

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Katedra scenáristiky a dramaturgie

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Žánr a hra**

**Tereza Roller**

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce:

Datum obhajoby: 27.9. 2022

Přidělovaný akademický titul: MgA

Praha, 2022

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Department of Scriptwriting and Dramaturgy

**DIPLOMA THESIS**

**Genre and The Game**

**Tereza Roller**

Thesis Supervisor: Mgr. Helena Bendová

Thesis Opponent:

Date of the Diploma Defence: 27.9. 2022

Allocated academic title: MgA

Prague, 2022

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem magisterskou 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.



## **Poděkování**

Chtěla bych poděkovat své vedoucí práce za skvělé a věcné poznámky, trpělivost s mým snažením i nadšením a hnací sílu pro mou práci. Také bych chtěla poděkovat svému manželovi za velkou trpělivost a podporu, která mi umožnila tuto práci napsat.

Děkuji Vám.

## **Abstrakt**

V této práci si klademe otázku: „Co je to videoherní žánr?“ V sérii rozhovorů s předními světovými herními vývojáři zkoumáme, jak se prolíná žánr filmový s videoherním prostředím a jak se dá definovat samotný žánr videoherní. Popisujeme zde také odlišnosti od žánru filmového. Pojmenováváme zavedené způsoby, jakým videohry tradičně sdělují příběh svému hráči a dotýkáme se také termínu ludonarativní disonance, abychom lépe nahlédli komplexnost tohoto tématu, které je doposud z větší části v teoretické literatuře nepopsané.

## **Abstract**

In this thesis our primary question was: „What is a videogame genre?“ In a series of interviews with prominent world game developers we have been analysing the ways film genre overlaps with the videogame environment. We also tried to ask the question of how to define the videogame genre and we were also describing the differences between the videogame genre and the film genre. We also touch upon established narrative models used in videogames as well as the term of ludonarrative dissonance that helped us analyse this topic in its complexity as it was not yet extensively analysed in theoretical literature.

# Obsah

Úvod.....	1
Žánr jako „setting“.....	3
Co je to videoherní žánr?.....	4
Benjamin Bauer.....	4
Péter Gelencsér.....	6
Přístup a nástroje: základní způsoby vyprávění ve videohrách a vybrané příklady.....	7
Perly na niti a strom.....	11
Rozpojený a vnější: modulární, vznikající, enviromentální a generativní narativ.....	13
Závěrem.....	17
Ludonarativní disonance.....	19
Laskavý masový vrah: pohled na pozitivní charakter v negativní situaci.....	21
Hráč a vypravěč: potřeby vypravěčské a potřeby zábavy.....	23
Dobrodružství jako nástroj odpuštění.....	24
Závěrem.....	25
Hráč Tvůrce: synergie mezi aktem hraní a příběhem.....	27
Mikuláš Podprocký.....	28
„Bude to hra z prostředí filmu? Nebo to bude jen převyprávěný příběh?“.....	30
Alien: Isolation.....	30
Film se stává absencí herního zážitku prázdný.....	32
Chris Torchia.....	33
Rhino a Spider-Man: když postavy vystoupí ze stránek komiksu.....	38
Tom Roller.....	38
Závěr.....	43
Seznam pramenů a literatury.....	45

## Úvod

Proč by se měl žánr filmový lišit od žánru videoherního? A co je to vlastně videoherní žánr? Souvisí s formou vyprávění příběhu, vizuálním designem, kulturními odkazy nebo snad jen čistě s tím, jak je výsledné dílo nahlíženo, hráno nebo interpretováno?

Abych mohla tyto otázky blíže zkoumat a zanalyzovat současný pohled na tuto otázku mezi samotnými videoherními vývojáři, požádala jsem o rozhovor pět z nich. Jedná se o tvůrce prominentních videoherních titulů se světovým přesahem, kteří byli tak laskaví a podělili se se mnou o svůj pohled na toto téma a doplnili ho příklady z praxe i vlastními zdroji inspirace. Zkušenosti i zaměření respondentů se odlišují, ale můžeme je pro zjednodušení zařadit do tří kategorií, kde každá je zodpovědná za jiný aspekt výsledného díla.

Mluvila jsem s herními designéry Benjaminem Bauerem (*Crysis II*, *Far Cry 5,6*, *Primal*) a Péterem Gelencsérem (*Witcher III*, *Cyberpunk*). Art direktory, umělci zodpovědnými za kreativní vedení výtvarných týmu zodpovědných za vizuální koncepci hry Mikulášem Podprockým (*Kingdom Come: Deliverance*, *Mafia II a III*) a Chrisem Torchii (*DayZ*, *Arma*).

Zástupcem poslední skupiny, kterou je produkce, pak byl Tomáš Roller (*Crysis II*, *Mafia II*, *The Amazing Spider-Man*, *Devil May Cry V*).

Každý z nich poskytl unikátní pohled na výše zmíněné otázky a byť se lišil způsob, jakým téma analyzovali, vznikaly body střetu mezi jednotlivými sděleními, které byly velmi zajímavé a kterými se ve své práci zabývám a které komentuji níže. Je důležité zmínit, že zaměření každého respondenta utvářelo úhel pohledu, ze kterého téma nahlíželi. V případě Mikuláše Podprockého a Chrise Torchii bylo možné pozorovat velké zaměření na vizuální inspirace a celkovou atmosféru, kterou se snažili se svým týmem v dílech, na kterých pracovali, přiblížit. Vazba na film zde byla zřejmá, protože oba často citovali příklady filmových titulů, které v týmu používali k tomu, aby si přiblížili společný cíl, ke kterému měli směřovat.

U herních designéru Pétera Gelencséra a Bena Bauera pak bylo patrné, že díky svému multi-oborovému zaměření, které jim v herním designu umožňuje, či je téměř nutí, kombinovat různé přístupy k jejich řemeslu, a to i stran inspirace z jiných médií, mají náhled na téma širší. Je zajímavé, že jejich výsledné teze k podobě herního žánru jsou v něčem také vyhraněnější než u ostatních respondentů.

Tom Roller pak zastupuje v tomto skupinovém rozdělení produkci, která má přesah ze světa kreativního do světa managementu a potažmo také marketingu a jeho pohled na věc tedy tak nejvíce nezatížený specifickými odvětvími, kterým se věnují ostatní respondenti.

Mimo polostrukturovaná interview s respondenty, kteří mi podali zajímavý zdroj informací pro vhled do současné videoherní praxe i smýšlení nad ní, jsem se však také zabývala příslušnou literaturou, a to jak z filmového, tak z videoherního



prostředí. Pro bližší porozumění filmového žánru, jeho aspektů i způsobů identifikování mi posloužil nejen *A Semantic/Syntactic Approach to Genre* od Ricka Altmana<sup>1</sup>, ale také podrobnější žánrové analýzy už zaměřené na jednotlivé filmové žánry, a to na příklad práce Sarah Kozloff<sup>2</sup>, Barryho Langforda<sup>3</sup> či Alaina Silvera a Jamese Ursiniho<sup>4</sup>. Z herního prostředí, které je prozatím přímo na téma videoherního žánru poměrně skoupé, jsem se zabývala zejména teorií a praxí videoherního vyprávění, level designu, analýzami vydaných děl i teoretickými pracemi a články popisujícími jev ludonarrativní disonance, která mou studii doplňuje o snahu o hlubší porozumění vztahu mezi tím, co je hrané a tím, co je sdělované. K tomu mi posloužily zejména práce Neala Tringhama<sup>5</sup>, Chrise Batemena<sup>6</sup>, Christophera Tottena<sup>7</sup>, Jasona Schreiera<sup>8</sup> a Clinta Hockinga<sup>9</sup> s Frédericem Seraphinem<sup>10</sup> k tématu ludonarrativní disonance.

Mým cílem bylo podhalit rozdíly i vzájemné inspirace mezi filmem a videohrami v kontextu žánru, a to v kombinaci výpovědí samotných tvůrců i analýzy prací herních a filmových teoretiků. Protože žánry jsou samy o sobě velmi rozmanité téma, otázka, zdali existuje nějaká analogie mezi filmem a videohrami se nabízela. Protože žánr samotný je, z hlediska mnoha výše jmenovaných autorů, kompozitem nejrůznějších vizuálních i příběhových zvyklostí, očekávala jsem, že naleznu mnoho styčných bodů mezi oběma poli výzkumu, ale, protože jde také o velmi odlišná média, očekávala jsem i místa, kde se film a videohry rozejdou v tomto tématu téměř zcela, a tak se také stalo.

---

<sup>1</sup> ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. *Cinema Journal*. 1984, **3**(23), 6-18. Dostupné z: doi:<http://links.jstor.org/sici?sici=0009-7101%28198421%2923%3A3%3C6%3AASATFG%3E2.0.CO%3B2-O>

<sup>2</sup> KOZLOFF, Sarah. *Overhearing Film Dialogue*. *Words as Weapons: Dialogue in Gangster Films*. 1. Oakland, CA: University of California Press, 2000, s. 201-229. ISBN 978-0520221383.

<sup>3</sup> LANGFORD, Barry. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. 1. Edinburg: Edinburgh University Press, 2005. ISBN 0-7486-1903-8.

<sup>4</sup> SILVER, Alain a James URSINI, ed. *Film Noir Reader*. PETERSON, Lowell a Janey PLACE. *Some Visual Motifs of Film Noir*. 1. New York, NY: Limelight, 1998, s. 65-75. ISBN 978-0879101978.

<sup>5</sup> TRINGHAM, Neal Roger. *Science fiction video games*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis, 2015. ISBN 978-1-4822-0388-2.

<sup>6</sup> BATEMAN, Chris, ed. *Game writing: Narrative Skills for Videogames*. 2. New York, NY: Bloomsbury Publishing, 2021. ISBN 978-1-5013-4896-9.

<sup>7</sup> TOTTEN, Christopher W., ed. *Level Design: processes and experiences*. 1. Boca Raton, FL: CRC Press, 2019. ISBN 978-1-4987-4505-5.

<sup>8</sup> SCHREIER, Jason. *Blood, sweat and pixels: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made*. 1. New York, NY: HarperCollins Publishers, 2017. ISBN 9780062651235.

<sup>9</sup> HOCKING, Clint. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*. *Click nothing: design from a long time ago* [online]. 2007,3 [cit. 2021-01-28].

Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

<sup>10</sup> SERAPHINE, Fréderic. *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?* In: *Frederic Seraphine* [online]. 2016 [cit. 2020-07-04]. Dostupné z:

<http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>

## Žánr jako „setting“

Film má, jako svébytné médium, bohatou historii žánrové tvorby, která se v průběhu dekád obohacovala o nové typy žánrů, navzájem se v průběhu let obohacujících, prolínajících či satirujících. Ty se postupně v diváckém povědomí usadily do svých typizovaných žánrových podob, jakými je můžeme popsat dnes. Existují akademické texty, které se žánry ve filmu zabývají, popisují přístupy k nim a také se zabývají možnostmi nahlížení jejich definic. Mezi tyto texty patří bezpochyby *A Semantic/Syntactic Approach to Genre* od Ricka Altmana<sup>11</sup> a jehož oba přístupy, sémantický i syntaktický, používáme k základnímu nadefinování žánru filmového s respondenty interview<sup>12</sup>, kterým se zabýváme níže.

Altman píše<sup>13</sup>, že filmový žánr lze nahlížet z pohledu sémantického či z pohledu syntaktického. Zjednodušeně řečeno jeho výzkum je umožněn buď na základě souboru jeho vnějších prvků, které Altman označuje jako tautologické (tedy že western se zpravidla odehrává na americkém západě v rozmezí let 1840 a 1900 a zahrnuje pohledy na pustou, opuštěnou krajinu a přes záběr se převalující chomáče roští) a prvků, které jsou sémantické, odkazující na strukturu příběhu a očekávání, které od nich divák v kontextu daného žánru divák má. Na příklad, že v melodramatu se bude jednat o vypjaté emoční dialogy, kde hlavní hrdina, zpravidla žena, trpí a my, jako divák, prožíváme její bolest i okolnosti, které k ní vedly, s ní. Altman<sup>14</sup> doslova říká, že sémantický přístup je založený na stavebních blocích, ze kterých je žánr složen a syntaktický naopak na způsobu, jakým jsou tyto stavební bloky na sebe poskládány.

Protože respondenti uvažovali nad žánrem filmovým nejlépe nad konkrétními příklady a měli základní společný úzus o tom, co jednotlivé žánry, kterými jsme se zabývali, představují, z čehož také ve svém jádru vychází Altmanova teorie – že žánry jsou jakýmsi společným očekáváním diváků, kteří jsou postaveni před známé paradigma – podařilo se nám najít společný výchozí bod, ze kterého jsme mohli dále zkoumat otázku, kterou si chceme položit úvodem této kapitoly.

---

<sup>11</sup> ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. *Cinema Journal*. 1984, **3**(23), 6-18. Dostupné z: doi:<http://links.jstor.org/sici?sici=0009-7101%28198421%2923%3A3%3C6%3AASATFG%3E2.0.CO%3B2-O>

<sup>12</sup> Interview probíhaly jako polostrukturované, nahrávané rozhovory přes Zoom v podobě nahrávaných videohovorů s respondenty. Interview se, vždy jednotlivě, účastnili: Benjamin Bauer, Content Director (Far Cry 5, 6, Primal, Crysis II), Mikuláš Podprocký, Art Director (Kingdom Come: Deliverance, Mafia II, Mafia III) Péter Gelencsér, Lead Level Designer (Witcher III, Cyberpunk), Tomáš Roller, Senior Producer (Mafia II, The Amazing Spider-Man, Crysis II a III, Devil May Cry V) Chris Torchia, Art Director (DayZ).

