

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

## **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Praha, 2020

Tomáš Rampula

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média  
Audiovizuální studia

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Deziluze svobody**

**Tomáš Rampula**

Vedoucí práce: doc. Mgr. David Kořínek

Oponent práce: Mgr. Ondřej Trhoň

Datum obhajoby: 8.9. 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Film, Television, Photography, and New Media  
Audiovisual Studies

**BACHELOR'S THESIS**

**Disillusionment of freedom**

**Tomáš Rampula**

Thesis advisor: doc. Mgr. David Kořínek

Examiner: Mgr. Ondřej Trhoň

Date of thesis defense: 8.9. 2020

Academic title granted: BcA.

Prague, 2020

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Deziluze svobody

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

Praha, dne .....

Podpis .....

## **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:**

Tématem práce je rozbor iluze svobodného rozhodování ve světě videoher. A dále toho, jak se tento proces podílí na struktuře narativu. Jak je řešen komplikovaný vztah autora, který utváří děj jistým směrem, hráče, který má zažívat pocit, že se do stejného místa dostal svou vlastní svobodnou vůlí, a v neposlední řadě programu, ve kterém se toto vše odehrává. Práce je rozdělena do tří částí, v kterých se nejdříve zabývám ujasněním terminologie a jednotlivými prvky, které se spolupodílejí na výsledném prožitku. Jedná se o “*Kdo, s kým a proti komu*”, “*Autor je mrtev. Ať žije hráč*” a na závěr “*Co na to Stanley*”.

Jako případovou studii jsem vybral hru *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). Spadá do žánru *walking simulator*. Hlas vypravěče, který zazní hned na začátku a provází nás doslova na každém kroku, vystupuje jako glosátor dění, rádce, ale i jako uražený průvodce. Skrze své komentáře odhaluje zákulisí vztahu hráče, stroje a programátora. Úryvky (v kurzívě) budou uvádět jednotlivé kapitoly a stejně jako její části budou ilustrovat celý složitý proces soužití téměř platónského trojúhelníku, kdy jednotlivými vrcholy jsou hráč (subjekt), programátor (objekt) a stroj (Bůh).

## **Abstract:**

The topic of the work is the analysis of the illusion of free decision-making in the world of video games and how this process contributes to the structure of the narrative. How do we solve the complicated relationship of the author, who shapes the plot in a certain direction, the player who has to experience the feeling that she arrived at the same place with her own free will, and last but not least, the game environment in which all this takes place. The work is divided into three parts, in which I first deal with the clarification of terminology and the individual elements that contribute to the resulting experience. These are "Who, with whom and against whom", "The author is dead. Long live the player" and at the end "What about Stanley".

I chose *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) as a case study. It belongs to the genre of walking simulator. The narrator's voice, which is heard at the very beginning and accompanies us at literally every step, acts as a glossator of events, a mentor, but also as an offended guide. Through his comments, he reveals the behind-the-scenes relationship between the player, the machine and the programmer. Excerpts (in italics) will list the individual chapters and, as with its parts, will illustrate the whole complex process of coexistence of the almost Platonic triangle, where the individual vertices are the player (subject), programmer (object) and machine (God).

# Obsah

<b>1.Kdo, s kým a proti komu</b>	4
1.1 Kdo si hraje nezlobí	4
1.1.1 Co je to hra	4
1.1.2 Co je to videohra	6
1.1.3 Svatá trojice	7
1.1.4 Logos aka algoritmus	8
1.2. Souboj svobodné vůle a osudu	9
1.2.2. Determinismus	11
1.2.3. Na půl cesty - Interaktivita	12
1.3. Co hry vyprávějí	12
1.3.1. A co je nám namlouváno	13
<b>2. „Autor je mrtev.“ At' žije hráč.</b>	14
2.1. Na které straně stojí autor	14
2.1.1. Spolupráce autora a hráče	14
2.2. Jak hry vyprávějí	14
2.2.1. Dokáží vůbec vyprávět	15
2.2.2. Jak do hry vpašovat příběh	17
2.2.3. Jak hráč vypráví	18
2.2.4. Čas plyne dál	18
2.3. Pravidla a hranice	19
2.3.1. Neviditelné zdi	19
2.3.2. Magický kruh	20
2.3.3. Hlavně nepodvádět	20
<b>3. A co na to Stanley?</b>	21
<b>4. Seznam použité literatury</b>	24



## 1.Kdo, s kým a proti komu

*“Stanley tak moc spěchal, že nedal vypravěči ani šanci mluvit! Tento druh nedočkavosti je nezdravý, tak si na chvíli odpočinul poslechem relaxační new age skladby (hraje hudba) ...Stanley se uklidnil a osvěžen pokračoval dál.”*

### 1.1 Kdo si hraje nezlobí

*Ale hry nejsou magické... jejich umělé, záměrně limitované struktury nás učí, jak ocenit vše ostatní, co má konkrétní, omezenou strukturu.<sup>1</sup>*

Na úvod si budeme muset ujasnit, co je to hra, co jsou to pravidla, čím se liší deskové (klasické) hry od videoher. Kdo je aktérem celého dění, kdo určuje pravidla, kdo je dodržuje a kdo na vše dohlíží.

#### 1.1.1 Co je to hra

Hra je konvence, v které se hráči zavazují dodržovat daná pravidla. Hraní není samozřejmě doménou pouze lidí, dá se vysledovat i u zvířat, ale pouze u lidí nabývá systém pravidel abstraktní komplikovanosti. V přírodě je základním účelem příprava na dospělost v bezpečné formě. Simulace boje nekončí obvykle zraněními. U lidí je ale hraní spojeno často s jistým druhem úniku z reality, která je, slovy dětí, nudná. Hra na policajty a zloděje má bezpochyby reálné podklady, ale dá se pochybovat, že jejím účelem je příprava jednotlivců na kariéru zločince či naopak ochránce zákona. Po pravdě u dětí je kolikrát mnohem podstatnější tvorba pravidel a sporů s tím spojených než hra samotná. Tak jako tak téměř nikdy nekončí vítězstvím jedné strany, ale spíše

---

<sup>1</sup> BOGOST, Ian. *Play anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. New York: Basic Books, 2016.

rozporováním pravidel samotných. A tak se podobně jako ve videohrách vše vrací na začátek.

