. *Submission* – hra jako trávení volného času.

Za pomoci těchto kategorií je možné skládat *estetické modely*, které následně umožňují blíže popsat *mechaniky* a *dynamiky* videohry.

27 Hunicke, LeBlanc, Zubek, 2004

Dynamiky jsou popisované pouze na několika krátkých příkladech, ale bližší analýze se autoři nevěnují. Na příkladu hry *Monopoly* autoři ukazují, že je ve hře možné identifikovat mechanismus zpětné vazby, který stojí za tím, že v určitý moment hra přestává být pro většinu jejích účastníků zábavná s tím, jak se rozšiřuje propast mezi úspěšnými a neúspěšnými hráči.

Mechaniky jsou různé činnosti, chování a ovládací mechanismy, které hráči nabízí kontext hry. Společně s obsahem videohry *mechaniky* podporují celkové herní *dynamiky*²⁸ a jejich úpravou je možné *dynamiky* ladit.

Rámec *MDA* tedy navrhuje nahlížet na hry trojí optikou, která je definovaná pozicí pozorovatele. Ani jeden z prvků nepopisuje jinak než na příkladech, čímž vzniká velmi široké pole možností, jak ji interpretovat a aplikovat.

4.2. Detroit: Become Human optikou rámce MDA

Pokud bychom chtěli přistoupit k analýze videohry Detroit: Become Human optikou rámce *MDA*, je nejprve nutné identifikovat do jakého *estetického* rámce je možné ji zařadit, můžeme tak učinit za pomoci analýzy *mechanik* a *dynamik*, které nás k tomu navedou.

V *Detroit: Become Human* hrajeme střídavě za tři různé androidy, jejichž příběhy se během hry různě proplétají a navzájem ovlivňují. Veškerá interakce je omezena do několika základních herních *mechanik*, které de facto předurčují, do kterého *estetického modelu* je možné videohru zařadit.

Nejkontroverzenější herní mechanika, která se ve hře vyskytuje, jsou quick time eventy, které vycházejí z tradice interaktivního filmu. Jsou používány převážně v sekvencích, které mají filmový charakter, se záměrem prohloubit hráčovo vnoření do odehrávajícího se děje. Tento postup je na mnoha místech využit funkčně a například v honičkách anebo soubojích doopravdy rozšiřuje prožitek z děje o další rovinu angažovanosti. V podobném duchu fungují ve hře i rozhovory a různá důležitá rozhodnutí.

28 Hunicke, LeBlanc, Zubek, 2004

Hráč má vždy na výběr ze čtyř možností, které jsou podobně jako v *Heavy Rain* zredukovány na jednoslovné výrazy. Pokud nedojde k již zmíněnému zcizujícího efektu v podobě rozporu mezi očekávanou a skutečnou reakcí, dochází hra tímto způsobem k plynulému vedení rozhovorů, které je v některých momentech ještě zdůrazněno časovým limitem.

Další způsob, kterým hra podtrhuje svůj narativní charakter, je podobně jako v *Heavy Rain* integrace kontextových menu do diegeze hry. Všichni androidi mají přístup ke skenovacímu módu. V případě Connora je tak ztvárněn vyšetřovací režim, ve kterém hráč hledá důkazy, na jejichž základě následně rekonstruuje již proběhlé situace. Vzniká tak vrstva určité nadreality, která hráčovi umožňuje bližší pochopení toho, jakým způsobem fungují androidi. V případě Marcuse je této herní mechaniky využito v kapitole, ve které hledá základnu androidů, způsobem, který doslova narativizuje akční scény. Hráč má za úkol se za pomoci různých akrobatických prvků pohybovat v rozpadajícím se prostředí industriálního Detroitu. Skenovací mód mu umožňuje vizualizovat všechny možné způsoby překonání překážky a také to, jakým způsobem se tak stane. Herní situace, která by za normálních okolností vyžadovala průzkum, zkoušení a pravděpodobně i nějakou zručnost, je tak zredukována na pouhý výčet několika možností toho, co by se stalo, kdyby hráč zvolil špatnou variantu.