<sup>13</sup> ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. *Cinema Journal*. 1984, **3**(23), 6-18. Dostupné z: doi:<http://links.jstor.org/sici?sici=0009-7101%28198421%2923%3A3%3C6%3AASATFG%3E2.0.CO%3B2-O>

<sup>14</sup> ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. *Cinema Journal*. 1984, **3**(23), 6-18. Dostupné z: doi:<http://links.jstor.org/sici?sici=0009-7101%28198421%2923%3A3%3C6%3AASATFG%3E2.0.CO%3B2-O>

## Co je to videoherní žánr?

Protože respondenti pocházeli z různých tvůrčích či na management zaměřených oborů videoherních vývoje a také s jinou historií vývoje, jejich názory na toto téma se tak místy mírně liší. Nalezli jsme ale celou řadu momentů styčných bodů, kterými se budeme zabývat v průběhu celé této práce a to napříč odpověďmi všech respondentů i v návaznosti na nutné teoretické vsuvky, které nám umožní lépe pochopit, o čem respondenti mluví nebo k čemu se vztahují.

### Benjamin Bauer

Úvodem bychom rádi odcitovali Bena Bauera, level designéra a později Content Directora série Far Cry pro francouzskou společnost Ubisoft.

Ben říká, že: „*Myslím, že žánr ve videohrách – protože ho tak dobře známe z filmu a knih – jsme si vzali jako základ. Sci-fi, fantasy – víme, že mezi nimi existují různé nuance. V momentě, kdy se ale přiblížíme k videohrám, musíme se na toto téma dívat z kontextu hráčů a jejich hráčského prožitku. Prožít fantasy v, řekněme, turn-based strategii<sup>15</sup> je něco velmi odlišného od akční adventury<sup>16</sup>. Žánry samotné jsou klasické, ale v momentě, kdy je k nim přidán gameplay, je z toho velmi odlišný uživatelský prožitek. To je moment, kdy přidáváme všechna ta označení „první osoba“, „třetí osoba“, adventura, akční adventura, point-and-click adventura<sup>17</sup>, real-time strategie a další termíny. A to je, pro mě, moment, kde od sebe musíme odlišit žánr a jeho setting.*“<sup>18</sup>

Pojďme se pozastavit na pojmem **setting**. Do češtiny jej lze přeložit různě – jako nastavení, zasazení, uspořádání. V tomto případě slovo setting zahrnuje souhrn prvků, které mohou souviset s prostředím, příběhem, perspektivou, vypravěčem i hráčem samotným a které se utváří v jeden ucelený prvek, který je pro celou hru jednotný a do něhož je poté vložený patřičný styl hraní, gameplay, který je zmíněný výše. Znovu si zde můžeme připomenout Altmanovu teorii stavebních prvků a jejich uspořádání. Proč jej zde nejde použít zaměnitelně jako žánr tak, jak tomu rozumíme v kontextu filmu? Protože **setting** jako takový není, z pohledu Bena Bauera i dalších respondentů, označením videoherního žánru. Protože se slovo **setting** ozývá zde,

<sup>15</sup> Jedná se o strategický typ hry, kde se hráči střídají po kole (turn). Je odlišná od real-time strategie, kde všichni hráči hrají najednou a nemusí čekat, až na ně přijde řada. Hrají tedy v reálném čase.

<sup>16</sup> Hra, ve které se kombinují prvky akční a dobrodružné hry. Akční prvky z pravidla představují boj, dobrodružné pak mohou být na příklad hádanky či různé hlavolamy či příběhové sekvence.

<sup>17</sup> Hráč využívá myš, aby se s postavou pohyboval po herním světě či v něm vybíral další kroky své cesty a plnil úkoly.

<sup>18</sup> Benjamin Bauer, Content Director série Far Cry pro společnost Ubisoft, dříve Lead Designer na Crysis II pro Crytek.

ale bude se opakovat i ve výpovědích ostatních respondentů a zjednodušený český překlad není zcela dostačující, budeme ho používat v jeho anglické podobě.

Jedná se o důležitý termín, protože Ben, a jiní, ve své výpovědi pokračuje: *„To, co známe jako žánr, se stává settingem. A termín žánr, pro mě, se stává základním pilířem gameplaye, způsobu hraní, jako je střílečka z pohledu první osoby, puzzle hra. Žánrem je perspektiva a způsob hraní.“*<sup>19</sup>

Poslední věta shrnuje význam, který pro Bena slovo žánr ve smyslu videoherního prostředí, má. Význam slova žánr, který je převzatý z filmového prostředí, se v prostředí videoherním, stává settingem. Tedy zasazením a uspořádáním pro výsostně herní disciplíny, skrze které Benjamin poté definuje žánr videoherní: hráčskou perspektivu a způsob hraní (gameplay).

Pro dovysvětlení pokračuje: *„Akční adventura na příklad může velmi rychle změnit perspektivu ve fantasy, sci-fi, nebo v settingu historické fikce. Otázka je: Jaký je tvůj setting a jaký je tvůj skutečný žánr hraní (gameplay).“*<sup>20</sup>

Abychom shrnuli pohled Bena na tuto otázku, můžeme říci, že prvky, které jsou unikátně videoherní, tedy styl a způsob hry a hráčská perspektiva, jsou určující pro definování žánru z pohledu videoherního média. Žánr, tak jak je chápán z hlediska filmového, je zde používán jako přejatý setting, zasazení, který je dále utvářen vlivy žánru videoherního a může mít odlišné vyznění v mnoha různých videoherních mutacích a nelze ho tak tedy dále nahlížet jako žánr filmové ve svém původním významu.

---

<sup>19</sup> Benjamin Bauer

<sup>20</sup> Benjamin Bauer

## Péter Gelencsér

Protože Ben byl jeden ze dvou oslovených respondentů, kteří mají primárně level design expertízu, v návaznosti na naši otázku „co je to videoherní žánr“, bychom rádi odcitovali odpovědi druhého level designéra, Pétera Gelencséra<sup>21</sup>.

Ten do určité míry předchozí uvedený pohled sdílí, když říká:

*„Videohry zdědily mnohé od jiných narativních médií, samozřejmě, ale protože jsou interaktivní médium, interakce, myslím, je tou hlavní definující silou. Když chceš odkázat na typ videohry, myslím, že bys jej musel jako žánr definovat skrze typ interakce, který využívá.“<sup>22</sup>*

Zde vidíme, že se při pokusu o definici odkazuje primárně na styl hraní potažmo typ interakce, kterou videoherní médium využívá. To je pro Pétera z hlediska žánru v prostoru videoher definující. V návaznosti na toto Péter pokračuje:

*„Když někdo řekne science fiction MMO<sup>23</sup>, obě části tohoto sdělení jsou žánr, ale v různém slova smyslu. Je užitečné určit herní narativní styl, protože to přitahuje cílovou diváckou skupinu (sci-fi). Nicméně ta „MMO“ část je silnější. Styl hraní, gameplay, určuje a žádá ode mě můj čas a v mém konkrétním případě to je ta největší určující síla.*

*Protože definice žánru tu určuje způsob prožitku, který budu mít s tímto typem média. MMO je stejně důležité a popisné jako science fiction. Protože to definuje typ prožitku, který budu mít. A i přestože je to interaktivní (prožitek) a tak velmi odlišný od filmu či knihy, je to stále definice prožitku.“<sup>24</sup>*

Zde je zajímavě vztažené soukromé prožívání látky/titulu s definicí typu prožitku, který je vázaný na hráčský čas strávený s tím či oním herním titulem.

Science fiction je zde považované za definici narativní stylu, snad můžeme říct, že se i toto tvrzení dá vztáhnout jako podskupina výše zmíněného settingu, který narativní styl jako takový v sobě může zahrnout.

MMO označení je pak součástí definice stylu interakce, se kterým bude hráč i respondent k titulu přistupovat. Oboje definuje typ interakce, ale z Péterova pohledu je MMO označení, tím, že je primárně označením typu interakce, neméně důležitějším či snad důležitějším než všeobecně zavedené označení žánru science fiction.

---

<sup>21</sup> Péter Gelencsér, Lead a Senior Level Designer, Witcher III, Cyberpunk, Ryse: Son of Rome (CD Projekt Red, Ubisoft, CryTek)

<sup>22</sup> Péter Gelencsér

<sup>23</sup> MMO = massively multiplayer online game. Hra, která je určená pro velké množství, často stovky či tisíce, hráčů, kteří ji hrají společně online v jednom otevřeném světě. Hráči spolu mohou spolupracovat, bojovat i soutěžit.

<sup>24</sup> Péter Gelencsér

## Přístup a nástroje: základní způsoby vyprávění ve videohrách a vybrané příklady

Abychom si přiblížili a osvětlili výše pojmenované pohledy na toto téma od našich respondentů, pojďme pojmenovat alespoň některé základní přístupy (a způsoby) utváření narativu ve videoherních projektech. Ve svém úvodu k velkému rozboru zejména science fiction titulů *Science fiction video games*<sup>25</sup> tyto přístupy nejen pojmenovává, ale také komentuje Neal Tringham z hlediska náročnosti herního designu i celkového žádoucího výsledku, který takový produkt má na hráče mít. Protože narace je ve své podstatě často žánrová, rádi bychom tím, že pojmenujeme základní způsoby, jakým videohry hráči komunikují svůj příběh, podchytili zásadní odlišnosti, které z těchto přístupů ve srovnání s filmem vyplývají. Je mezi nimi totiž řada takových způsobů, které jsou pro film neuskutečnitelné a na kterých je tak nejlépe vidět, že filmový žánr tak, jak ho chápe Altman, není postačující definice, pokud je přenesena do videoherního prostředí.

Tringham tvrdí, že výsledek každé videohry je nejistý, protože vždy je zde možné buď vyhrát nebo prohrát<sup>26</sup>.

Ale příběhy, jak nad nimi běžně uvažujeme, by měly mít začátek, prostředek a konec a ideálně od každého pouze jeden exemplář.

Hry, které zahrnují příběhy – interaktivní narativy<sup>27</sup> - jsou tak zpravidla velmi složité na vývoj.

Celkový přístup k příběhu a jeho nutnosti či zbytečnosti ve videoherních titulech tak vedl k debatě mezi vývojáři i hráči, která se později rozdělila na přibližně dva základní tábory, a to už v sedmdesátých letech minulého století.

Tringham dělí tyto dva tábory na **wargame** hráče a **role playing game (RPG)** hráče. První skupina, **wargame**, kladla maximální důraz na přesnost simulace zvoleného tématu, které pro ně hra zpracovává s tím, že příběh je vnímán jako podružný nebo dokonce nežádoucí.

Hráči, kteří podporovali model **role play**, doslova *hraní role* tedy v podstatě interaktivní vstup do příběhu a jeho společné budování, naopak přikládali primární roli příběhu a samotné herní mechaniky či jejich věrnost realitě považovali za druhotné.

S postupem let a vzrůstem komerčního potenciálu i úspěšnosti videoherního průmyslu se v oboru game studies tyto tábory utvořily ve dvě skupiny: skupinu ludologickou a narativistickou<sup>28</sup>.

---

<sup>25</sup> TRINGHAM, Neal Roger. *Science fiction video games*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis, 2015. s. 19-29. ISBN 978-1-4822-0388-2.

<sup>26</sup> S určitými herně-žánrovými výjimkami jako jsou na příklad *toy games* – hry, kde hráč nemá jasně daný cíl.

<sup>27</sup> V originále *interactive narratives*

<sup>28</sup> V originále *ludological a narrativist groups*

Široce řečeno zástupci skupiny první vidí videohry jako formální soubor pravidel a navrhují, že hry jako takové by dokonce příběh obsahovat neměly<sup>29</sup>.

Narativisté, na druhé straně, typicky začínají nad hrami uvažovat z pohledu naratologické teorie a skrze tradice literární analýzy<sup>30</sup>. Další narativisté také tvrdí, že samotný akt hraní hry je inherentně akt vypravěčský, protože hráč svým vlastním zážitkem vytváří příběh, který může později převyprávět a sám interpretovat.

Zde si můžeme povšimnout, že toto je také pozice některých našich respondentů, kteří akt hraní považují do určité míry i za akt vypravěčský.

Tringham dále tvrdí, že oba tábory – tábor ludologický a tábor narativistický – se postupem času ocitly na společné půdě a jejich teorie se tak stále vyvíjejí společně. Odhlédneme-li od teorie, faktem zůstává, že současné produkty videoherního průmyslu často obsahují detailně popsané a zobrazené postavy, komplexní zasazení příběhu, která často symbolizují důležitá témata a před-designované zápletky, které explicitně či implicitně umožňují hráči volit různé cesty k příběhu, a to v závislosti na jeho hráčských rozhodnutích a chování v prostoru hry.

Pro ilustraci uveďme krátký příklad – hráč, který v daném dějovém kontextu hraje za hlavního hrdinu příběhu, se setká s jinou, herní, postavou, která prožívá nějaký problém, se kterým jí hráč může pomoci. Zde hra může hráči nabídnout několik způsobů jakým se k problému postavit. Nejčastěji se jedná o možnost dvojí: postoj hrubý či postoj nápomocný. Hrubý postoj je ten, kdy je postava i se svými problémy hráčem poslána pryč a hráč se tak nejen jeví jako hrubý a necitlivý, může se také připravit o vedlejší příběh, na který by ho tato postava jinak vzala, kdyby se rozhodl jí pomoci. Naopak, jestli se hráč rozhodne postavě pomoci, a tedy i čekat na příklad nějakou odměnu za své služby, může se vystavit riziku, že sám přitom něco ztratí nebo že ho ta daná postava podvede, okrade či se pokusí zabít.

U komplexních příběhových sérií her typu *Mass Effect*, *Dragon Age* nebo *Assassin's Creed* a *Far Cry*, o kterých bude mluvit později, pak mohou rozhodnutí, které hráč vůči některým postavám udělá v raných fázích hry, ovlivnit celé vyznění příběhu i hráčovy další herní možnosti v rámci celého děje.