Dalším důležitým faktorem je počet hráčů. Nejjednodušší dělení je v tomto případě na individuální hraní z důvodu existenciální nudy a na hry kolektivní. Hry jsou často definovány oproti ostatním médiím jako svět plný svobodných rozhodnutí. To je viditelné jak na propagaci her samotných, která je často postavena na slovních spojeních typu: Každé tvé rozhodnutí má vliv na dění, tvoje svobodná vůle je spolutvůrcem apod.

Toto se pak naplno projevuje ve hře samotné. To jak na mikroúrovni, např. v reakcích NPC (nehráčská postava), kdy se jednotlivé dialogové větve otevírají či naopak zavírají. Tak na způsobu zakončení hry samotné. “Osud” hlavní postavy se následkem předchozích rozhodnutí na závěr zpečetí. Vyjdeme-li ale z faktu, že vše musí být z principu předskriptováno, tyto zákony se nutně musí maskovat jako svobodná vůle.

Na první pohled by se mohlo zdát, že každý slovu hra rozumí. Ve skutečnosti je velmi složité definovat všechny komponenty, které do této sociální interakce vstupují. Kolikrát se stačí podívat na dětské hřiště a na všechny hádky, které při hraní propukají. Toto jsou prvotní příznaky aktivity, které nás v různých formách provází životem. Řekněme tedy, že toto je základní pohled, metoda. Jak ale určit, co je hra a které náležitosti musí obsahovat, aby se tak mohla nazývat?

Dle Jespera Juula <sup>2</sup> se jedná o tyto prvky: systém založený na pravidlech

- s proměnnými a měřitelnými výsledky
- kde různé výsledky mají různou hodnotu
- hráč vyvíjí úsilí se snahou ovlivnit výsledek
- hráč je emočně angažován

---

<sup>2</sup> (JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-51651-8., s. 6.

- důsledky tohoto jednání jsou volitelné, dá se o nich jednat

Autor dále tvrdí, že těchto 6 bodů je dostatečných k tomu, aby se daný fenomén mohl definovat jako hra. Samozřejmě mohou a také obsahují další proměnné, ale chyběly jim třeba jen jedna součást v pravém slova smyslu, nemohou být za hry brány. Vrátime-li se k dětským, je jasné, že ne vše výše zmíněné nutně obsahují. Nehledě na to, že pravidla u videoher jsou dopředu daná, neoddiskutovatelná a již u nich proběhlo testování. Zkrátka není o čem debatovat či se hádat.

Zde se nabízí ještě jeden typ dělení, které je bližší videohrám. A to na hry emergentní a hry vyvíjející se (postavené na progresu). První jsou takové, které vznikají samy ze sebe. Jako příklad může sloužit Tetris. Na základě několika velice jednoduchých pravidel dochází k nekonečnému řetězení možností, které se dále variují. Druhý případ jsou hry, které jsou vnímány jako hry s menší či větší dávkou narace. Jsou to díla, která má vývojář mnohem více pod kontrolou. Díla, kde je snaha něco odvyprávět a zároveň nabídnout hráči možnost (iluzi) se na tom aktivně podílet. A těmto se budeme dále věnovat.

### **1.1.2 Co je to videohra**

Odhlédneme-li od pravidel nastíněných výše, musíme si uvědomit, že videohry nemusí nutně být hrami. V současné době již existuje řada titulů, které jedno či více pravidel postrádají. Klasickým příkladem mohou být již zmíněné walking-simulator, ale i spousta dalších často nezávislých her. Ať už se jedná o meta-hry jako The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013), AntiChamber (Demruth, 2013), The Beginners Guide (Everything Unlimited Ltd., 2015) apod a nebo hry jako FireWatch (Panic Campo Santo, 2016), kde se převtělíme do správce parku, který hlídá, zda-li někde v lese nepropuknul požár. V jistém smyslu jde o simulace, které již neaspírují být hrami v klasickém slova smyslu.

Cílem přestává být odměna, a to jak bodová, tak v podobě zlepšení schopností postavy. Jde již čistě o samotnou cestu, kde je cíl již zapomenut či přinejmenším upozaděn. Účelem již není někoho či něco porazit, ani získat co nejvyšší skóre, hrou se stává samotné hraní a ponor do něj. Zde se prožitek přibližuje mnohem více médiu

filmu než hraní, v tom smyslu, že se z hráče stává divák, ne hybatel děje. Motivace není jasně definována a hráč je spíše tulákem po hvězdách. Jak trefně popisuje Alfie Bown, hraní se stává mnohem více sněním.<sup>3</sup>

Bavíme-li se o hrách, které by se daly chápat jako klasické, většinou proti sobě staví dva a více hráčů, kteří se pomocí různých strategií snaží porazit druhého či druhý tým. Pravidla jsou dána předem, nezpochybňují se a často není znám ani jejich autor (např. šachy). V případě videoher narážíme na jeden základní problém. Pravidla jsou v rámci žánrů již celkem ustálena, nicméně velkou část hraní tvoří pochopení „mechanických“ principů a zákonů daného prostředí. Jsou hry, které začínají tutoriálem, v kterém se učíme základním pravidlům a interakcím. Třeba jak chodit, ale ve většině není ani toto. Opravdu již není standardem, aby hra obsahovala návod k použití (v tištěné podobě) a tak se poznávání pravidel a mechanismů hry stává hrou samotnou. Často se stává, že po odhalení všech možností a pravidel je dohráno.

### 1.1.3 “Svatá trojice”

Dalším specifikem videoher je koexistence vývojáře, hráče a stroje (konzole, počítače, mobilu apod). Každá složka má svou nezastupitelnou roli a významně vstupuje do průběhu celé interakce. Na vztah hráče a programátora se podíváme později. Nyní bych se věnoval pouze stroji. Počítač je stroj schopný pouze omezeného počtu úkonů. Většina současných mainstreamových her je postavena před klasické dilema. Jak rozdělit omezené množství výpočetních kapacit k dosažení, co největší imerze. Kolik prostředků se přiřkne grafické stránce (většinou zdaleka nejvíce), kolik naopak výpočetní, kolik vstupů je stroj schopen analyzovat naráz (počet nepřátel, šípů apod.). Všechny tyto aspekty se na nakonec na hře velice podepisují, stejně tak ale i na její schopnosti či struktuře vyprávění.

---

<sup>3</sup> BOWN, Alfie. *The PlayStation dreamworld*. Malden, MA: Polity, 2018. ISBN 9781509518036.