Hráč má na začátku hry možnost vybrat si ze dvou typů zobrazení. Pokud zvolí klasický mód, pohybuje se kamera společně s postavou v konvencích žánru her ze třetí osoby. Pokud zvolí kinematografický mód, z kamery se najednou stává další prvek, který má za úkol narativizovat hru. Výsledek je místy sice efektní, ale zároveň je často rušivý, protože, i když se hra snaží dodržovat konvence střihové skladby, je zkrátka nepřehledný.

Záměrné nepřehlednosti využívá sekvence, ve které se Connor, potom co byl postřelen, probouzí na skládce starých androidů. Má poškozené zrakové, sluchové a motorické systémy. Do momentu, než najde odpovídající náhradní součástky, jsou analogicky narušeny jeho smysly, hráč tak společně s postavou zažívá trauma zapříčiněné poraněním postavy.

Nejvýrazněji je narativní charakter *Detroit: Become Human* vidět na konci každé kapitoly. Hra nám vždy ukáže vizualizaci větvení příběhu v podobě stromového grafu. Kromě zahrané varianty, která je textově označena, vidíme i ostatní možnosti, ke kterým jsme se nedostali.

Na těchto příkladech jsme si ukázali postupy, které jsou autory zamýšleny takovým způsobem, aby fungovaly v *narativním estetickém modelu*, a trůfám si říci, že tak i fungují. V další části analýzy se budu naopak zabývat příklady, u kterých je na místě se domnívat, že použité *mechaniky* a z nich vyplývající *dynamiky* nejsou úplně v souladu se zamýšleným *estetickým modelem*.

V kapitole, ve které se Kara probudí společně s Alice v opuštěném autě na rozpadlém dvorku, poté co utekly z domu před násilnickým otcem, takovýto rozpor ilustruje. Vzhledem k tomu, že je Kara pro podezření z únosu hledaná policií, má za úkol změnit svůj vzhled. To, že si změni barvu vlasů za pomoci kontextové nabídky je v souladu s *narativním modelem*. V předchozí scéně totiž překonala silou vůle svůj program a stala osobností se svobodnou vůlí. Můžeme se tedy domýšlet, že získala plnou kontrolu nad svým robotickým tělem a změny barvy vlasů tak dosáhla za pomoci jakési technologie budoucnosti. Ostatní akce, které musí Kara vykonat, však nenaplňují *narativní model* a v důsledku nezapadají ani žádného relevantního *estetického modelu*. Kara si totiž také musí ostříhat vlasy a vyndat si diodu, kterou mají všichni androidi ve spánku. K tomu použije nůžky zapíchlé ve staré pneumatice kousek od auta. Kara svou přeměnu dokončí tím, že sebere na zemi se povalující páčidlo a použije ho k tomu, aby otevřela zamčený kufr auta, kde se nalézají vhodné oblečení k převleku. Celý sled událostí se odehraje v bezprostřední blízkosti auta. *Narativní estetický model* je tak kromě exploatace náhody narušen i poměrně těžko uvěřitelnou skutečností, že by androidovi ve světě, ve kterém dochází k sociálním nepokojům v souvislosti s robotizací práce, stačilo vyjmout diodu a následně by ho nebylo možné rozeznat od člověka.

Podobně těžko uvěřitelná situace se odehrává v kapitole, ve které Connor vyšetřuje společně s Hankem vraždu v androidiím nevěstinci. Zvenku je sice budova

označena policejní páskou, ale uvnitř to nevypadá tak, že by se právě vyšetřovala vražda. Před pokojem, ve kterém k činu došlo, je sice policejní hlídka, ale provoz ve zbytku nevěstince běží dál, jakoby se nic nestalo. Nikde sice nejsou zákazníci, ale prodejní androidi dál pokračují ve svých rutinách. Tančí u tyče, jsou k dispozici v průhledných kójičkách, procházejí se volně prostorem a zároveň jsou v tento moment všichni podezřelí ze spáchané vraždy. Vzhledem k tomu, jaký vztah má Hank k androidům je těžko uvěřitelné, že by celé místo v okamžiku nezavřel.