Abychom si přiblížili současný přístup k tvorbě příběhu a dějových prvků, Tringham pojmenovává několik mezi herními designéry a autory rozšířených pojmenování.

Prvním z nich je příběh **lineární**, který se významově téměř neliší od chápání filmového. Nazývá se také jako **imposicionální**<sup>31</sup> přístup. Herní příběh zde tak

---

<sup>29</sup> Tringham odkazuje na magisterskou práci Jespera Julla, *A Clash between Game and Narrative (Střet hry a narativu)* z roku 2001

<sup>30</sup> Citují na příklad V. Proppovu *Morfologii pohádky*, 1928

<sup>31</sup> Impositional narrative

probíhá od začátku do konce bez odboček či větvení podobně jako by tomu bylo u filmu.

Dalším typem je příběh **multilineární** nebo také **větvený**, kde zápletka obsahuje množství cest, kterými se příběhem hráč může ubírat. Poslední typ pojmenovává jako **otevřený**, kde jsou možné příběhové prvky jen hrubě definované a hráč je hlavní demiurgem svého vnímání herního světa.

Dědictví obou těchto přístupů pro současný tvorbu videoher se také věnujeme níže v návaznosti na odpovědi dotazovaných.

Abychom si přiblížili slovník používaný v kontextu herní narace jejími designéry, Tringham pojmenovává příklady a přístupy k jednotlivým bodům tak, aby byl zřejmý nejen jejich počátek, ale i současný vývoj.

Prvním pojmem, který Tringham pojmenovává je **frame**, tedy rámec. Jedná se o fikční setting, zasazení děje, kterým může být krátký příběh, komiks nebo video, které zprostředkovává kontext hry, ale který už není důležitý v průběhu samotného hraní a není sám o sobě interaktivní.

Jeden z nejranějších příkladů je hra *Space Invaders* z roku 1978 od Toshihiro Nishikady, kde jako pozadí příběhu slouží ke hře dotištěná knížečka. Totožný text se také mohl nacházet i na boku arkádového automatu, a sloužit tak jako logické pozadí fikční bitvy, která se ve hře samotné odehrává.

Byť se nejedná o aktuálně rozšířený nástroj, jsou stále hry a herní série, který tento přístup k zasazení děje i hry samotné využívají. Jedním z titulů je na příklad *Warhammer 40 000* z roku 1987, jemuž příbuzné tituly stále vycházejí i v současnosti.

**Embedded** nebo také vložený příběh je takový příběh, kde se děj odehraje ještě před začátkem samotné hry a hráč jej, jak postupuje hrou a plní různé úkoly, zpětně skládá dohromady. Interaktivní příběh této formy může často sloužit jako základ pro detektivní žánr, kde cílem hráče není nutně vyřešit specifickou záhadu, ale spíše rozkrýt, co se stalo v minulosti. Jako příklady tohoto typu vyprávění Tringham uvádí hry *Myst* (1993, Cyan Worlds), *The Dig* (1995, LucasArts) a také slavný a často citovaný *Bioshock* (2007, 2K), ke kterému se ještě vrátíme.

Tringham pak dále definuje přístup, který nazývá **explorable**, tedy objevný či objevující. Tento typ vyprávění připomíná tradiční, konvenční příběhy, ve kterých se jedná o jednotnou, nevětvící se sekvenci událostí, které jsou poskládané tak, aby měly jednoznačný začátek i konec, ale liší se tím, že ponechávají hráče, aby jimi procházel a také s nimi interagoval v jiném pořadí, než v jakém je jejich logická posloupnost. Je tedy možné začít z jednoho bodu, ale různými cestami se dostat stejného konce a odhalení celého příběhu.



Tento model používají na příklad hypertextová fikce<sup>32</sup>. Jako příklad můžeme uvést 253 (1996, Geoff Ryman), kde je na jedné webové stránce shromážděn příběh 253 pasažérů a pracovníků londýnského metra, kde má každou chvíli dojít ke kolizi jejich vlaku. Příběh je tak rozdělen mezi všechny pasažéry i posádku a každý z nich tak nabízí unikátní pohled na situaci, která je všem společná.

Pro naši práci klíčové jsou dvě formy, které popíšeme následně. Jedná se o formy, které jsou široce využívány v moderní AAA<sup>33</sup> i Indie<sup>34</sup> produkci videoher, a to v nejrůznějších mutacích a stojí jako základní forma vyprávění pro většinu mainstreamové produkci západní videoherní tvorby.

---

<sup>32</sup> Hypertextová fikce, také nazývaná hypertextová literatura, je podoba elektronické literatury, kde je čtenáři/hráči umožněno pokračovat ve čtení na základě jeho preferencí skrze hypertextové odkazy, které ho přesouvají mezi jednotlivými moduly textu a umožňují mu tak nelineárně zkoumat celkový příběh, který je složen z od sebe odlišných pohledů a vrstev.

<sup>33</sup> AAA – nebo také triple A, tedy trojitá A, je neformální hodnocení videoher a je to také reference hojně používaná ve videoherním prostředí. Z triple A hodnocení titulu můžeme vyrozumět, že se jedná často o produkt velké společnosti (na příklad Electronic Arts, 2K, Rockstar atd.) a tudíž i s velkým kapitálem a počtem zaangażovaných vývojářů. Nejedná se nutně o kvalitativní zhodnocení díla (AAA tituly mohou a nemusí být dobře hodnoceny kritiky i hráči), ale spíše o přiblížení nákladů a úsilí a určité prestiže v jaké titul vznikl. Jako analogii z filmového prostředí můžeme použít na příklad označení „blockbuster“. Z triple A hodnocení je pak odvozeno také označení 2A nebo double A, které označuje hru, která má světové ambice, ale vznikla ve skromnějším prostředí. Nejde však o Indie produkt, který osvětlujeme níže. Často se jedná o produkty firem ze zemí, které nemají rozvinutý kapitál pro videoherní výrobu na úrovni na příklad amerického trhu, ale hra je přesto dobře zafinancována a je to produkt se světovou, mainstream kvalitou. Jako 2A hru můžeme označit na příklad hru *Chorus* (2021, Deep Silver, Fishlabs), která sice vyhrála německou hru roku v době svého vydání, ale kapacitami vývoje nedosahuje běžně asociovaných kvalit triple A vývoje. Nejedná se však o Indie produkci.

<sup>34</sup> Indie hra – pod označením Indie můžeme zahrnout hry, které jsou buď nezávislé či krátké nebo experimentální. Podobně jako v případě triple AAA, který uvádíme v poznámce výše, Indie není označením kvality produktu, ale odkazuje spíše na pozadí jeho vývoje, investovaný kapitál i počet zaangażovaných vývojářů. Indie tituly mohou být na příklad prací pouze jednoho člověka či malého týmu ve srovnání se stovkami tvůrců, kteří běžně tvoří tituly AAA produkce. Z filmového prostředí se zde nabízí srovnání s nezávislým filmem. Indie tituly mohou být velmi kriticky i hráčsky úspěšné. Za všechny uvedme na příklad hru *Hades* (2019, Supergiant Games) od zavedeného a ovace sklízajícího malého studia Supergiant, které dokázalo z nemainstreamového herního žánru rogue-like udělat hru, ze které je nyní mezinárodní hit. Rogue-like herním žánrem rozumíme takový typ hraní, gameplay, kde hráč může naleznout procedurálně generované prostředí dungeon, tedy sklepení, či jiných náhodně generovaných levelů a skrze které se musí probíjet, aby došel cíle. Tento žánr obsahuje perma-death tedy permanent death, trvalou smrt, která znamená, že selže-li ve kterémkoliv bodě své cesty, je zabit a vrácen zpět na začátek a vše si musí vybojovat od znovu. Rogue-like název je odvozený od hry *Rogue* (1980, A.I.Design), která tento motiv kombinovaných procedurálně tvořených prvků hry a stylu hraní použila jako první.

## Perly na niti a strom

**Linear**, lineární vyprávění Tringham označuje jako „provázek perel“. S označením této struktury přišla autorka fantasy literatury a herní designérka Jane Jensen. Zápětka se odvíjí transparentně a jednoznačně od začátku do konce a každý významný dějový prvek je reprezentován „provázkem“ či spojem mezi jednotlivými perlami tedy body obratu. Mimo tyto spoje je však hráči dána volnost a může s hrou interagovat tak, jak si přeje, dokud neprovede nějakou akci, která je nutná k postoupení do další sekvence, k další perle, a tím k celkovému konci hry. Lineární příběhy jsou, podle Tringhama, jedním z nejjednodušších způsobů vyprávění a – na rozdíl od předchozích jmenovaných příběhu vyprávění – umožňuje hráči, aby dle svého uvážení interagoval se zápletkou, která se kolem něj odvíjí. Je to také nejčastěji používaný přístup ve videoherním designu. Jednoduchost ale může svést některé hráče k tomu, že se cítí být hrou příliš chyceni v jejích strukturách, když je jejich svoboda konat omezena pouze na body mezi velkými dějovými „perlami“, které jsou předem dané. Jako tradiční a významné příklady Tringham uvádí hry *The Longest Journey* (1999, Funcom) a *Xenogears* (1998, Square).

**Multilinear** nebo také multilineární přístup k naraci, který jsme společně s lineárním postupem zmínili dříve, je další hojně rozšířený způsob vyprávění v současných videoherních titulech. Jak píše Tringham: „*The multilinear form is a natural development of the linear one, converting the simple string into a branching tree of possibilities.*“<sup>35</sup>

Přibližuje zde metaforu perel na niti, kterou jsme zmínili výše a říká, že vývoj lineárního v multilineární vyprávění bylo přirozeným vývojem z původní jednoduché formy, kde se z jednoduché „nitě“ událostí stává rozvětvený strom možností. Volby, které hráči učiní, jim umožňují zažít příběh skrze plejádu různých variant, které je dovedou k jeho konci. Mohou utéct z boje nebo bojovat až do hořkého konce, získat si nové přátele nebo je naopak zradit. Co je však důležité – toto je možné pouze na předem definovaných bodech zvratu, které v ději korespondují s danou větví příběhu.

Tento přístup k vyprávění s sebou nese hned několik problémů.

Je téměř nemožné vytvořit větev, linii, příběhu pro každé rozhodnutí, které hráč udělá. Existuje množina možností, které by hráč mohl udělat či o nich rozhodnout, a která by měla sice být logicky možná, ale při své existenci by vedla k nezáživnému nebo nepřesvědčivému konci. Pro ilustraci si představme situaci, kde hlavní hrdina v epické příběhové hře s větveným příběhem zahájí svou cestu hrdiny tím, že vystoupí ze svého rodného domu a vydá se na cestu za dobrodružstvím. Již dříve jsme hráče naučili, jak se ve hře berou předměty a jak se jimi hází.

<sup>35</sup> TRINGHAM, Neal Roger. *Science fiction video games*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis, 2015. s. 23 ISBN 978-1-4822-0388-2.

Hráč tak může dostat chuť si toto vyzkoušet a nešťastným hodem kamenem usmrtí souseda, který jeho rodině zrovna přišel vrátit krumpáč. Protože děj a konec hry počítá s tím, že hrdina/hráč celou vesnici a svět zachrání od nejmenované hrozby, jistě by působilo zvláště kdyby mu v závěrečné scéně vítězství gratulovala i žena a děti zabitého souseda jednoduše proto, že hra nepočítala s tím, že hráč si bude chtít cvičit svůj hod v prvních minutách hry a celá tato příběhová větev by tak vedla k ludonarativní disonanci<sup>36</sup>, která hráče zbytečně vytrhne z děje a zbaví ho tak hráčského zážitku.

Kdyby i s tímto tvůrci počítali a pokusili se skutečně vyplnit příběhem všechny možné eventuality hráčových rozhodnutí, museli by i tento nešťastný hod kamenem oblést síť dějetvorných rozhodnutí, emocí a vazeb, které by posouvaly hráče kupředu, ale pokud by se hráč rozhodl hodit kámen ne jeden, ale patnáct, třicet, sto, museli by tvůrci generovat příběhy pro každý takový hod a jeho následky. Je to nejen neekonomické ale v praxi téměř nemožné.

Jsou hry, které na takové možnosti, které hráči záměrně upírají, na příklad vtipně reaguji<sup>37</sup> či hráči jednoduše přeruší činnost a vrátí ho na jeho původní místo a do situace, ze které může nerušeně pokračovat v ději.

Výjimkou z těchto pravidel, která stojí za zmínku jsou pak tzv. „glitches“, chyby ve hře, které způsobují, že se postavy nebo prostředí chovají podivně, nelogicky, chybně nebo vtipně. Vývojářské týmy se tyto chyby snaží odstranit ještě předtím, než je hra veřejně vypuštěna do prodeje. Ne vždy se to však zcela podaří<sup>38</sup> a velké i malé společnosti tak sklízí kritiku za to, že vydávají nehotové produkty. Jedním z největších takových případů současnosti je na příklad *Cyberpunk 2077* polské společnosti CD Projekt Red, která jej vypustila v téměř nehratelné podobě na herní konzole a sklidila tak vedle velkých finančních ztrát i velkou vlnu kritiky od hráčské veřejnosti i kritiků. Z filmového prostředí se nabízí na příklad analogie slavného filmu *The Room* (2003, Tommy Wiseau) a jeho dnes už kultovní technicky-filmové i scenáristické přešlapy či produkce studia *Troma* a režisérů Lloyda Kaufmana a Michaela Herze, kde se však jedná již přímo o záměrnou parodii filmových postupů a žánrů. Výsledné pokřivení řemesla může být v obou případech, ve filmu i videohře, frustrující i vtipné. Komplikující faktor do hry vstupuje až v případě videoher, kdy podobné „chyby v Matrixu“, ruší hráčovu interakci s videohrou a přímo tak ovlivňují jeho zážitek i způsob hraní. Je-li míra chyb, které se do finálního produktu dostanou, kritická, hra se může stát doslova nehratelnou.