### 1.1.4 Logos aka algoritmus

Program dokáže sledovat pouze předem určené vstupy. Například mohu skákat půl hodiny na místě, ale nic se nestane. Událost není předskriptována a tak nemá na nic vliv. Základním stavebním kamenem je algoritmus. Ten má mnoho definicí, které jsou odvislé i od jeho konkrétního využití. Jako základní, neměnná pravidla<sup>4</sup> se chápou:

**univerzální** – algoritmus lze použít opakovaně. Např. zmáčknou-li klávesu Ctrl dojde k výstřelu, a tak se stane vždy. Mimochodem tento princip má na hry mnohem větší účinek, než by se mohlo na první pohled zdát. Viz níže.

**rezultativní** – algoritmus může být konečný. Klesne-li hráči úroveň zdraví pod jistou danou mez, zemře, aby se objevil někde jinde.

**deterministický** – během provádění algoritmu je přesně dané, co se má stát. Vrátili-li se k příkladu nahoře, jeden algoritmus neustále kontroluje ve smyčce úroveň zdraví a vyhodnocuje, zda je hráč stále naživu či již ne.

**repetitivní** – Pokud instrukce uvedené v algoritmu zopakujeme se stejnými vstupními údaji, dostaneme vždy stejné výsledky.

Tyto principy v jistém smyslu již rozporují iluzi svobody. Počítač pouze skrze algoritmy analyzuje hráčovy reakce a adekvátně, je-li na co, reaguje. Dalo by se říct, že je stroj extenzí vyprávění. Nicméně si musíme uvědomit, že ne vše má a popravdě chce mít pod kontrolou samotný programátor. Obrovské herní světy posledních let samozřejmě nikdo nemodeluje strom od stromu, zde přichází na pomoc procedurální přístup, kdy počítač na základě několika algoritmů vše vykoná sám. Stejně tak se nepřátelé nechovají na základě “svobodné vůle”, ale znovu díky algoritmům, kterým v současnosti tak často a rádi říkáme umělá inteligence.

Cílem této práce ale není hledat exaktní definici her. Meritem je spíše vztah svobodné vůle, pravidel, algoritmů a stroje, ve kterém se vše odehrává. Nyní se začneme více věnovat spolupůsobení v trojúhelníku vývojář, hráč a stroj.

---

<sup>4</sup> *University information system MENDELU* [online]. [cit. 19. 8. 2020]. Dostupné z: [https://is.mendelu.cz/eknihovna/opory/zobraz\\_cast.pl?cast=7316](https://is.mendelu.cz/eknihovna/opory/zobraz_cast.pl?cast=7316).

## 1.2. Souboj svobodné vůle a osudu

*„Tento člověk se jmenuje Stanley. Stanley pracoval pro jednu firmu ve velké budově, kde byl zaměstnancem číslo 427. Práce zaměstnance 427 byla jednoduchá: seděl u svého stolu a mačkal klávesy na počítači. Příkazy se k němu dostávaly pomocí obrazovky, řekly mu, kterou klávesu zmáčknout, jak dlouho ji podržet a v jakém pořadí. Toto dělal zaměstnanec 427 každý den každého měsíce v každém roce a ačkoli by si jeden mohl myslet, že to drásalo jeho duši, Stanley si užíval každý moment, kdy dostal další příkazy...”*

V této části se budu více věnovat vnitřní dynamice her, té která vzniká v průběhu interakce s ní, Stanley je ve skutečnosti hráčem. I on mačká klávesy, tak jak mu bylo řečeno, za účelem svého uspokojení. To vše dělá dokonce s pocitem, že je pánem svého osudu. V základu se jedná o souboj svobodné vůle na straně hráče a o jistý determinismus, který je způsobem, jak snahou programátora hnát děj jím chtěnou cestou, tak technickými specifikami stroje, na kterém se celá simulace odehrává.

### 1.2.1. Svobodná vůle a hypnóza

*“Stanley vstoupil do komory, ale nebylo v ní nic, tak se otočil a odešel. Nic tam nebylo. Žádné rozhodnutí se nemuselo vykonat, žádná cesta následovat. Prostě prázdná komora. Žádný důvod zde zůstat...Kdyby tady bylo alespoň něco, s čím by se dalo manipulovat, to by alespoň vysvětlilo smysl tohoto místa...Možná, se o to podělíš s kamarádem. „Hele, dostal jsi se do té komory? To bylo moje oblíbené zakončení!“ Já jen doufám, že to ten kamarád ocení.”*

Sam Harris ve své knize Svobodná vůle<sup>5</sup> tvrdí, že populární koncepce svobodné vůle spočívá na dvou předpokladech:

- každý z nás by se mohl zachovat v minulosti jinak
- jsme vědomým zdrojem většiny našich myšlenek a činů v současnosti

---

<sup>5</sup> HARRIS, Sam. *Svobodná vůle*. Přeložil Kateřina CTIBOROVÁ. Praha: Dybbuk, 2015. ISBN 978-80-7438-134-8.

Bohužel, jak se zdá, ani jedno není založeno na pravdě, tedy lépe řečeno se nedá dokázat. Fyziolog Benjamin Libet použil EEG k tvrzení, že impuls mozkové kůry může být detekován přístrojem 300 milisekund předtím, než se zkoumaný objekt rozhodne pohnout. Jak je to možné? Odpověď na tuto otázku není jednoduchá, jestli se dá vůbec nalézt. Vše nasvědčuje tomu, že je nutné vnímat sám sebe mnohem komplexněji, než je zvykem.