Poté, co Connor s Hankem obhlídnou místo činu a na vlastní pěst zjistí, že kromě zavražděného a zničené androidky byla na místě činu ještě druhá androidka, je možné si uvědomit, že k této informaci by coby policisté měli mít přístup od provozovatele nevěstince. Connor následně musí identifikovat místo, kam se pachatelka vraždy schovala. K tomuto účelu slouží *herní mechanika*, díky které se Connor může napojit na ostatní androidy a přehrát záznam toho, co viděli. V lobby tak obejde několik androidů a pokryje z jejich různých perspektiv celkový průchod podezřelé místem. Zjistí, že se schovala ve skladu v zadní traktu objektu. Toto zjištění samo o sobě podryvá *narativní model* hry tím, že při policejním vyšetřování lze předpokládat prohledání objektu jaksí automaticky a dojít k tomuto zjištění přes krkolomnou *herní mechaniku* je tím pádem zbytečně komplikované a neodpovídající *narativnímu estetickému modelu*.

Detroit: Becoma Human pracuje s mnoha žánrovými konvencemi, například úvodní kapitoly s Karou a Marcusem je možné označit jako vztahového sociální drama, vyšetřovací linka se odvíjí v neo-noirovém duchu a ve hře se výrazně objevují i prvky akčního thrilleru. Všechny žánrové polohy jsou dostatečně zřetelně motivovány svojí funkcí v rámci celku. Ovšem jedna kapitola svým stylovým zařazením vyčnívá tak výrazně, že narušuje celkový *narativní estetický model*. Kara a Alice se, poté co úspěšně přečkají první noc po útěku z domova, vydávají za Zlatkem, o kterém mají informace, že by jim mohl pomoci utéct do Kanady, která je ve vztahu k androidům daleko librálnější. Kapitola se odehrává za tmy a během deště. Zlatkův dům je možné popsat jako archetyp strašidelného domu, je postaven ve viktoriánském stylu, je řádně zchátralý a zarostlý. Hráč tedy získává dostatek informací ohledně toho, co bude následovat – hororová pasáž.

Problém není ani tak v samotném rozhodnutí hororovou pasáž do hry zařadit a ani v *herních dynamikách*, které z tohoto rozhodnutí plynou, ale v tom, jakými *mechanikami* je to komunikováno hráči. Zlatko má nemluvného obřího sluhu, léčkou dostane Karu na operační stůl, který se nachází ve sklepě, a který svojí stylizací už po několikáté Zlatka charakterizuje coby klasického záporáka. Zlatko vede během procedury, která má uvést Karu do továrního nastavení a de facto jí tím zabít, monolog, ve kterém ji přesně popíše, co se chystá udělat. V kritický moment celé procedury ale odchází a Kaře tak dává příležitost se zachránit. Hráčův prožitek je tak narušován všemožnými klišé žánru a samotná volba *herních mechanik* je v přímém protikladu proti zamýšlenému estetickému modelu vyprávění.

Podobná *mechanika*, která je také svou podstatou zakotvená v *narativním modelu*, je proces, analogický ke Connorově *software instability*, indikující změny vztahů mezi postavami. Jedná se o ukazatel, který má za úkol budovat hlubší prožitek ze hry a zároveň silně ovlivňují její příběh. Ale způsob, kterým funguje, nedovoluje hráčovi plně pochopit jeho mechanismy. Na dvou příkladech si nedostatky jeho fungování ukážeme blíže.

Kara se v jedné kapitole může rozhodnout, že Alici obstará jídlo krádeží. V momentě, kdy se to Alice dozví, klesne její vztah ke Kaře. Z toho důvodu můžeme předpokládat, že každá postava ve hře má určitý etický kodex, podle kterého se chová. V tomto případě se ale jedná o tak jednoduše moralistický problém (krást je špatné) s tak přímočarým řešením (Alice se krádež odsoudí), že celá tato epizoda nemá hlubší dopad na prokreslení charakterů jednotlivých postav.