---

<sup>36</sup> Viz kapitola níže

<sup>37</sup> Varují na příklad, pokud se hráč pokusí vyjít z předem připravené mapy, že „za humny je drak“ a vrátí ho na místo určení či pokud se na nějakou herní postavu pokusí zaútočit, daná postava mu to bez následků či s následky zabudovanými do fungování onoho světa (bude ho pronásledovat místní stráž či policie) vrátí viz *Witcher III* (2015, CD Projekt Red) či *Skyrim* (2011, Bethesda)

<sup>38</sup> Vzpomeňme na příklad na volně poletující kalhoty či postavy procházející zdí po prvním veřejném vypuštění hry *Dragon Age: Inquisition* (2014, BioWare)

Z povahy věci tak multilineární vyprávění představuje jen omezené množství voleb, které jsou provázané tak, aby hráče dovedly do bodů zvratu, které mohou mít tyto příběhové větve společné. Mohou se také zdánlivě rozdělit, jen aby se později znovu sjednotily a tím tak zjednodušily potřebu příběh rozplánovat do více vrstev.

Takové limitace však mohou vést k tomu, že se hráči cítí příběhem omezení, byť je tento sentiment méně rozšířený v případě multilineárních příběhů než u her lineárních.

Některé hry se s tímto problémem snaží vypořádat tak, že vytvoří několik různých multilineárních zápletek, které se navzájem propojují. Toto je však možné pouze s exponenciálním nárůstem komplexity celkového designu hry.

Tento přístup Tringham označuje jako takzvaný síťový či propletený přístup k architektuře příběhu a nejčastěji se vyskytuje u role-playing titulů.

Současné hry, které splňují atributy multilineárního vyprávění jsou na příklad už zmíněný *Witcher III* či *Cyberpunk 2077*.

## Rozpojený a vnější: modulární, vznikající, enviromentální a generativní narativ

**Modulární** příběhy jsou složené z často na sobě nezávislých modulů, uzavřených dějových jednotek, podobně jako je tomu na příklad v pikareskním románu.

Jeden z možných přístupů může být „rozbití“ celkového příběhu na uzavřené oddíly, které mohou dávat smysl i poté, co jsou poskládané za sebou v pořadí, které nebylo původně zamýšleno a stále přitom tvořit koherentní příběh.

Tento koncept je inspirován, podle Tringhama, na příklad tradičním orální vyprávěním.

Hovoříme-li však o běžném modulárním vyprávěním v interaktivním médiu jako jsou videohry, hovoříme pak spíše o uzavřených dějových jednotkách, které jsou umístěny do různých lokací v rámci herního prostoru či mapy a hráč je může tak navštívit dle svých preferencí či levelu<sup>39</sup>.

Tyto separátní příběhové moduly tak mohou tvořit hlavní složku herní příběhové zápletky – na příklad, pokud jsou jednotlivé moduly umístěny mezi jednoznačný začátek a konec.

Tringham jako příklady takových her uvádí na příklad hru *Fallout* (1997, Interplay Productions), zakladatele pozdější slavné herní série *Fallout* a hru *Star Control II* (1992, Toys for Bob).

**Emergent**, tedy vznikající či vyplývající způsob vyprávění odkazuje na takové hry, kde můžeme předpokládat automatické dotváření příběhu hráčem samotným.

<sup>39</sup> Některé hry omezují hráčům přístup do oblastí, kde se odehrává pokročilý děj, jednoduše tak, že v určitých oblastech, kam chtějí, aby se hráč dostal až později v ději, umístí dramaticky obtížnější soupeře a překážky, čímž hráče nutí k tomu, aby tzv. „grindoval“ sbíral zkušenosti a posiloval postavu, se kterou hraje, aby když se s podobnými obtížemi setká znovu, měl mít dostatečný „level“, tedy schopnosti, na to, aby je porazil. Jinak zbytečně umírá a ve hře se neposouvá v ději.

Takový styl vyprávění předpokládá, že prostředí, setting, kde se hra odehrává i její postavy jsou natolik zajímavé, že si hráč sám má zájem k nim vytvářet příběhy, dohadovat se „jak to asi bylo“ a interaguje se světem samotným s jako živým a utvářejícím se dějstvorným prostorem.

Takový postup se těžko prakticky analyzuje, proto se Tringham soustředí primárně na takové hry, kde je takový narativní postup podpořen samotným designem videohry.

Takové hry většinou hráči kladou jasný cíl, čeho má dosáhnout, ale dávají mu volnou ruku v tom, jak takového cíle dosáhne a za jak dlouho.

Hráč si tak do určité míry může určovat, jak bude vystupovat, jakým způsobem postupovat, jaké herní mechaniky bude primárně používat či jestli se pokusí výsledný cíl obejít a dosáhnout něčeho zcela jiného, než co hra zamýšlí.

Úspěšné hry tohoto typu vyprávění jsou vzácné, ale Tringham jich přeci jen pár vyjmenovává – patří mezi ně *Sid Meier's Alpha Centauri* (1999, Firaxis Games), kde jsou hráčské charaktery v podstatě zástupci celých civilizací podobně jako je tomu v pozdější Meierovské sérii *Civilization*. Další hrou, kterou Tringham jmenuje je *King of Dragon Pass* (1999, A Sharp), které staví tento typ vyprávění odlišně od *Alpha Centauri* a soustředí se na skupiny jednotlivých charakterů, spíše než na zosobněné kultury, a nakládá s těmito charaktery jako s parametry, které podporují a utvářejí vypravěčská schémata na které reagují podle svých charakteristik. Jednotlivé skupinky řeší mikro příběhy, které utvářejí celkovou historii či ságu jejich území a národa.

Byť se tvrdí, že pojmenovat a analyzovat hry tohoto typu je těžké, pokud se nejedná o samotný designový záměr, Tringham dotýká, můžeme se pokusit společné jmenovatele her, které tento vyplývající, emergentní, způsob narace využívají, ještě doplnit.

Jak píše Tringham, rozhodujícím prvkem pro „samo-utváření děje“ hráčem jsou zajímavé kulisy, ve kterých se hra odehrává a charaktery, které se v ní nacházejí. Vrátime-li se k sekci, kde jsme pojmenovávali rozdíly mezi hráči, kteří preferovali role-play hry a narativ, tedy narativisty a hráči, kteří naopak preferují gameplay jako rozhodující faktor pro herní analýzu, ludology, můžeme polemizovat s tím, že z ludologického pohledu na herní vývoj je emergentní proces vyprávění proces žádoucí.

Hráč se stává nad rámec samotné hry a jejího designu jejím vlastním demiurgem a vypravěčem.

Je-li toto pravda, pak můžeme tvrdit, že většina her, která klade důraz primárně na svůj styl a způsob hraní, i když k němu na příklad přidává určitý příběhový rámec, může být považována za hru s emergentním vyprávěním či alespoň prvky.

Vzpomeňme na příklad slavnou a dodnes populární a trvající sérii z 90. let *Heroes of Might and Magic* (1990-2021)<sup>40</sup> či nově vydanou *Songs of Conquest* (2021,

---

<sup>40</sup> vývojáři různí, současným vydavatelem je Ubisoft

Lavapotion) což jsou obě turn-based strategie, avšak s velmi bohatým, pestrým světem, který vybízí k tomu, aby si hráč utvářel vlastní přístup, příběh i styl hraní. Aby to však nebyly pouze turn-based strategie, které jmenujeme, vzpomeňme například i hry jako je série *Crusader Kings* od Paradox Interactive či simulátory jako jsou *The Sims* (Maxis, Electronic Arts). Obě hry jsou mimo svůj styl hraní přímo postavené na tom, že hráči si v nich mohou v rámci své celkové strategie budovat své vlastní charaktery, ovlivňovat jejich „život“ a události v něm, které tak mohou simulovat dějové zvraty v tradičním pojetí vyprávění.

Byť takový narativ nemá jednoznačné body zvratu, začátek, střed a konec a může tak přicházet o určitý pocit katarze, které hry (a filmy) s jednoznačným koncem svému konzumentovi mohou poskytnout, nabízí naopak zážitek nikdy nekončící, kdykoliv znovu navštívitelný a tím pádem nekonečně proměnlivý a obnovitelný. To je koneckonců i jeden z faktorů proč hry tohoto typu i online hry, které tyto prvky využívají, mají pravidelně nová a nová rozšíření či tituly v sérii a jsou často komerčně jedny z nejúspěšnějších.

Je snazší rozšířit takovéto „perpetuum mobile“, s trochou nadsázky, než budovat novou hru bez předchozího základu i fanouškovské komunity, které se jistě prodává nový titul snáze, pokud se jedná o něco, co už důvěrně zná a jedná se tak jen o vylepšený produkt či produkt navázaný na komerční spolupráci s jinými značkami<sup>41</sup>.

**Environmental**, nebo takové enviromentální či prostředím generované vyprávění je typ narace, kde je cílem vývoje hry vytvořit prostředí „bohaté na příběhy“, které obsahuje charaktery, detaily a podněty v pozadí či krátké mise, které mohou hráči vykonat s očekáváním, že se po jejich splnění příběh dále vyvine.

Tringham postihuje rozdíl mezi enviromentální a emergentním typem vyprávění takto: „*It differs from the emergent form primarily by not including a strong goal and not attempting to deliberately guide the evolution of a narrative.*“<sup>42</sup> A pokračuje trzením, že: „*Environmental techniques have generally been unsuccessful at creating a sense of story in single-player games.*“<sup>43</sup>

Tvrdí tedy, že hlavním rozdílem je fakt, že enviromentální přístup většinou nezahrnuje stanovení jasného cíle hráči a také snahu nijak nezasahovat do evoluce příběhu samotného.

Zároveň také dodává, že enviromentální techniky vyprávění nebyly příliš úspěšně, tím, že nevytvářely dostatečně jasný příběh, zejména v single-player hrách. Tedy hrách určených pro jednoho hráče ve srovnání na příklad s multiplayerovými hrami online.

Tento model může fungovat, pokud se hry účastní více než jeden hráč a tím v ní vzniká tlak na spolupráci či případné soutěžení, který může vytvářet právě skrze tuto interakci a hráčský zážitek hráči vytvářené příběhy a vzpomínky.

<sup>41</sup> Vzpomeňme hry a série Fortnite (Epic Games) či Battlefield (EA) a Battlefield (EA)

<sup>42</sup> TRINGHAM, Neal Roger. *Science fiction video games*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis, 2015. s. 25 ISBN 978-1-4822-0388-2.

<sup>43</sup> TRINGHAM, Neal Roger. *Science fiction video games*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis, 2015. s. 25 ISBN 978-1-4822-0388-2.

Pokud se hráč vědomě snaží utvářet podobu příběhu a udávat mu tempo a podobu i pro ostatní, může zastávat pozici tzv. gamemastera, tedy pána hry. Takový hráč je pak dedikovaným demiurgem světa pro ostatní hráče. Tato role má dlouhou historii – v českém prostředí můžeme jmenovat na příklad i populární hru *Dračí doupě* vycházející ze zahraničního *Dungeons and Dragons*<sup>44</sup>, které nyní čeká svou filmovou adaptaci pro rok 2023<sup>45</sup>.

Jako poslední a, snad, z pohledu Tringhama, ultimátní či finální podobu možného způsobu vyprávění příběhu ve videohrách a interaktivních médiích všeobecně, jmenujme **generativní** vyprávění. Tedy vyprávění, příběh, která je sám hrou generován bez vnějšího přičinění.

Tringham tímto způsobem pojmenovává cíl dějetvorby z pohledu videoherní teorie, byť se jedná o způsob méně populární mezi vývojáři samotnými.

Cílem této metody je vytvořit smysluplný a zajímavý příběh, který se generuje podle toho, jak hra probíhá a jaké volby si hráč volí.

Tento přístup může do určité míry simulovat i zaangažování gamemastera, kterého jsme zmínili výše, jako reaktivní prvek, který v návaznosti na činy svých hráčských kolegů upravuje příběh tak, aby odpovídal realitě, kterou kolem sebe hráči vytváří a zároveň děj vedl k jeho uspokojivému konci i bodům zvratu.

Abychom se vrátili k případu souseda s krumpáčem, který jsme zmínili výše, úlohou gamemastera je na takovou eventualitu rané vraždy v příběhu reagovat a vymyslet návaznost dalšího příběhu tak, aby i tato akce v něm dávala smysl či ji z příběhu vyloučit úplně, poté co ji hráč udělá. Na příklad tvrzením, že se jednalo jenom o sen, iluzi či přelud nebo tvrzením, že se soused na další den probudil a jenom ho hrozně bolela hlava.

Byť tito mediátoři příběhu, jak je Tringham označuje, často využívají už před-designované dějové zvraty, její vlastní schopnosti a talent jsou klíčové pro úspěch celé příběhové operace.

Je zajímavé podotknout, že tyto před-definované zápletky jsou často prodávány jako separátní produkty pro hry stolní i počítačové ať už v podobě lineární, multilineární či modulové.

Je však velmi komplikované lidského vypravěče nahradit vypravěčem počítačovým a pokusy tak učinit byly doposud spíše neúspěšné.

Předpokládá to vytvoření dostatečně sofistikované umělé inteligence, která dokáže obsáhnout kvality, které má v tomto případě lidská bytost a vypravěč.

Jako víceméně úspěšný model můžeme jmenovat již výše zmíněnou simulaci *The Sims*, která před-definované chování svých postav, v podobě podstatě interaktivního „domu pro panenky“, používá k tvorbě příběhu. Tringham však polemizuje, jestli je toto skutečně tvorba příběhu a jestli se pouze nejedná o

---

<sup>44</sup> 1974, Gary Gygax a Dave Arneson

<sup>45</sup> Režie: John Francis Daley, Johnathan Goldstein, 2023

hráčskou interpretaci předem přesně nadefinovaných prvků, které se vzájemně opakují a ovlivňují, ale nic nového nevytvářejí.