K tomuto problému existují 3 základní přístupy. První dvě teorie stojí v opozici, deterministická tvrdí, že je vše podmíněno procesy v pozadí (geny, psychický stav, zkušenost apod.). To by ale nakonec vedlo k tomu, že známe-li všechny vstupy, jsme schopni “číst” budoucnost. Naopak libertarianismus věří, že v každé situaci existuje více než jedna možnost reakce na determinovanou situaci. Jinými slovy naše svobodná vůle má navrch nad fyziologií těla. Duše překonává fyzično. Třetí torie se snaží oba tyto myšlenkové proudy spojit. Kompatibilismus je tedy snaha překonat nefunkční karteziánský dualismus, který vede ostrý řez mezi tělem a duší. Ve skutečnosti ani tento přístup příliš výsledků nepřináší. Sam Harris říká, že “*Loutka je svobodná, miluje-li vodící provázky*”.<sup>6</sup>

Jak se zdá, lidé sice cítí, že jsou strůjci svých myšlenek a činů, ale ve skutečnosti je hybatel (vůle, přání, záměr) jen částí mysli, příčina a následek jsou jedním. Jak se ale tento fakt projevuje v hraní, ve vztahu hráče, vývojáře a stroje? Necháme se hrou dobrovolně hypnotizovat? Trochu nadneseně se dá říct, že “*nekontrolujeme bouři ani v ní nejsme ztraceni. Jsme bouří.*”<sup>7</sup>

Paradoxem je, že ve světě her, je to hráč, který se snaží předjímat další vývoj a adekvátně na situace reaguje, aniž by vůbec nastaly. V jistém smyslu se stále snaží být “o 300 milisekund” napřed. Toto je postaveno na dvou faktech. Za prvé herní svět je často značně zjednodušený a za druhé počítače, ač jsou schopny velmi složitých výpočtů, stojí také na matematické redukci.

Svobodná vůle se u hráče projevuje přinejmenším na dvou rovinách, a to jak na úrovni pocitu či přímo nutnosti být pánem nad svým osudem, tak úrovni vztahu ke hře

---

<sup>6</sup> HARRIS, Sam. *Svobodná vůle*. Přeložil Kateřina CTIBOROVÁ. Praha: Dybbuk, 2015. ISBN 978-80-7438-134-8, s.22

<sup>7</sup> Tamtéž, s.19

samotné, respektive jeho ochotě se podvolit herním pravidlům a jistému druhu autocenzury, která mu brání podvádět.

Ačkoliv vůle podvolit se pravidlům může znít jako pravý opak svobodného rozhodování, ve skutečnosti se ze svého svobodného rozhodnutí podvolují omezením daného herního světa. Tento aspekt má spíše morální, etický rozměr, který spadá do oblasti odměn a trestů. Může se jednat o nepoužívání různých cheatů. Pověstné bylo v rámci hry Doom 2 (id Software, 1995) například procházení zdmi a neviditelnost. Stejně tak o jisté “glitche”, tedy chyby, které vývojářům a následně testerům unikly, ale naopak byly hráči objeveny a tím narušily rovnováhu ve hře samotné.

Tato část je podmíněna také systémem trestů a odměn, které jsou ve hře již implementovány tvůrcem. Může se jednat o různá morální a etická rozhodnutí, která vedou ke konkrétním reakcím a následně k různým druhům zakončení. Je možné zabít všechny na setkání za účelem obohacení se, ale toto bude *po zásluze potrestáno*, ač je si toho hráč od počátku vědom či ne. Toto samotné se ale nedá chápat jako omezení. I svět, ve kterém žijeme, je svázán pravidly.

Zároveň si je zkušenější hráč vědom struktury hry samotné. Najde-li jako v příkladu výše místnost, je si vědom toho, že ji někdo musel navrhnout, a tudíž nad ní strávil čas, a tak automaticky předpokládá, že má ve hře samotné význam. Ale toto, ač se to může na první pohled zdát, není ani logické ani neodpovídá realitě.

### 1.2.2. Determinismus

*“Ale prosím tě, opravdu to děláš jen, abys získal ten achievement? Zatlačit na dveře 5x? Opravdu si myslíš, že takovou cenu má jeden achievement? Ne, ne, ne, ne, ne. Já ti ho nemůžu jen tak pro nic za nic dát. Jenom 5 trapných zařukání. Nyní si představ, že bys musel zaklepat 20x. Myslím si, že toto je úsilí hodné uznání.....”*

Jak vyplývá ze shora zmíněného, je jasné, že chce-li vývojář posouvat dění vlastním směrem, musí omezit hráčovu svobodnou vůli. Tento akt, ale musí být něčím kompenzován. V zásadě se dá mluvit o metodě cukru a biče. Dodržuj pravidla, a budeš po zásluze odměněn. Porušuj je, a budeš potrestán. Zajímavým aspektem videoher je



fakt, že není kolikrát jasné, které zákony se v daném prostředí projevují. Hráč se je v průběhu hry snaží identifikovat a tím tvoří svůj herní prožitek. Vývojář v tomto světě nastavuje pravidla tak, aby byla pokud možno přijatelná.

Jako odměna či trest se dají chápat tak populární různá zakončení podle “chování” hráče či sofistikovanější verze, kdy se v průběhu samotné hry přizpůsobují její samotné části chování hráče.

Zde je na místě zmínit i technický determinismus. Tedy omezení počítačů a jejich důsledky na, v našem případě, vyprávění. Většinou není možné nahrát celé prostředí najednou, a tak nezbyvá než vše rozdělit a načítat postupně další a další lokace. A to nakonec ovlivňuje strukturu vyprávění (různé druhy cut-scén, rytmus narace apod.).

### 1.2.3. Na půli cesty – Interaktivita

Interaktivita je základním požadavkem hráčů. V jistém smyslu zde hledají onen pocit svobodné vůle, moc rozhodovat a ovlivňovat svět, ve kterém se pohybují. Pro tento fenomén existuje v angličtině slovní spojení *gameplay*. Omezí-li vývojář možnosti hráče příliš, stává se prožitek nudným. Naopak příliš svobody může vést ke zmatení. Dramaturgie se začne rozpadat. Videohry jsou z principu koktejlem svobody a osudu a tím se odlišují od ostatních druhů zábavy, v kterých se divák musí dění poddat, zde má jako v životě, jistou míru svobody k testování a hledání vlastní cesty.

## 1.3. Co hry vyprávějí

*“ANO!!! ZVLÁDLI JSME TO! Pane jo, to bylo úžasné. Vážně, to jsi si opravdu zasloužil, Stanley. Nic tě nemohlo zastavit. Ano, jsem opravdu velice pyšný, na to čeho jsme dnes dosáhli. Jen si na to vzpomeň, před několika minutami jsi věřil tomu, že k získání achievementů stačí pětkrát zaklepat. Ted' vážně, co sis to vůbec dovolil myslet?”*

Nejen ve hře The Stanley Parable je vše pod kontrolou vývojáře. Ať už se jedná o fyzické limity (Stanley nemůže otevřít naprostou většinu dveří) anebo o příběh

samotný. Ač vypravěč vše komentuje v současnosti, ve skutečnosti bylo vše již dávno naprogramováno. Mnoho místností je pečlivě navrženo, ale pro samotný příběh nemají jakýkoli smysl a ani se v nich nedá nic „vyplnit“. Toto je věc, která je v počítačové hře naprosto nemyslitelná. Ale zde je zdrojem sebereflexe, humoru, kolikrát i výsměchu hráči samotnému.