V jiné kapitole se Connor snaží zlepšit svůj vztah k Hankovi. Prohlédne si jeho stůl a v rámci následujícího rozhovoru se mu díky tomu v kontextové nabídce odemkne několik možných dotazů. Connor se nejprve Hanka ptá proč nemá rád androidy. Hank mu odpoví, že jeden důvod má a *herní mechanika* indikuje zhoršení vztahu. Poté se Connor optá na Hankovu oblíbenou hudbu a řekne, že jí má taky rád. Vztah se zlepší. Následně se Connor zeptá na Hankova psa, což má za následek další zlepšení vztahu. Všechny otázky, odpovědi a reakce na ně jsou snadno předvídatelné. Když se ale Connor zeptá, jestli má Hank rád basketbal a jestli viděl včerejší zápas, vznikne situace, která je o něco

komplikovanější. Den předtím totiž Connor vyzvedl Hanka v baru, kde na televizi v pozadí běžel onen zápas. Hank to ve své odpovědi zdůrazní, čímž prokoukne Connorovu snahu o sblížení a *indikátor* skutečně značí zhoršující se vztah.

Vedle banálních morálních dilemat jsou postaveny předvídatelné reakce a zároveň reakce naprosto nepředvídatelné, které sice vnitřně dávají smysl (situaci s basketbalem si můžeme narativizovat tak, že Connor je android a o basketbal se prostě nezajímá), ale z hráčského hlediska jsou nepoužitelné. Nekoherence jednotlivých způsobů emocionálních reakcí postav tak vytváří zmatenou herní mechaniku, která slouží spíše pevně napsanému scénáři než coby nástroj, díky kterému se hráč může lépe orientovat v příběhu hry.

Nekonzistencí na úrovni *mechanik*, které narušují *narativní model* se v *Detroit: Become Human* objevuje ještě celá řada a ke konci videohry dochází téměř k rozpadu narativu jako celku. Nabalující se řada různých zvrátů, hodných béčkové televizní produkce, tak stojí v kontrastu s poměrně komplexním technologickým řešením celé hry. V jedné z posledních kapitol dochází k elipse, během které se z Connorových androidích spolubojovníků z ničeho nic stanou komplexní postavy s různou škálou, až archetypálních, motivací ke svému chování. Charakteristické pro zamýšlený *narativní estetický model* *Detroit: Become Human* je, že shodou okolností odpovídají i všem Connorovým možnostem, kterými může přistoupit k řešení finálního sporu.

Problematická je i celá premisa videohry, která staví imaginární boj za práva androidů na piedestal a vytváří tak paralelu s reálnými boji za práva utlačovaných menšin.

5. Závěr

Na několika příkladech jsme si za pomoci analytické metody *MDA* ukázali, jakým způsobem videohra *Detroit: Become Human* inovuje žánr interaktivního filmu a staví funkční *estetický narativní model* a kde naopak svými formálními postupy tento model narušuje. Výhodou zvoleného přístupu je, že umožňuje k videohře přistupovat z různých úhlů pohledu a flexibilně interpretovat jednotlivé formální postupy. Nevýhodou naopak je, že metoda *MDA* poskytuje jen velmi obecné návrhy, jakým způsobem je tak možné činit.

6. Seznam použité literatury:

BENDOVÁ, Helena: *Umění počítačových her*. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016. 978-80-7331-421-7.

BORDWELL, David; THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU). 2011. 978-80-7331-217-6

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. 2004 [cit. 2018-26-08]. Dostupné z: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

HUHTAMO, Erkki: *Push the Button, Kinoautomat will do the Rest! Media-archaeological Reflections on Audience Interactivity*. [cit. 2018-26-08]. Dostupné z: http://gebseng.com/media_archeology/reading_materials/Erkki_Huhtamo-Kinoautomat.pdf

PERRON, Bernard: *From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies*. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard: *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003. 0-415-96579-9

PERRON, Bernard: *Genre Profile: Interactive Movies*. In: WOLF, Mark J. P.: *The Video Game Explosion: A History From Pong to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008. 978-0-313-33868-7

PRAMATH. *Detroit: Become Human Development Budget Reportedly Over \$35 Million*, 2018, [online]. [cit. 2018-26-08]. Dostupné z: <https://gamingbolt.com/detroit-become-human-development-budget-reportedly-over-35-million>

SKELLY, TIM. *The Rise and Fall of Cinematronics* In: WOLF, Mark J. P. *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit, Michigan: Wayne State University Press, 2012. 978-0-8143-3450-8.