Je možné, že k úspěšnému generování příběhu je třeba přístupy k jeho tvorbě kombinovat. Příkladem takové kombinace přístupů je na příklad *Stalker: Shadow of Chernobyl* (2007, GSC Game World) nebo novější *Hunt: Showdown* (2019, Crytek). Tyto hry jsou různými mutacemi výše zmíněných přístupů, mezi které patří jak multilineární či modulový proces vyprávění, ale také environmentální a emergentní tvorba děje.

Byť Tringham rozděluje typů devět, můžeme si povšimnout, že první tři z nich jsou ve své podstatě velmi fixovanou podobou vyprávění, která se může lišit od zdrojového materiálu jen velmi těžko. Naproti tomu všech dalších šest typů, které zde popisujeme jsou narativní postupy, které jsou často komplementární, kombinované či přímo záměrně míchané dohromady pro co největší hráčský prožitek.

Slovo prožitek je tu tedy klíčové a často se v literatuře na toto téma opakuje a skloňuje se také často ještě s termínem zážitek.

Hráč, který se cítí být pánem svého světa a jeho příběhu tak nejen že zažívá vše, co se mu ve hře stane nebo čeho je sám strůjcem, ale také všechny tyto situace a vzniklé okolnosti prožívá.

Tento prožitek pak znamená, že hráče hra nějakým způsobem oslovuje, vyvolává v něm emoce a skrze tyto emoce se poté stává zapamatovatelnou.

## Závěrem

Existují celé, na filmovém vyprávění a žánrových zvyklostech, nezávislé světy vyprávění, které jsou postaveny a definovány jedním základním vstupem: interakcí hráče se hrou. Ve chvíli, kdy videohra svému hráči umožní stát se vykonavatelem struktury a složení jejího děje, překračuje hranice, za které film, z povahy věci pasivní médium, jít nemůže. Tringham v kontextu výpovědí Pétera Gérencséra a Bena Bauera nám tu tedy slouží jako mezník, který nám pomáhá pojmenovat faktory, které shodné chápání žánru ve filmovém a videoherním kontextu vylučují. Dalším důležitým poznatkem této kapitoly je fakt, že každý z jmenovaných přístupů si klade za cíl nějakým způsobem hráče přimět hru hrát a zároveň ho u ní i udržet, aby ji dohrál až do konce (má-li ho) nebo aby s ní strávil takový čas, který mu umožní prohrát se skrz její hlavní herní motivy.

Tento čas, který hráč se hrou stráví je často přímo úměrný tomu, co mu hra nabízí. Jak jsme zjistili, nemusí se jednat o klasický příběhový aparát začátek-střed-konec, a to dokonce ani ve větvené verzi multilineárního vyprávění. Jsou hry, které obsahují jen velmi málo příběhu nebo je takový příběh skryt v herním prostředí samotném a je až na hráči, jak s takovým příběhem naloží. Jsou hry, kde nezazní jediné slovo, neobjeví se jediné písmeno, a přesto z nich hráč odchází se silnými emocemi, které v něm vyvolala hra všemi ostatními prostředky.



Z takových zmiňme alespoň *Journey* (2012, Thatgamecompany) a *Passage* (2007, Jason Rohrer). Oba tituly jsou indie hry, kde v případě *Passage* se dokonce jedná o hru jednoho tvůrce. Ve srovnání s jinými zde jmenovanými herními tituly jsou to hry jednoduché až primitivní, ale způsobem, jakým jsou vytvořené dokáže předat emoci svému hráči stejně dobře jako v případě, že by se v nich odvíjel předem napsaný, připravený příběh.

V případě *Journey* můžeme sledovat primárně emergentní a enviromentální způsob vyprávění, kde sice víme, že s naší postavou musíme dojít k určitému místu na mapě před námi a překonat k tomu různá nebezpečí a překážky, ale není nám k tomu mnoho vysvětleno. Jediné, co na hráče tak může skutečně působit je prostor, ve kterém se nachází, světlo a vizuální design a hudba i způsob jakým jeho postava reaguje na svět okolo sebe. Čeho se bojí, z čeho má radost.

V případě *Passage* je forma natolik jednoduchá, že hráč nemůže použít stejné nástroje jako v případě *Journey*, ale proti *Journey* je zde symbolika natolik jasná, že i tak je emoce, kterou hra zprostředkovává, zcela jednoznačná.

*Passage* je hra popisující cestu životem své hlavní postavy. Je to velmi jednoduchý design, kde se postava na své životní cestě pohybuje zleva doprava, jsou jí kladeny překážky, později se k ní připojí také postava partnerky, která však smrtí z děje odejde dříve až na samotném konci spočine i hlavní charakter.

Dotkli jsme se tohoto tématu již na začátku s našimi respondenty z tábora herního designu. Co dělá hru hrou? Jak definujeme žánr ve videohře a kde je rozdíl v jejím vyprávění a ve vyprávění filmovém?

Videohra je interaktivní médium – její prožitek, zážitek z jejího hraní je utvářen faktem, že hráč je přítomen jejímu odvíjení se v ději a je sám aktérem tohoto dění. Dějem zde nerozumíme jen samotný příběh, který může a nemusí být přítomný, ale i samotný fakt prožívání tohoto média hráčem.

Jak jsme si pojmenovali v této kapitole, hráč může být tvůrcem, a nejen konzumentem příběhů, které z videohry vycházejí skrze jeho interakci s ní. Tato interakce je limitována samotným designem hry, stylem a způsobem jejího hraní i settingem a žánrem tak, jak jsme si ho pojmenovali výše, ale je to stále interakce, kterou tak musíme považovat za základní prvek rozdílu mezi videohrou a filmem. Rozlišujeme zde mezi médii pasivním a médii aktivním, interaktivním, kde se v jejich překryvech a vzájemných inspiracích utvářejí přesahy, které jsme se pokusili pojmenovat v této kapitole i s našimi respondenty.

Pohledu na přesah filmu do světa videoher, a naopak se budeme věnovat níže.

Předtím ale pro úplnost pojmenujme ještě jedno téma, které v našem nahlížení na videoherní žánr může hrát velkou roli. Jedná se o ludonarrativní disonanci.

## Ludonarrativní disonance

Tringham už nám představil tábor ludologický i tábor narativistický. Každý z nich pokrývá pohled na videohru a příběh v ní z hlediska, které je pro něj definující. Pro ludology je klíčový ludický, herní prvek, který jim interakcí se hrou přináší zážitek a příběh a pro narativisty naopak je klíčový prvek příběhu, kde samotný akt hraní nemusí hrát ve výsledku hlavní roli.

Z hlediska videoherního žánru tak, jak se ho snažíme podchytit výše, je ale zřejmé, že mezi těmito dvěma teoretickými tábory musí nutně dojít ke střetu. Tento střet není však pouze teoretický. Může se propsat přímo do praxe videoherní tvorby a tento střet dvou odlišných protipólů vnímání videohry jako celku si popíšeme níže. Ve vztahu k filmovému a videohernímu žánru nás pak zejména zajímá to, proč je toto něco, co se může vyskytnout pouze u videohry, a nikoliv u filmu.

Ludonarrativní disonanci jako termín použil relativně nedávno v roce 2007 jako první Clint Hocking<sup>46</sup>, kreativní ředitel společnosti LucasArts, toho času působící v herní společnosti Ubisoft, ve svém blogovém příspěvku ke hře *BioShock*. Protože se Hocking věnuje ve svém původním zkoumání tohoto fenoménu hře, která je tematicky a obsahově vzdálená tomu, co chceme zkoumat my, snad postačí, když shrneme ludonarrativní disonanci v její zjednodušené definici. Použijeme k tomu její výklad v práci Frédérica Seraphina z roku 2016 *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling about reaching Harmony*<sup>47</sup>? Seraphine píše: „For Hocking, there are two structures in opposition in *Bioshock*, the “narrative structure” and the “ludic structure” (Hocking, 2007). In a nutshell, what is at stake — and in opposition — between those two structures, are **incentives** and **directives**. Indeed, on one side, still according to Hocking's analysis, the ludic structure — or “contract” as he also refers to it — is inciting the player to embrace the underlying “Randian rational self-interest” philosophy that defines “Rapture” the world of *Bioshock*; while on the other side the narrative structure's incentive — or rather directive — is to betray this philosophy by helping Atlas, a character which is not aligned with Rapture's Randian philosophy. This narrative choice is vouching for the developers' actual critical discourse on the Randian objectivist philosophy, but according to Hocking, it interacts poorly with the gameplay.”<sup>48</sup> Pokud tento úsek

<sup>46</sup> HOCKING, Clint. Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*: The problem of what the game is about. *Click nothing: design from a long time ago* [online]. 2007,3 [cit. 2021-01-28]. Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

<sup>47</sup> SERAPHINE, Frédéric. Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony? In: *Frederic Seraphine* [online]. 2016 [cit. 2020-07-04]. Dostupné z: <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>

<sup>48</sup> SERAPHINE, Frédéric. Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony? In: *Frederic Seraphine* [online]. 2016 [cit. 2020-07-04]. Dostupné z: <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>

přeložíme, tak pro Hockinga se v případě *BioShocku* proti sobě staví dvě struktury. Strukturu **narativní** a strukturu **ludickou**.

Co je zde v opozici? Jde o dvě odlišné hráčské motivace; podnět a direktivu. Vzpomeňme sekci v předchozí kapitole, kde se Tringham zamýšlí nad hráči narativisty a hráči ludology.

Na jedné straně je ludická struktura hry – či kontrakt, jak to Hocking také nazývá –, která podněcuje hráče k tomu, aby přijal „randiánskou filozofii racionálního sledování vlastního zájmu“, která definuje základy světa hry *BioShock*. Na druhé straně podnět narativní struktury – tedy direktiva – je tuto filozofii zradit a pomoci Atlasovi, charakteru, který této randiánské filozofii ve světě *BioShock* (Raptura) neodpovídá.

Seraphine pokračuje: „*ludonarrative dissonance*“ at its core“ happens when the discourse conveyed through a game's story and environment contradicts the discourse underlying its gameplay.“<sup>49</sup>

Ludonarativní disonance nastane ve svém jádru tehdy, když diskurz zprostředkovaný herním příběhem a prostředím je v rozporu s diskurzem, který vyjadřuje herní gameplay<sup>50</sup>.

Pokud i toto vezmeme a zúžíme na zcela konkrétní příklad, tak řekněme, že máme postavu, která je vykreslena jako veskrze pozitivní charakter, který má velmi zřejmé osobní čnosti jako je věrnost, odhodlání, odvaha nebo laskavost. Nejde ani o negativní charakter ani o antihrdinu. A takový charakter je konfrontován s nutností konat činy, které jsou v úplném rozporu s jeho charakteristikami. Na příklad musí vraždit nebo být součástí násilných situací, kterých by se žádný „normální“ charakter jeho typu nikdy neúčastnil.

Rovina ludická nutí vývojáře i hráče přijmout fakt, že se hrou, je třeba interagovat. I přes všechen pokrok videoher jako média existuje stále jen určitý omezený výměr akcí, které hráč ve hře může vykonat a mezi jedny z nejpopulárnějších a nejčastěji využívaných stále patří dvě skupiny: souboj nebo akce a luštění hádanek potažmo interakce s prostředím.

Abychom lépe porozuměli celé této dichotomii a popsali, proč na ní záleží, pojďme si to ukázat na příkladu postavy, která tuto ludonarativní disonanci slavně a funkčně spojuje.

Pro srovnání si zvolme Nathana Drakea, hlavní postavu série *Uncharted* americké společnosti NaughtyDog.

---

<sup>49</sup> tamtéž

<sup>50</sup> tamtéž

## Laskavý masový vrah: pohled na pozitivní charakter v negativní situaci

*Uncharted* série má své kořeny v dobrodružném filmovém žánru a za mnohé vděčí filmové sérii *Indiana Jones*<sup>51</sup> i jejím předchůdcům, dobrodružným románům plným neohrožených hrdinů prodírajících se nehostinnou džunglí či plahočících se pouští, aby dosáhli vytouženého pokladu, který je na mapě vyznačený jako velké červené X. Její protagonista, Nathan Drake, je šarmantní, vtipný a drzý protagonista s encyklopedickými archeologickými a akademickými znalostmi, který po světě hledá ztracené poklady a dávná tajemství.

Oproti již zmíněnému Indiana Jonesovi se liší zejména v tom, že není akademik, archeolog, ale spíše hledač pokladů, který je sice skutečně zamilován do své práce a byl by rád, kdyby jeho nálezy skončily spíše ve sbírce nějakého muzea než v soukromé vitríně nějakého boháče, ale nedělá mu problém nechat se na něco takového soukromníkem najmout pro vlastní zisk za předpokladu, že cíl pátrání je zajímavý.

Pojďme se nyní zaměřit na poslední díl série, *Uncharted 4*, ve kterém už Drakeův charakter prošel cizelací a drobnými změnami, dospěl, a prvek ludonarativní disonance je zde tak zdaleka nejvýraznější.

Nathana Drakea nacházíme na začátku této hry jako dobrodruha v důchodu, který na prosbu své manželky nechal nezákonných dobrodružství a žije se jako nájemný potápěč.

Práce je nudná, dobře neplatí a je nám hned v úvodu jasné, že nejen, že je Drake na takovou práci až příliš dobrý, v tom, co doposud dělal, ale také to, že někde uvnitř stále touží po dobrodružství.

V tento moment do děje vstupuje Drakeův bratr Sam, o kterém si Drake myslel, že je po jejich poslední akci a následném útěku z vězení, který dopadl špatně, mrtev.

Sam není mrtvý, ale řekne mu, že brzy může být, pokud nenajde svému „zachráníci“ ztracené pirátské město, kde jsou jistě netušené podklady. Drake váhá, nechce porušit svůj slib své ženě Eleně, kterou má velmi rád, ale zároveň je Sam jeho jediná žijící rodina a nemohl by se sebou žít, kdyby se ho nepokusil zachránit. Vrhá se tedy do svého posledního dobrodružství.