### **1.3.1. A co je nám namlouváno**

Shrneme-li si předchozí řádky, můžeme říct, že je svobodná vůle v antagonismu k determinismu, tedy snaze vývojáře vyprávět příběh, která je v konfliktu s touhou hráče mít svůj osud ve vlastních rukou. Stejně tak se dá ale říct, že je příběh často pouhou záminkou, zarámováním celého spektaklu.

Jak jsem již naznačil, celý proces hraní sestává ze tří elementů: hráč, vývojář, stroj. Tedy i počítač ovlivňuje vyprávění. Svobodná rozhodnutí jsou kdesi v skrytu analyzována a ovlivňují, jakým směrem se celý děj posouvá, což může nakonec vést k různým zakončením. V jistém smyslu se jedná o podobné klišé, které se často objevuje ve filmu či knihách: *podle skutečných událostí*. I zde se dá říct: *podle hráčových rozhodnutí*. Je jen otázkou, jak moc je opravdu ovlivněno zakončení.

Na druhou stranu i za této situace hráči o hře vyprávějí formou příběhu, téměř epické formy. “Já jsem zabil tolik a tolik nepřátel, pak jsem se probil tam a tam a zde jsem našel to a to.” Toto vše si podrobně rozebereme v další kapitole.

# 2. „Autor je mrtev.“ Ať žije hráč.

## 2.1. Na které straně stojí autor

Odpověď by mohla být: na žádné. Vývojář je v poněkud schizofrenní situaci. Na jednu stranu je tím, kdo musí promyslet všechny eventuality hráčových rozhodnutí. Zároveň ale musí směřovat děj příběhu směrem, který si vytyčil. Na straně druhé veškerá tato aktivita má být v podstatě skryta, aby se mohla naplnit premisa svobodného světa plného vlastních rozhodnutí, která mají vliv na následující děj. Autor se musí zabít ve prospěch a úspěch svého díla.

### 2.1.1. Spolupráce autora a hráče

Destrukce autora je v případě her o to silnější z důvodu, že hráč je přinejmenším nabádán, aby se stal sám autorem. Síla a kouzlo her je postaveno na faktu či spíše iluzi, že nic není (jako v životě) předem dáno. Ne jako kniha či film, které jsou od počátku zakončeny a nám nezbyvá než se prožít k jejich konci. Mám-li se oddat hraní, dělám tak s vědomím, že mám reálnou šanci ovlivnit dění v herním světě. Záměrně přehlížím stvořitele a přebírám otěže do vlastních rukou.

Vývojář je v podobném duchu pouze skriptorem, zapisovatelem. Snaží se dění předjímat, ale zároveň do něj příliš okatě nevstupovat. Až hráč vdechne hře život. Jedná se o svého druhu symbiózu.

## 2.2. Jak hry vyprávějí

Na počátku je nutné si ujasnit, co to vlastně znamená vyprávět příběh. V této práci není místo zacházet do přílišných detailů, a tak se budeme muset spokojit s celkem konzervativní definicí narace. Narativ je v základní formě chápán jako příběh, tedy na sebe navazující a logicky propojené (příčina a následek apod.) události. A to primárně

ve formě psané či mluvené, později třeba v audiovizuální. Primárně by se v příběhu měl objevit děj. Dle Aristotela<sup>8</sup> by se měl odehrávat v rámci trojjednosti, a to jak místa, času a děje. Tato definice se zdá být “překonána”, ale jako základní odrazový můstek je dostatečná. A na závěr je potřeba vypravěč a jeho publikum

Ve vztahu ke hrám a game-studies (herní studia) je nutné zmínit přinejmenším dva myšlenkové proudy, které se v jistém smyslu, alespoň v době jejich vzniku, vylučovaly, aby se v současnosti spíše doplňovaly. Prvním termínem je ludologie, jak pojmenoval nauku o hrách a hraní Gonzalo Frasca roku 1999.<sup>9</sup>

Tento myšlenkový proud se dostal do střetu s naratologií (teorie vyprávění)<sup>10</sup>. A tak se po jistou dobu vedl spor o tom, jestli se o hrách dá vůbec bavit ve smyslu vyprávění příběhu a jsou-li toho vůbec schopny. Některé části tohoto sporu poslouží jako studijní materiál, metoda pro definici příběhu v herním světě.

### 2.2.1. Dokážou vůbec vyprávět?

Interaktivita a vyprávění se údajně vylučuje. Zde je seznam možných argumentů ve smyslu her jako narativního média.<sup>11</sup>

- Pro
  - vše se dá vyprávět
  - skoro všechny hry obsahují minimálně back-story, příběh v pozadí
  - hry sdílejí základní rámec narativu
  
- Proti

---

<sup>8</sup> ARISTOTELÉS. *Poetika*. Vyd. v Antické knihovně 1. (celkem 8.). Praha: Svoboda, 1996. Antická knihovna (Svoboda). ISBN 80-205-0295-5.

<sup>9</sup> BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

<sup>10</sup> MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck*. Cambridge, Mass. : The MIT press, 2017, 978-0-262-53348-5.

<sup>11</sup> Games Studies 0101: Games telling Stories? by Jesper Juul. *Game Studies - Issue , 20* [online]. [cit. 18.8.2020]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

- hry nejsou součástí příběhové ekologie, tedy prostředí, v kterém dominuje narativ
- plynutí času ve hrách je jiný než např. v knihách
- vztah hráče a hry je odlišný od vztahu čtenáře a knihy

Všechny příběhy musí být “přeloženy” pro konkrétní média. A nehraje roli, jestli se jedná o orální tradici či například knihu. V každém případě dochází k překódování. Jenže hry v podstatě neexistují předtím, než je hráč začne spoluvytvářet. Je tedy možné mluvit o naraci? Jak se zdá, řešením je rozšířit význam slova narace a dále chápat jeho význam spíše ve smyslu dynamickém (příběh jako vývoj, vztah hráče a hry samotné) než ve smyslu formálním, statickém (na podobný problém jsme již narazili při snaze definovat svobodnou vůli).

Dále narážíme na fakt, že každý hráč, tedy alespoň teoreticky, zažije něco jiného, bude vyprávět jiný příběh. Základním kamenem této konstrukce je hráč (character). Neboli lépe řečeno avatar. Postava, s kterou se v průběhu hraní identifikujeme. Např. ve hře Witcher 3 (CD PROJEKT RED, 2015) se takto převtělíme dokonce do dvou postav. Je jasné, že toto naše simulacrum v jistém smyslu přebírá aktivní roli v naraci. Každé nové hraní, paradoxně i na úrovni smrti a následného zmrtvýchvstání, či průchod stejnou oblastí, mění prožitek a tak i příběh.

Dalším problémem je pochopitelně čas. V rámci knihy, filmu je jasně definován. Existuje jen jeden čas vyprávění, tedy čas, v kterém se příběh odehrává. Jak se ale projevuje ve videohrách? Jestli při sledování filmu reálný čas nehraje žádnou narativní roli, tak při hraní je naopak tím nejpodstatnějším. V něm se odehrávají všechny interakce. Čas vyprávění se tak stává synchronním s časem jeho dění. Příběh se odehrává nyní.

Po pravdě dohrajeme-li hru, zbude spíše pocit z dobře odvedené práce než pocit prožitého dobrodružství. To je pravděpodobně způsobeno nedokonalou simulací, při které dostává tělo zabrat maximálně na úrovni otláčených prstů a bolavého zápěstí. A tak nezbyvá než připustit, že hry jsou sice schopny odvyprávět příběhy, ale po svém.

Tedy v rámci prostředí, které spoludefinují stroj, programátor a hráč. Oni všichni jsou vypravěči a diváky zároveň.

### 2.2.2. Jak do hry vpašovat příběh?

Každý příběh potřebuje vypravěče a publikum. Tudíž by se mohlo zdát, že nejjednodušší cestou, jak vyprávět příběh, bude postavit někoho na jeviště a usadit diváky. Kdo je kdo ale ve videohrách? Je hráč pouze publikem nebo snad vypravěč? Dle Igarzábala<sup>12</sup> lze vypravěče ve hrách rozdělit podle přístupu k času do třech kategorií:

- operující v přítomnosti, tedy komentátor
- retrospektivní, tedy vypravěč popisující děje, které se již odehrály
- hybridní, který je kombinací obou předchozích a jaksi mezi minulostí a přítomností proplová (toto je případ hry *The Stanley Parable*)

Ve skutečnosti ve hrách instituce vypravěče není až tak častá anebo je redukována na úvodní back-story. Narace je popoháněna skrze jiné prvky. Může se jednat o prvky, které nevycházejí z prostředí hry samotné (nediegetické) jako cut-scény (videa, která jsou vložena do hry v určitých, předskriptovaných okamžicích). A jelikož hráč není pouze pasivním příjemcem, dalším příběhotvorným prvkem se často stává vývoj postavy samotné. A to jak na úrovni zlepšování jejích různých parametrů, tak i na úrovni zohlednění jejích činů v průběhu hry, které vedou k různým (zнову předprogramovaným) reakcím NPC.

Zde je nutné zmínit termín, který byl poprvé použit na blogu Clinta Hockinga<sup>13</sup>, *ludonarrativní disonance*. Jedná se o konflikt narativu a gameplay, kdy jeden i druhý element nespolupracují, ale jdou proti sobě a tím způsobují jistou disonanci v hráčově imerzi. Tento prvek je často použit právě ve hře *The Stanley Parable*, i když je většinou vnímán v negativní konotaci, zde je naopak tvořícím prvkem.

---

<sup>12</sup> IGARZÁBAL, Federico Alvarez. *Time and Space in Video Games*. Bielefeld, Transcript Verlag, 2019. ISBN 978-3-8376-4713-6, s. 33

<sup>13</sup> Ludonarrative Dissonance in Bioshock - Click Nothing. *Click Nothing* [online]. [cit. 19. 8. 2020]. Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html).

### 2.2.3. Jak hráč vypráví

Ve zkratce by se dalo říct, že toto téma se skrývá pod tajuplným termínem *gameplay*. Toto slovo se překládá do češtiny jako *hratelnost*, což svádí k jistému zploštění jeho významu. Jesper Juul<sup>14</sup> tvrdí, že *gameplay* vychází z interakcí mezi třemi elementy: pravidly hry, snahou hráče dosáhnout kýženého cíle a hráčových strategií a metod hraní.

Je jasné, že hráč může v podstatě vyprávět pouze svými činy. To vede k paradoxu. Role vypravěče i posluchače se slévá v jedno. Hráč svými činy vypráví již předdefinovaný příběh, a přitom stále doufá, že je ve hrách prostor pro svobodné rozhodování, který se nenachází v dalších médiích, ale ve skutečnosti je zde pouze možnost zemřít a začít znovu či prostě přestat hrát.<sup>15</sup>

Konflikt mezi svobodnou vůlí hráče a předdefinovaným dějem je zřejmý. Nicméně to neznamená, že je vyprávění nemožné. Konec konců stejně tak se nachází “skript” v hlavě každého člověka. A tak je každý z nás již definován skrze biologii, psychologii, genetiku apod., což neznamená, že nemůžeme žít svoje příběhy.

### 2.2.4. Čas plyne dál

Čas je jednou ze základních podmínek vyprávění. Igarzábal tvrdí, že vnímání času je postaveno na změně. A z tohoto důvodu potřebuje jakékoli médium, chce-li v sobě nést informaci o čase, možnost proměny. Fotografie je schopná čas zastavit, film naopak přišel z různými technikami, které dokáží jeho tok transformovat. Jednat se může jak o zpomalení (může jít o tzv. *Bullet-time*, při kterém dojde ke známému efektu z filmu *Matrix* a nebo čistě o zpomalení jako ve hře *Max Payne* (Rockstar Studios, 2012)) a nebo naopak zrychlit (např. časosběr růstu rostliny, v kterém se zdánlivě statické organismy začnou hýbat). Každopádně díky těmto postupům jsme s to vidět věci, které bychom za normálních okolností nezvládali vůbec zaregistrovat.

---

<sup>14</sup>JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-51651-8., s. 90-91.