Můžeme si zde povšimnout, že se Drake chová přesně tak, jak by se zachoval kladný hrdina. Z porušení slibu má velké výčitky svědomí, ale zároveň nedokáže odepřít pomoc bratrovi, který by bez ní mohl zemřít. Nabízí se nám tu paralela k filmovému Indiana Jonesovi a dílu *Poslední křížová výprava*<sup>52</sup>, kde, byť byla celou dobu v podstatě záporný charakter, vrhne se Jones do propasti, aby zachytil nacistku Elsu a zachránil ji tak před jistou smrtí.

Byť by si předmět jejich odvahy zasloužil být ponechán svému osudu (v případě Sama kvůli Drakeově slibu jeho ženě a tomu, že se ukáže, že mu kvůli celému případu lže, v případě Jonese, protože ho Elsa nejednou přenechala svým nacistickým kolegům) nestane se tak a hrdinský charakter dobrodruha nám zde ukazuje, že jeho kvalita je zejména v jeho odvaze a obětavosti.

<sup>51</sup> George Lucas, Steven Spielberg, 1981-2022

<sup>52</sup> Režie: Steven Spielberg (1989)

Až posud nedochází k žádnému rozporu.

Ten v případě *Uncharted 4* nastává v momentě, kdy dochází k první vyostřené konfrontaci mezi Drakem a druhou nepřátelskou skupinou, která se za ztraceným pirátským pokladem žene také. Hra nás dlouho nechává v tom, že Drake by se ze všeho dokázal, podobně jako Indiana Jones, vymluvit, vyplést, vykrást.

Zde však do popředí vystupuje již zmíněný ludický prvek. Co bude hráč dělat, nebude-li jeho postava čelit překážkám?

Mohl by se přeci dívat raději na film, když hru ani nemusí hrát.

Byť je součástí *Uncharted 4* i nemalá porce logických puzzles<sup>53</sup> a šplhání po skalách nabízejících dechberoucí scénérie, valná část je vyplněna střelbou a bitkami s protivníky, kteří se snaží našeho hrdinu zastavit nebo zabít.

Povšimneme-li si, jak se se svými protivníky vypořádává Indiana Jones, uvidíme, že byť jsou někteří z nich sprovoceni ze světa zvlášť vtipnými nebo podivnými způsoby, Indiana Jones není nikdy důvodem jejich smrti.

Vždy se jedná o nehodu nebo je odpraví někdo jiný či jejich vlastní člověk nebo sami spadnou do pastí, kterou nastražili Jonesovi.

Jako dobrý příklad poslouží na příklad scéna z filmu *Indiana Jones a Chrám zkázy*<sup>54</sup>, kde se ke konci děje Jones pere s jedním z indických strážců. Strážce je vazba, větší než Jones, a ještě v předchozí scéně ho div neumlátí k smrti. Ve scéně, kterou máme na mysli se Strážce snaží Jonese udržet na pásu vedoucí k drtiči kamení tak, aby Jonesovi praskl lebku.

Jones se z téhle situace za pomoci svých přátel dostane a s pomocí svého biče skočí z pásu.

Strážci se však v drtičce zasekne kus oblečení a snaží se teď sám uniknout.

Protože Jones je dobrý člověk, pomůže mu. I když má šrámy a tvář rozbitou od předchozího boje se Strážcem, skočí zpátky na pás a snaží se svého protivníka z drtičky vytáhnout. Nepodaří se mu to a Strážce zahyne, ale ne před tím než my, diváci, vidíme, že Jones je natolik laskavý charakter, že se i svého nepřítele pokusí zachránit v momentě, kdy mu hrozí jistá smrt.

---

<sup>53</sup> Logických úkolů, které otevřou hráči další segment hry

<sup>54</sup> Režie: Steven Spielberg (1984)

## Hráč a vypravěč: potřeby vypravěčské a potřeby zábavy

Možnost zachránit svého nepřítele v kritický okamžik v *Uncharted 4* během samotného hraní nemáme. Drake je hrou a hráčem hnán pasážemi, kde střílí po všem, co se hýbe. Střídá ruční pistole, automatické zbraně, polo-automaty i granáty.

Hráč může cítit zadostiučinění, když dobře mířenou ranou do hlavy zabije posledního nepřítele a může tak pokračovat ve hře dál, ale v kontextu příběhu je to téměř neodpuštělný kontrast s tím, co jsme se o Drakeovi jako postavě až doposud dozvěděli. Kdo je tenhle masový vrah, tento Jeffrey Dalmer pacifického ráje, který kosí dvacet lidí za hodinu bez mrknutí oka? Je to hráč.

Balanc toho, co nám říká narativ a k čemu nás vede gameplay je velmi nejistá. Hráč je ten, kdo vstupuje do příběhu jako aktér a kdo musí převzít Drakeovu postavu ve chvíli, kdy mu ji hra předá, aby interakcí s prostředím a bojem o Drakeův život a příběh posunul dál.

Nejen, že je toto moment hráčské zábavy, hra a její vývojáři se tu musí mít na pozoru, aby zcela nerozbili linku mezi svým protagonistou, takovým, jakého ho představují a takovým, jakého do rukou dostává hráč.

Až na výjimky málokterá hra nechává charakter, který má být pozitivní, zakusit, jak na něj reagují ostatní postavy, když přijde na scénu zbrocený krví a za ním leží dav mrtvých těl.

Jednou z takových čestných výjimek je série *Grand Theft Auto* od studia Rockstar, kde to hráčské okolí reflektuje. Je však třeba dodat, že charakter, který takové masové útoky sám o sobě iniciuje, je psychopat.

Některé hry se snaží balanc mezi ludickým konstruktem a narativem balancovat uměle, a to prostřednictvím toho, že se charakter v procesu hraní mění podle toho, jak se hráč s postavou při hraní chová. Nemá-li problém skopnout vojáka prosícího o milost z útesu, hodnoty jeho „osobní škály dobra a zla“ se přesunou k negativním. Pomůže-li mu naopak nahoru na skálu a zachrání mu život, jeho „kladné body“ stoupají.

Zajímavým faktem je, že na příklad průzkum hry *Mass Effect*, která jako jedna z prvních představila Paragon/Renegade systém<sup>55</sup>, ukazuje, že 9 z 10 hráčů hrálo cestou paragona, tedy kladnou, a přílišné násilí nevyhledávalo<sup>56</sup>.

Aby hra dokázala udržet balanc mezi prvky ludickými a narativními, musí velmi ekonomicky pracovat s tím, co hráči sdělí. Nejen, že praktické náklady na výrobu cut-scén<sup>57</sup> jsou často velmi vysoké, musí být také velmi přehledné, jasné

---

<sup>55</sup> Představený nejen v sérii *Mass Effect* ale také *Dragon Age* od studia BioWare. Renegade vs Paragon systém, funguje tak, že, pokud je hráč násilný psychopat, který nevynechá příležitost k řeži, sklízí renegádské body. Naopak, snaží-li se násilí vyhnout, pak je to Paragon. Prostředí a postavy v něm pak na něj reagují podle toho, jestli si váží jeho ctností a hrdinských činů nebo naopak jestli v něm vidí pouze nevypočitatelného vraha.

<sup>56</sup> YIN-POOLE, Wesley. *It turns out 9 out of 10 Mass Effect players were Paragon* [online]. In: [cit. 2021-01-28]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2020-02-22-it-turns-out-9-out-of-10-mass-effect-players-were-paragon>

a informativní, aby dokázali hráči předat ve velmi krátkém čase všechno, co potřebuje pro další pokračování děje vědět.

*Uncharted 4* nás chytře nechává právě na svém konci zažít v jedné z posledních vložených filmových sekvencí moment, kdy je Drake v pozici, kdy může zachránit svého nepřítele, který se předtím pokusil zabít jeho i jeho bratra Sama, od smrti uhořením. Pokusí se o to, ale v hněvu je nepřítelem odmítnut. Podobně tedy jako Indiana Jones i my zde vidíme protagonistu, jak překračuje své ego a nabízí pomoc nepříteli a vychází tedy z takové situace jako hrdina.

V tento moment má za sebou hráč zhruba 40 až 50 hodin hraní – střelby, honiček, lezení po skalách i budovách i řešení různých hlavolamů. Jeho časová investice i prostor, ve kterém příběh hry prožívá, je v porovnání s filmem o poznání větší.

Stává se skrze svůj investovaný čas do určité míry vlastníkem děje; jeho iniciátorem, aktérem a demiurgem za pomoci herních mechanik a narativu.

Můžeme uvažovat nad tím, jestli právě toto není ten rozhodující klíč k ludonarativní disonanci. Pocit vlastnictví a zodpovědnost za svou participaci na hře mohou být tím, co sejme z kladného charakteru negativní body za smrt, kterou rozséval předtím všude kolem.

Zde docházíme do momentu, kdy si hráč může říct, že „je to jenom hra“ a oddělit tak své činy ve hře od charakteru svého protagonisty. Anebo přijmout svou spolupráci s hrou jako akt zábavy a užívat si tak ludickou a narativní rovinu herního světa separátně.

Tento prostředek časové a energetické investice ze strany hráče vytváří mezi ním a hrou pouto, které se liší od vazby filmového diváka od filmu.

Odpovědnost za konec hry, zvláště pokud se takový konec mění podle toho, jak hráč se hrou interaguje, jako na příklad u série *Mass Effect*, je mnohem větší.

To je také nejspíš důvod, proč si hra může spíše dovolit kombinovat nezřízené násilí a smrt s pozitivními pasážemi. Ve filmu by takové chování už bezvýhradně určovalo nejen žánr, ale i predispozice jednotlivých charakterů.

Přistoupí-li film na hru násilí, musí mu svůj charakter, má-li zůstat kladný nebo alespoň anti-hrdinský, přizpůsobit. Dobrým příkladem takového přístupu je série *John Wick*<sup>58</sup>, kde je hrdina okolnostmi dohnán ke smrtící cestě za pomstou, ale nepochybujeme, že jde o hrdinu celého příběhu, který je ve svém světě v podstatě kladným, oprávněným hrdinou.

Jedná se ale o akční film a zde tedy odbočujeme od vytyčeného dobrodružného žánru.

## Dobrodružství jako nástroj odpuštění

Indiana Jones není John Wick, byť je sám často aktérem akčního příběhu.

Dobrodružný, tedy oproti akčnímu na násilí úspornější žánr, nedovoluje charakteru Indiana Jonese, aby se choval jako neúprosný vrah John Wick.

Víme, že Indiana Jones je charakter, který nikdy záměrně nezpůsobuje smrt, na

---

<sup>57</sup> Filmové, animované scény ve hře, které často ukazují výrazný posun děje, dějový zvrát či vysvětlení zápletky.

<sup>58</sup> Režie: Chad Stahelski, David Leitch (2014)

rozdíl od Nathana Drakea, a vše je vždy vinou okolností, nehody či náhody. Ovšem až na jednu spornou scénu; moment na tržišti v první díle série *Indiana Jones a Dobyvatelé ztracené archy*<sup>59</sup>, kde vidíme jednoho z nepřátel Jonese v momentě, kdy se kolem něj rozestoupí dav a on začne předvádět triky s šavlí, které vypadají velmi zlověstně a působivě, aby Jonese vyděsil.

Indiana Jones nehne brvou, vytáhne revolver a šavlového tanečníka zastřelí. Kdyby tento moment nebyl podaný jako vtip, byl by to čin pro Jonese silně necharakteristický a psychopatický.

Kdo zastřelí člověka po pár vteřinách od chvíle, kdy ho uviděl, aniž by byl od něj v přímém ohrožení?

Děj filmu si je toho dobře vědom a žádný takový moment zřejmého útoku ze strany Jonese se už neopakuje.

Narážíme tady tedy na hranici dobrodružného a akčního žánru, kde charakter bilancuje na hraně toho, co je pro něj přijatelné násilí a co už ne. Vzpomeňme jenom slavný spor z *Hvězdných válek*<sup>60</sup> o tom, kdo vystřelil jako první, jestli Han Solo nebo jeho protivník. Jedno nebo druhé by pro tento charakter znamenalo velkou změnu v jeho definici.

Hry tuto bilanci překračují a využívají své délky i jiných narativních postupů a zejména faktu, že hráč je ten, kdo vše, co hra je, uvádí v chod tím, že s ní interaguje, k tomu, aby tyto ve filmu markantní, ale ve hře relativně drobné změny, do celkové kompozice děje nezasahovaly.

Hra tím platí cenu za kompozici i kompaktnost, kterou má filmové zpracování zcela jistě ucelenější a jasnější vlivem délky i angažovanosti svého konzumenta. Energetická a časová investice hráče však hře zaručuje minimálně obdobný emociální přesah, který je ještě umocněný faktem, že hráč není divák, ale participant a aktivátor děje.

## Závěrem

Prozkoumali jsme odlišnosti mezi herním a filmovým zpracováním dobrodružného žánru na příkladech hry *Uncharted 4* a filmové série *Indiana Jones* za pomoci konceptu ludonarrativní disonance, jak ji specifikoval Clint Hocking<sup>61</sup> a dále rozvinul Frédéric Seraphine<sup>62</sup>.

Zjistili jsme, že míra násilí a jeho narativní vyznění ve hře a ve filmu se liší a v obou médiích ovlivňuje finální výstup narativu. Ovlivňuje výklad charakteru protagonisty a každé médium využívá tento rozpor jinak.

---

<sup>59</sup> Režie: Steven Spielberg (1981)

<sup>60</sup> Režie: George Lucas (1977)

<sup>61</sup> HOCKING, Clint. Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about. Click nothing: design from a long time ago [online]. 2007,3 [cit. 2021-01-28].

Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

<sup>62</sup> SERAPHINE, Frédéric. Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?