<sup>15</sup>Tamtéž

Je jasné, že čas, který plyne ve hrách, se často odlišuje od času reálného. Ve hrách typu Doom 2 (id Software, 1994), jsou oba v jistém smyslu totožné, ale ve strategiích typu Age of Empires (Xbox Games Studios, 1997), které jsou postaveny na dlouhodobém vývoji, je čas urychlen. Toto ale není úplně novum, podobně se s ním pracuje jak v knihách, tak ve filmu. Co je ale specifické pro hry je fakt, že se dá vrátit nazpět (a většinou nejen to, schopnost vrátit se nazpět v čase je základní podmínkou video-her). Tento fakt vede často k již zmíněnému ludonarativnímu konfliktu. Zemřeli hráč a poté z poslední uložené pozice začne znovu hrát, často ví, co jej očekává, ale hra na to nemůže dostatečně reagovat. Na druhou stranu existují i takové, které s tímto aspektem přímo pracují. Příkladem může být např. Braid (Number None, 2008), kde se místo ukládání pozic nabízí “přetáčení času” nazpět a tak návrat do místa, kdy bylo vše ještě v pořádku.

Technicky vzato tikají-li ve hře hodiny<sup>16</sup>, je jimi framerate. Vše se musí odehrát v předem domluveném plynutí času (jinak hra laguje apod.) Základním stavebním kamenem ve hrách jako v jakýchkoli jiných programech jsou události (events). Ty jsou výsledkem změny v daném prostředí. Může se jednat o kliknutí myši, vstup do konkrétní oblasti, která odstartuje předprogramovanou událost a nebo prostě o chůzi, skos, střelbu. Ve hrách s otevřeným prostředím se velmi často objevuje ještě jeden element, denní cyklus.

## 2.3. Pravidla a hranice

### 2.3.1. Neviditelné zdi

Místa jsou definována spíše svou konečností než naopak. Ve smyslu videoher se musíme bavit o dvou základních kategoriích. “Zdi” jsou hmatatelné a nebo umně skryté. Hry, které jsou zasazeny do tzv. otevřeného světa, samozřejmě mají své hranice. Toto omezení logicky vychází nejen ze strany přehlednosti, ale hlavně z omezení, která jsou podstatou počítačů. Nekonečný svět by znamenal i nekonečně velký datový tok. Jedinou možností by pak byly světy procedurální, ty by ale narážely na problém

---

<sup>16</sup> IGARZÁBAL, Federico Alvarez. *Time and Space in Video Games*. Bielefeld, Transcript Verlag, 2019. ISBN 978-3-8376-4713-6, s. 33.



přehlednosti. V podstatě by bylo nemožné stvořit mapu daného prostředí. A tak se jedná o různá více či méně skrytá omezení. Hory, na které se nedá vyšplhat. Zdi, které brání v průniku do vedlejší místnosti. Okna, z kterých vidíme okolní svět, se nedají rozbít, a tak jsme znovu uvěznění uvnitř. Objevují se i přiznané verze, např. opouštíme-li vymezený prostor ve střílečce Battlefield 1942 (Electronic Arts, 2002), objeví se tento nápis: Opouštíš bojovou zónu. Dezertéři budou zastřeleni!

Tato omezení také podmiňují schopnost her vyprávět příběh a jsou jednoznačným omezením svobodného světa. Na druhou stranu je symptomatické, že ani hráč samotný nezná celé prostředí a z různých indicií, dohadů a dost možná i klepů si vytváří svůj vlastní svět bez ohledu na záměry tvůrců hry.

### **2.3.2. Magický kruh**

Termín *magický kruh* se poprvé v kontextu her objevil v knize Homo ludens: o původu kultury ve hře, autora Johana Huizinga<sup>17</sup> z roku 1938. Popisuje svět, který je definován hrou samotnou. V tomto místě nabývají činy nových významů v závislosti na pravidlech daného prostředí. Vymezují tedy hranici mezi reálným a fiktivním světem.

Ve skutečnosti má tento prvek také příběhotvornou podstatu, a to přinejmenším ve dvou rovinách. Za prvé pravidla jsou svého druhu vypravěčem a skrze tento fakt definují celkový zážitek z hraní. Díky nim může tento fiktivní svět existovat, jsou jeho ontologickou podstatou. Není hry bez pravidel. A za druhé definují komfortní zónu, v které si hráč dovolí podstupovat nebezpečí, kterým by se chtěl v reálném životě přinejmenším vyhnout. Vytváří tak předvídatelné prostředí v jinak chaotickém světě.<sup>18</sup>

### **2.3.3. Hlavně nepodvádět**

Zvláštní kategorie pravidel, v které hraje aktivní roli naopak hráč, by se dalo popsat slovy svědomí. V některých hrách se objevuje element, který vyhodnocuje hráčovo chování a na jeho základě pak po zásluze trestá či odměňuje. Tento postup

---

<sup>17</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.

<sup>18</sup> TEKINBAŞ, Katie Salen a Eric ZIMMERMAN. *The game design reader: a Rules of play anthology*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006. ISBN 0262195364.

často vede například k různým zakončením celé hry. Řekněme, že v tomto případě se jedná o objektivní legislativu. Mnoho hráčů ji ale dodržuje nad rámec, až to u tvrdého jádra z nich vede k až šíleným výkonům. Počínaje hraním na nejtěžší obtížnost a konče sbíráním více či méně nesmyslných achievementů (hromadění těchto medailí či bobříků je v podstatě meta-hrou). V tuto chvíli i autocenzor začíná tvořit děj.

### 3. A co na to Stanley?

Meta-hra *The Stanley Parable* je, jak trefně popisuje Ondřej Trhoň,<sup>19</sup> “*hra o iluzi volby, jde o dekonstrukci designérských postupů, kvůli nimž věříme fikci odehrávající se na monitoru*”.

Díky této dekonstrukci si hráč postupně uvědomuje, jak moc je pojem svobody v herním světě iluzorní. Jak moc je víra v to, co se odehrává na monitoru, spojená se zaběhlými procesy, které bereme za samozřejmé, ale ve skutečnosti jsme je jen přijali za své a již se neptáme po jejich opravdovém významu. Stali se z nás tak trochu zajatci vlastních zvyků a ty nás někde v hloubi duše spíše trápí, než aby nám dávaly radost.

#### 3.1. “Stanley, poodstup si.”

Zajímavý náhled na tento problém přináší teorie estetické distance. Termín pochází původně od filozofa Immanuela Kanta, ale zásadně jej rozvinul Edward Bullough.<sup>20</sup> Distance popisuje fikční vzdálenost mezi divákem (čtenářem, hráčem apod.) a uměleckým dílem. Čím větší je míra imerze, tím je tato vzdálenost menší, o to je prožitek intimnější.

Podíváme-li se tímto prizmatem na hru *The Stanley Parable*, zjistíme, že je tato distance proměnlivá. Na počátku věříme pravidlům, a tak jsme v centru dění. To se ale záhy začne měnit a my jsme donuceni svůj postoj změnit, v dané terminologii poodstoupit. Až v tuto chvíli jsme schopni vidět a vnímat celek. Toto je v principu opak snahy vývojářů mainstreamových her. Prožitek ze hraní se mění ve svého druhu mentální cvičení a tímto je narativní složka zašlapána do země, a nakonec zbudou pouze samotné obnažené struktury, které by byly za normálních okolností skryty zraku diváka podobně jako vodící provázky loutek.

---

<sup>19</sup> Prolomit čtvrtou stěnu monitoru. Hry, které zpochybňují – hry! — Inside — ČT art — Česká televize. *ČT art — Česká televize* [online]. Copyright © [cit. 19.08.2020]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/prolomit-ctvrtou-stenu-monitoru-hry-ktere-zpochybnuji-hry-1lQpm>

<sup>20</sup>BULLOUGH, Edward. ‘*Psychic Distance*’ as a Factor in Art and as an Aesthetic Principle. *British Journal of Psychology* 5,1912, s. 87-117.

V tomto lineárním prostoru se odehrává souboj o duši hry a hráče. Jak vyplývá z předchozích kapitol, hra je spoluvytvářena třemi komponentami (autor, uživatel a stroj). Tyto prvky se různou měrou podílejí na výsledném prožitku. Je-li imerze hráče dostatečná, dá se říct, že všechny komponenty zapadly na svá místa. Svobodná vůle dostala dost prostoru se realizovat a stejně tak restriktce naprogramovaného světa nepřinesla zbytečná omezení a příběh se mohl odehrát. A tak se zdá, že svobodná vůle a determinismus nestojí v opozici. Naopak z jejich interakce vyplývá fenomén her. Pravidla jsou zde, protože bez nich se nedá hrát.

Na druhou stranu Tom Bissell<sup>21</sup> tvrdí, že koncept videoher není kompatibilní s tradičními formami vyprávění. Ve zkratce hry jsou o výzvách, frustraci a pokusech a tento fakt nabourává plynutí času a tím pádem i možnost narace.

V jistém smyslu je otázkou, zda naraci her podrobovat analýze vycházející z literárních teorií a jestli není rozumnější uchopit tuto složitou souvztažnost s větším odstupem. Narace je ve hrách obsažena tak jako tak. Důvodů je hned několik. Jedná se o touhu po velkých či menších příbězích, která je vlastní člověku. Dále je příběh řetězec příčin a následků, a tak i hra jako Diablo II (Blizzard North, 2000) či Doom 2 (idSoftware, 1994) směřuje k vyvrcholení.

A tak je možná nejdůležitějším prvkem celé hry The Stanley Parable snaha vyrovnat se omezenými možnostmi vyprávění příběhu v počítačových hrách. Ale spíše než hledání řešení, nám nastavuje zrcadlo. Všechny možné berličky, které byly vyvinuty a kodifikovány, aby hra měla cosi jako narativní oblouk, jsou podrobeny analýze či rovnou ironickému komentáři. Proč by ve hře nemohla existovat zbytečná místnost? Jen kvůli tomu, že je to pro vývojáře a vlastně i hráče zbytečná práce? K čemu jsou achievementy? Abych uspokojil svoje ego? A co to vlastně je? Pochvala, kterou dostanu od hry? Ale to je přece hodně dětinské.

*“Síla her nespočívá v jejich schopnosti poskytovat odměny nebo potěšení, ale ve strukturovaném omezení jejich designu, které otevírá hojně možné prostory pro hru.”<sup>22</sup>*

---

<sup>21</sup> BISSELL, Tom. *Extra lives: why video games matter*. New York: Pantheon Books, 2010. ISBN 9780307378705, s.93.

<sup>22</sup> BOGOST, Ian. *Play anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. New York: Basic Books, 2016. ISBN 978-0465051724.

## 6. Seznam použité literatury:

ARISTOTELÉS. *Poetika*. Vyd. v Antické knihovně 1. (celkem 8.). Praha: Svoboda, 1996. Antická knihovna (Svoboda). ISBN 80-205-0295-5.

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

BISSELL, Tom. *Extra lives: why video games matter*. New York: Pantheon Books, 2010. ISBN 978-0307474315.

BOGOST, Ian. *Play anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. New York: Basic Books, 2016. ISBN 978-0-465-05172-4.

BOWN, Alfie. *The PlayStation dreamworld*. Malden, MA: Polity, 2018. ISBN 9781509518036.

Edward Bullough. 'Psychic Distance' as a Factor in Art and as an Aesthetic Principle. *British Journal of Psychology* 5, 1912.

JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. ISBN 978-0-262-51651-8.

Games Studies 0101: Games telling Stories? by Jesper Juul. *Game Studies - Issue , 20* [online]. [cit. 04.08.2020] Dostupné z: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

HARRIS, Sam. *Svobodná vůle*. Přeložil Kateřina CTIBOROVÁ. Praha: Dybbuk, 2015. ISBN 978-80-7438-134-8.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.

IGARZÁBAL, Federico Alvarez. *Time and Space in Video Games*. Bielefeld, Transcript Verlag, 2019. ISBN 978-3-8376-4713-6.

Ludonarrative Dissonance in Bioshock - Click Nothing. *Click Nothing* [online]. [cit. 18.08.2020] Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html).

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck*. Cambridge, Mass.: The MIT press, 2017. ISBN 978-0-262-53348-5.

TEKINBAŞ, Katie Salen a Eric ZIMMERMAN. *The game design reader: a Rules of play anthology*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006. ISBN 0262195364.

Prolomit čtvrtou stěnu monitoru. Hry, které zpochybňují – hry! — Inside — ČT art — Česká televize. *ČT art — Česká televize* [online]. [cit. 04.08.2020]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/prolomit-ctvrtou-stenu-monitoru-hry-ktere-zpochybnuji-hry-1IQpm>

Galactic Cafe 2013, *The Stanley Parable*, videohra, Windows 10, Galactic Cafe, USA