In: Frédéric Seraphine [online]. 2016 [cit. 2020-07-04]. Dostupné z:

<http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>



Zjistili jsme, že film je na násilné scény bez příčiny zvláště v dobrodružném žánru velmi citlivý, zatímco hra díky hráčskému vstupu do ludického kontraktu větší množství takových momentů snese.

Na obou stranách samozřejmě existují výjimky, ale už fakt, že se na příklad série *Mass Effect* nebo *Dragon Age* snaží s ludonarrativní disonancí pracovat už v rámci svého vlastního procesu vyprávění poukazuje na to, že je to prokazatelný a pozorovatelný fenomén, který si zaslouží další výzkum a vypovídá mnohé o odlišnostech mezi konzumenty filmového a herního média.

Znovu se zde také vracíme k faktu, že vstupem interakce do vztahu konzumenta a díla, vzniká nová forma prožívání nejen žánrových zvyklostí, ale i okolností, za kterých se objevují a jak spolu vzájemně fungují.

U filmu nám přehnané násilí vadí, ve hře jsme za něj, s mnohem menším emocionálním kontextem, odměňování, protože taková je přeci povaha hry. Hry jsou tu od toho, aby se hrály. Je už na tvůrcích, zda překročí onu hranici mezi tím, co jim ještě jejich hráč dokáže uvěřit a kdy, naopak, přebije nucená akce zážitek z vyprávěného příběhu.

## Hráč Tvůrce: synergie mezi aktem hraní a příběhem

S prvními respondenty ze světa herního designu, Péterem Gélenšcerem a Benem Bauerem jsme se dotkli tématu, jak hráči utváří skrze své činy herní svět kolem sebe a posléze jsme si pojmenovali způsoby jakými tomu samotná hra a způsob jejího uspořádání může jít naproti za pomoci Neala Tringhama.

Popsali jsme si také, že existují případy, kde vinou chybného nastavení harmonie mezi tím, co hráč v herním světě dělá a jaký příběh v něm má prožívat, může dojít k jevu, který Clint Hocking popsal jako ludonarativní disonanci.

Podobně jako v případě filmu i zde platí, že konzument herního média musí přistoupit na stav, který můžeme pojmenovat jako *suspension of disbelief*<sup>63</sup> tedy stav, kdy se můžeme přesvědčit, byť dočasně, že je něco, co je zjevně nepravdivé, skutečné. Jedině tak můžeme v Pánu prstenů přijmout fakt, že někde existuje svět Středozemě obývaný hobity, elfy, skřety. Stejně tak může i hráč potlačit rozkol, který musí nutně pozorovat mezi tím, co jeho postava ve hře činí a jak je v ní poté prezentována viz již výše zmíněný případ Nathana Drakea z *Uncharted*.

Jak ale nad tvorbou hry vůbec přemýšlet, tak, aby měl tvůrce na mysli to, že nesmí překročit hranici mezi tím, čemu je hráč ochoten uvěřit a co už překročí meze jeho fantazie nebo ochoty se hrou dál komunikovat ve světě, který vytvořila?

Jsou samozřejmě herní tvůrci, kteří tyto hranice překračují zcela vědomě. Mezi ně na příklad patří Hideo Kojima a jeho slavné hry ze série *Metal Gear* (1987-2018, Hideo Kojima) či nové *Death Stranding* (2019, Kojima Productions) či autoři série her o japonské mafii *Yakuza* (2005-2021, Ryu Ga Gotoku, Sega), kteří zcela záměrně hrají na faktor překvapení a přehnané žánrové citace a prvky, které mají zpravidla šokující nebo komediální charakter.

Už jsme se dotkli faktu, že herní tvůrci se nechávají inspirovat už existujícími světy nezřídka ze světa filmu či literatury a přetavují je pak do světa hry. Přidávají k nim nejrůznější herní mechaniky, způsoby interakce v herním světě, které odpovídají převzatému materiálu a dotvářejí ho dál pro svět herního média.

O této inspiraci, příkladech her, které tento přerod vykonaly úspěšně i o těch, kterým se to nezdařilo, jsme hovořili s Mikulášem Podprockým, Art Directorem hry *Kingdom Come: Deliverance* a Chrisem Torchou, Art Directorem hry *DayZ*.

---

<sup>63</sup> Suspend (one's) disbelief. *Merriam-Webster* [online]. [cit. 2022-08-13]. Dostupné z: [https://www.merriam-webster.com/dictionary/suspend%20\(one's\)%20disbelief](https://www.merriam-webster.com/dictionary/suspend%20(one's)%20disbelief)

## Mikuláš Podprocký

Ještě, než přejdeme k samotným příkladům, dotkněme se krátce způsobu, jakým Mikuláš<sup>64</sup> žánr ve videohrách pojmenoval.

*„Způsob, jakým hráč proniká do děje, definuje herní i jeho narativní zážitek. Gameplay je separátní žánr.“<sup>65</sup>*

Mikuláš tuto myšlenku dále rozvíjí. Vezmeme-li si na příklad zavedené schéma zombie filmu, specificky zombie apokalypsy, můžeme od takového tématu – nebo, použijeme-li výraz, který jsme definovali s Péterem a Benem, **settingu** – očekávat zcela jiný zážitek, pokud se bude jednat o point and click adventuru<sup>66</sup>, RPG<sup>67</sup> nebo First Person Shooter<sup>68</sup>. U point and click adventury by Mikuláš očekával, že se děj bude posouvat zejména bloky textu a textovými výměnami či dialogy s jinými postavami. Tyto textové, dějové pasáže bývají prokládány akcemi, které musí hráč vykonat, aby se k dějovým pasážím zase vrátil. Tím je také ovlivněno celkové tempo příběhu i jeho skladba.

Tento model se dá stejně dobře představit v prostředí, kde je hráč nucen prchat před mozku-chtivými zombie v podobě textovými tabulek a vybíráním si zásob na cestu kliknutím myši z opuštěného domu, kam se právě doklikal.

Hráč ale také může hrát hru, kde je setting zombie apokalypsy nezměněný, ale nástroje, jakými se hrou interaguje, jsou zcela jiné. Vzpomeňme na příklad světoznámé a nyní do filmové podoby přetvářené dílo amerických Naughty Dog, *Last of Us*. Finální podoba této hry má s filmem mnohé společné. Zejména celé rozanimované sekvence, ve kterých se vyprávějí dějové zvraty podobně, jako by tomu bylo u filmu.

Mikuláš tento překryv settingu, žánrového zasazení z pohledu filmu, a gameplay, shrnuje takto: *„V point and click adventuře očekávám, že budu narativ posouvat primárně dialogy. V RPG očekávám při tom samém žánru (settingu) jinou interakci s prostředím, nemusí tam být žádný dialog. Důležité je, co vidím, co interaguje se mnou, kam se chci dostat. Není to ten samý žánr (setting) byť to má stejný základ. Gameplay samotný definuje žánr víc než jeho samotný základ (zombie apokalypsa).“<sup>69</sup>*

---

<sup>64</sup> Protože je respondent Slovák a odpovídal primárně slovensky či anglicky, pro zjednodušení jsme jeho výpovědi předložili v české podobě.

<sup>65</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>66</sup> Hra, kde se hráč přesouvá a vykonává akce pomocí kliknutí myši – viz výše

<sup>67</sup> Role-playing game, kde hráč představuje postavu, kterou si většinou sám zvolí a v její „kůži“ a s jejími charakteristikami prochází příběhem. Taková hra je většinou bohatá na příběh i akci a je plná dialogů.

<sup>68</sup> Střílečka z první osoby – hráč je zastoupen kamerou, z pravidla jsou z jeho postavy vidět pouze jeho ruce či jiné končetiny a zbraň, kterou drží. Tyto hry jsou postaveny na akci a převážně stříbě, a to často z různých druhů zbraní.

<sup>69</sup> Mikuláš Podprocký

Mikuláš používá pro slovo setting, které jsme pro zjednodušení používali doteď, také slovo základ či zaměnitelně žánr ve videoherním slova smyslu. Je tak trochu zřejmé, že v našem vzorku neexistuje úzus nad tím, jakým slovem tento faktor označovat, byť všichni, zdá se, myslí pod tímto pojmem na to samé. Je také možné, že roli hraje faktor rozdílu mezi anglofonním prostředím a v herním prostředí často používanými anglickými výrazy a českým, potažmo slovenským názvoslovím.

Mikuláš pokračuje: „*Filmové sekvence, které hry mívají, jsou ve velké míře berlička pro hráče, aby se dostali do atmosféry a do děje. Filmová řeč je lepší nástroj, když se jednodušeji musí vyprávět narativ.*“<sup>70</sup>

Mikuláš doplňuje, že film a jeho nástroje vyprávění se používají ve hře (s odkazem na *Mafii II*) zejména tehdy, pokud hráči potřebuje být rychle a efektivně sděleno něco důležitého pro příběh. Filmové prostředky jsou něco, co je většině hráčů důvěrně známo, jsou zvyklí z filmů i seriálů na určité postupy, které se dají přetavit do herního prostředí tak, aby vytvořily mini-film ve hře. Pokud proti tomu postavíme možnost, že by hráč ty samé informace, které mu může sdělit na příklad krátký minutový úsek vložené animované sekvence, musel hledat po herní mapě, skládat si je dohromady, a to vše ideálně v tom samém pořadí, v jakém to zamýšleli tvůrci, připraví se tím nejen o tempo děje, emoční dopad, který je krátkostí a výmluvností filmové vsuvky znásobený, ale i o určitý estetický zážitek, který samotná hra může zprostředkovat jen omezeně v porovnání s filmovou kamerou.<sup>71</sup>

Tématu filmové kamery a nástrojů všeobecně se Mikuláš dotýká ještě jednou:

„*Vše filmové je nástrojem pro diváka. Kamera je klíčová – snaží se být filmová i během samotného hraní. Řešíš, kam umístit kameru během honičky a přestřelky. Filmová estetika tak má má vliv na samotný gameplay.*“<sup>72</sup>

Tady Mikuláš dodává, že se to však liší hru od hry. V případě *Mafie* to bylo klíčové, v případě *Kingdom Come* však méně, protože se jednalo o hru z pohledu první osoby.

„*U všech her, kde je (pohled) třetí osoby se snažíš docílit kamerou filmové podoby.*“<sup>73</sup>

Přiznává, že v týmu sledovali kultovní mafiánské snímky jako *Zjizvená tvář* (1983, Brian De Palma) či *Kmotr* (1972, Francis Ford Coppola), kterým i syžet hry vděčí za mnohé, aby se inspirovali nejen vizuálně při tvorbě postav a prostředí, ale také způsobem, jak scény svítit, rozestavět a záběrovat a to nejen, když se v nich hráči vezme kontrola a vstoupí do animované, filmové sekvence, ale také tehdy, když se v nich pohybuje sám a interaguje s prostředím.<sup>74</sup>

Mikuláš tento přístup k tvorbě komentuje s určitou nelibostí, kterou s ním sdílí často i další zpovídání herní tvůrci. Je proti tomu, aby se ve hrách používaly tak často a

<sup>70</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>71</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>72</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>73</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>74</sup> Mikuláš Podprocký

rozšířené filmové vypravěčské postupy. Je to něco, na co jsou hráči zvyklí. Narativní linka se odvypráví filmově, není to nijak náročné ani to vlastně nesouvisí s herním médiem jako takovým.<sup>75</sup>

Zde se znovu dotýkáme toho, že videohra jako taková je definovaná zejména způsobem, jakým se hraje. Nikoliv tím, co zobrazuje nebo jaké téma si volí.

Filmové nástroje z pohledu Mikuláše, ale také Pétera či Bena, upozadují možnosti herního média a v mainstreamové tvorbě berou z procesu hraní určitou míru výzvy, kterou by respondenti od her očekávali. Hru je třeba vyhrát, překonat. Přechytračit. Filmové posuny v ději jsou občas až příliš sladká odměna za něco, co respondenti cítí, není zasloužené.

Ze strany fanoušků také tvůrci cítí čím dál větší tlak na to dělat filmové party ve hrách větší, oslnivější a realističtější. Fanoušci a hráči chtějí vidět své oblíbené herce nebo je alespoň slyšet a chtějí, aby si byli co nejvíce podobní. To pak, jak shrnuje Mikuláš, mohou jít do kina, a ne hrát hry. Hry jsou od toho, aby se hrály.<sup>76</sup>

S Mikulášem jsme se také dotkli toho, jakým způsobem fungují herní a filmové vzájemné adaptace. Zaměřili jsme se na příklady, kde přerod z jednoho média do druhé fungoval i na ty, kde se to nepodařilo a proč.

„Bude to hra z prostředí filmu? Nebo to bude jen převyprávěný příběh?“<sup>77</sup>

Takto Mikuláš otevírá základní rozdíl v přístupu k adaptaci z filmového originálu do videoherního zpracování. On i další respondenti se shodují, že tento směr je často úspěšnější než opačná cesta – z hry do filmu. Péter tento rozkol vysvětluje na příklad celkem jednoduše: „*Svět hry je zaplněný tím, co ji definuje. Hrou. Vezmeme-li z ní akt hraní, často nám toho moc nezůstane. Jednoduchý příběh, kterému chybí všechno to, co jsme pro jeho získání museli udělat.*“<sup>78</sup>

Mikuláš s tímto shrnutím v zásadě souhlasí, když říká, že: „*Nebezpečí přichází v momentě, kdy si tvůrce musí začít věci domýšlet.*“<sup>79</sup>

Ne vždy se to podaří. Mikuláš však cituje hru, kde panuje všeobecná shoda, že se přerod z filmového originálu do videoherního prostředí celkem podařil.

## Alien: Isolation

---

<sup>75</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>76</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>77</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>78</sup> Péter Gelencsér

<sup>79</sup> Mikuláš Podprocký

Podle Mikuláše *Alien: Isolation* (2014, Creative Assembly) jako adaptace funguje perfektně, protože se jeho tvůrcům podařilo zachytit všechny podstatné aspekty, které měl originální film a přetavit je do herních nástrojů a herního prostředí.<sup>80</sup>

Z čistě vizuálního hlediska samozřejmě pomáhá, že Creative Assembly mělo práva na veškerý původní vizuál i reálie z filmu. Vidíme hned z počátku hry citace na původní materiál od celkového barvy a estetiky prostředí až po jména členů posádky i lodi, na které přijíždějí. Mikuláš ale doplňuje, že to samotné by k úspěchu nestačilo.<sup>81</sup>

Tvůrci správně identifikovali faktory, které dělali původního *Vetřelce* tím, čím byl. Pocit izolovanosti, strachu a akutního ohrožení a všudypřítomného nebezpečí se táhne celým filmem a nejinak je to i v herním zpracování. Toto přetavili do způsobu, jakým se v prostoru musí hlavní hrdinka, tedy hráč, pohybovat. Dostane snímač pohybu, který ale dělá hluk, takže pokud je *Vetřelec* už příliš blízko, nezachrání ji. Musí se plížit větracími šachtami a pod rozviklanými chodníčky, jen aby zjistila, že tam není sama.

Informace o tom, co se stalo, zjišťuje z povědomých blikajících obrazovek odkazujících na původní filmový design a skrze hlasy už mrtvých bývalých pasažérů vesmírné lodi jí z audionahrávek říkají, co se tam všechno stalo.

A do toho všeho ji po lodi provází téměř neviděný *Vetřelec*, kterého často zahlédne až v momentě, kdy se objeví až smrtelně blízko, obrazovka zhasne a následuje nešťastný game over.

Mikuláš dále rozvíjí, proč je to, co je povědomé, v divákových očích dobré: „*Je to nastavením popkultury. Lidé to znají. Chtějí na to chodit do kina. To, co znají z kina chtějí mít ve hře. Je to jednoduše čitelné, chtějí vědět, o co go. Je to nastavení masy lidí, kteří jsou primární konzumenti – nejsou to hledači, potřebují vidět něco, co znají.*“<sup>82</sup>

Komplexní zjednodušování není podle Mikiho názoru dané vlivem filmu. Je to záležitostí komplexního kulturního zázemí. Hlavním odvětvím, které tak ze zpracovávání už povědomé látky těží, je marketing. Není třeba vysvětlovat, co se nabízí. Divák dostává něco, co zná a co si nyní může i zahrát.

Mikuláš i Péter se pak dotýkají ještě jednoho důvodu, proč zrovna *Alien: Isolation* fungoval. Jedná se o zcela ikonickou značku, která by obstála na trhu v podstatě v jakékoliv podobě. Tak co tuto hru dělá výjimečnou?

„*Hra nepotřebuje narativ, který fungoval ve filmu. Hráč si buduje vlastní zážitek, už má emoční vazbu k prostředí (ve kterém se pohybuje).*“<sup>83</sup>

Proti tomu je také třeba zmínit, že: „*Když uděláš film ze hry, hra nemusí mít dostatečně silný narativ na to, aby z toho vznikl (plnohodnotný) film. Tvůrci musí*

---

<sup>80</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>81</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>82</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>83</sup> Mikuláš Podprocký

*najednou vytvářet úplně nový produkt. Kdyby někdo udělal film podle Space Invaders<sup>84</sup>...všichni to měli rádi, ale ten emoční náboj hry je něco jiného než to, co (mi) musí dát film. Film se stává absencí herního zážitku prázdný.”<sup>85</sup>*

## Film se stává absencí herního zážitku prázdný

Toto je klíčový komentář pro náš pohled na mezi filmem a hrami adaptovaná díla. Co je třeba pro vytvoření dobrého filmu? A co je třeba pro vytvoření dobré hry?

Každá strana má svůj vlastní soubor hodnot, které musí naplnit, aby poskytla svému konzumentovi plnohodnotný zážitek. Cílem takové adaptace je tedy tyto styčné body identifikovat, nebo vytvořit nové, které vykryjí absenci něčeho, co by při přerodu z jednoho média do druhého, mohl finální produkt postrádat.

U *Alien: Isolation* je to jedinečnost emocí a atmosféry, kterou hra zprostředkovává nutností se plížit a skrývat a být neustále na pozoru před téměř neviděným nepřítelem, kde se do samotného způsobu hraní prolíná atmosféra ohrožení a stísněnosti, kterou prožívá divák původního filmu.

Je to však možné udělat také obráceně? Je skutečně jediným způsobem, jak adaptovat hru do filmového prostředí přidání přebujelého kvanta akce<sup>86</sup>, které ale tím, že jeho vykonavatelem není hráč, ztrácí na významu? Z prožívání díla se vytrácí onen ludický prvek.

Nedostáváme se tu tedy k opačnému konci jevu, který jsme si popsali dříve, ludonarrativní disonanci, když zbavujeme diváky možnosti užít si akční sekvence hry tím, že jsou jejich přímými účastníky a stávají se jen pasivními pozorovateli bezbřehého násilí, které jim výsledný film a jeho postav spíše zcizují, než přibližují?

Mikuláš se nad touto dichotomií zamýšlí a tvrdí, že: „*Všechno se dá adaptovat. Jsou hry, kde hraješ za důchodkyni, co chodí zalévat kytky na hřbitov. Nemyslím, že existuje žánr, který by se skutečně nedal udělat. Otázka je, do kdy vnímáš, že je to ještě hra. Hranice mezi interaktivním uměním a hrou může být velmi tenká.*

*Co je hra? Nějaký experience project? Uděláš rekonstrukci Kennedyho zavraždění a jsi (pozoruješ to) v roli jeho manželky? Máš historické informace, ale je to ještě hra? Nebo něco jiného?”<sup>87</sup>*

Autenticita výsledku je přímo úměrná tomu, co se rozhodne výsledné dílo svému konzumentovi nabídnout. Pokud se ale tento set hodnot až příliš liší nebo pokud tvůrci nedokáží nalézt patřičný ekvivalent pro to, co v originále fungovalo do jeho adaptace, staneme se svědky vyprázdněných a hluchých produktů, které nepotěší ani fanoušky originálu, kteří očekávají, že uvidí to, co je jim povědomé a vlastní, ani diváky nové, kteří bez znalosti kontextu nebudou buď výsledku rozumět, nebo pro

<sup>84</sup> Viz výše, 1978, Toshihiro Nishikada

<sup>85</sup> Mikuláš Podprocký

<sup>86</sup> Viz na příklad stejnojmenná nová adaptace hry *Uncharted* s Tomem Hollandem v hlavní roli, režie: Ruben Fleischer, 2022

<sup>87</sup> Mikuláš Podprocký

ně nebude v díle dost záchytných bodů, aby si dokázali užít chybějící aspekty, které se mezi médii nedokázaly přenést. Jedním takovým je na příklad prostá radost z hraní a plnění úkolů.

## Chris Torchia

Chris, jako Art Director hry *DayZ*<sup>88</sup> českého studia Bohemia Interactive a který se podílel i na jejich dalším titulu *Arma*<sup>89</sup>, se na žánr ve videohrách dívá z trochu jiného úhlu pohledu než předchozí respondenti. Pohled z první nebo třetí osoby z hráčské perspektivy je pro něj klíčový. Můžeme si však povšimnout, že v lecčems se jeho další výpovědi shodují s těmi, které poskytli také Ben a Péter. Na poli filmových adaptací jeho odpovědi souhlasí s tím, co říká Mikuláš Podprocký a to ve smyslu hledání styčných prvků mezi oběma díly a jejich vzájemná, byť třeba jen pocitová nebo vzdálená, převoditelnost mezi jedním nebo druhým médiem.

Žánr Chris definuje takto: *„I must typically define them via perspective of the player – 1st or 3rd person and based on the narrative – linear or sandbox. I think more about it from the technical point of view – style of play but not necessarily the theme. Sci-fi for example would be more of a theme but not a genre for videogames.*

*Any genre from film can be translated into games that are based on narrative. Games are basically a playable film (narrative games). Arma on the other hand is about the experience of "being able to play with people online".<sup>90</sup>*

Tedy že žánr musíme definovat primárně z perspektivy hráče – první nebo třetí osoby a na základě narativu – jestli je lineární nebo spíše typu sandbox<sup>91</sup>. Chris nad tím přemýšlí spíše z technického úhlu pohledu. Sci-fi, na příklad, by pro něj bylo spíše theme<sup>92</sup> než žánr ve videoherním prostředí.<sup>93</sup>

Podle Chrisa každý filmový žánr může být převedený do her, které jsou založené na příběhu. Hra je, podle Chrisova názoru, v podstatě hratelný film, pokud mluvíme o hrách, které si zakládají na příběhu. *Arma*, na druhou stranu, je hra, která se dle Chrisových slov zrodila z prosté touhy zabít jiné lidi online.

Doslova Chris říká, že *Arma* byla: *„Distilled form of murdering each other.”<sup>94</sup>* Vydestilovaná podoba zabíjení se navzájem.

---

<sup>88</sup> Zombie survival, kde je hlavní motivací hráče přežít v postapokalyptickém světě, kde bojuje nejen o zdroje ale i o přežití

<sup>89</sup> Vojensky zaměřená taktická střílečka

<sup>90</sup> Chris Torchia

<sup>91</sup> Můžeme to přeložit jako „udělej si sám“ – pod tento typ vyprávění můžeme zahrnout na příklad emergentní či enviromentální vyprávění, které jsme si popsali dříve a všechny další typy vyprávění, které v sobě nezahrnují jednotné dějové linky.

<sup>92</sup> Téma či přímo setting

<sup>93</sup> Chris Torchia

<sup>94</sup> Chris Torchia



Když Chris a jeho tým přemýšleli nad tím, jak vytvořit svět DayZ, tak, aby splňoval vše, co by v něm chtěli mít – tedy náročný titul, který je výzvou pro hráče po všech stránkách a kde budou mít hráči možnost dělat akce, které nikde jinde v době vzniku hry najít nemohli, jako na příklad zahradničení pro sbírání zdrojů nutných pro přežití ve hře, vztahovali se k médiu, které dobře znali. Filmu.

Chris říká: „*We referenced the film The Road<sup>95</sup> – you know, the one with Viggo Mortensen and a child. People are turning against each other, it's depressing and brutal. You leave the movie asking yourself "why did I even watched that?" and we wanted to recreate that in the game. The idea was that it's going to be hard and psychological progress inducing. Even cinematography, light etc. were built to make gloomy, dark environment that would make the players "survivors" – I'm in a hopeless situation and hoping to survive. I can't trust anybody.*

*It was also influenced by philosophy – what is the nature of man? Is it good? Evil?<sup>96</sup>*

Tým na DayZ se inspiroval filmem The Road, Cesta, od režiséra Johna Hillcoata. Je to depresivní a brutální film. Chris říká, že z filmu odcházíte s pocitem „proč jsem se na to vůbec díval?“. Chtěli, aby výsledná hra splňovala všechny tyto emoce – cílem bylo vytvořit něco, co bude těžké, co bude tlačit na psychiku. Bylo tomu podmíněné vše – kamera i svícení scén. Vše bylo nastavené tak, aby svět hry působil temně, prostředí bylo tmavé a udělalo tak z hráčů skutečně „přeživší“. „Jsem v beznadějně situaci a chci přežít. Nikomu nemůžu věřit.“ Říká Chris jako jakési motto pro jejich ideálního hráče.<sup>97</sup>

Podtón jejich inspirace byl také filozofický. Jaká je přirozenost člověka? Je to Dobro? Zlo?

Zde si můžeme vzpomenout na příklad na už zmíněný paragon a renegade systém, který zavedlo jiné herní studio, BioWare a z jehož průzkumu vyplývá, že hráči v drtivé většině raději hráli kladné hrdiny, kteří konají dobro než podlé Nemesis. Jak je tomu ale u hry, která hráče nutí být zaměřenými jen na sebe a své přežití?

Chris říká: „*The attraction of the game was (that) you make the goal for yourself. When you start as a player, you get to choose what will the game be about.*

*Last of Us for example is a compelling story but it's not replayable – in DayZ you are the one creating story.<sup>98</sup>*

Poukazuje zde na něco, čeho jsme se letmo dotkli v kapitole věnované způsobům vyprávění ve videohrách. DayZ je hra, kde je hráč autorem svého příběhu. Příběhy se mu skládají z jeho zážitků ze hry, interakcí s jinými hráči, toho, čeho ten den dosáhl či toho, co ten den ztratil. Jako taková tak hra obsahuje téměř nekonečné množství variant, které však postrádají klasickou strukturu právě tím, že jsou vytvářené prvky, které sama hra nepředjímá a nevytváří – prostředím, které je

---

<sup>95</sup> Režie: John Hillcoat, 2009

<sup>96</sup> Chris Torchia

<sup>97</sup> Chris Torchia

<sup>98</sup> Chris Torchia

často náhodně generované či naplněné umělou inteligencí, která reaguje na hráčovo chování, ale která mu nepodsouvá jasně zafixované vzorce příběhu nebo většího děje mimo základní dějový rámec okolností, ve kterých se hráč ocitl.

*Last of Us* je často citovaná hra, která je zasazená do prostředí západního pobřeží USA poté, co tam nastala zombie apokalypsa<sup>99</sup>. Má vynikající příběh, hudbu pro ni složil oskarový skladatel Gustavo Santaolalla, který složil mimo jiné také soundtrack pro *Zkrocenou horu* režiséra Anga Leeho a vůbec vykazuje všechny znaky mistrovského díla, za které je i hráčskou i developerskou komunitou považována. Pro filmovou adaptaci *Last of Us* byl mimo jiné osloven Craig Mazin, autor úspěšné HBO série *Černobyl* (2019).

Chris má však pravdu v tom, že příběh *Last of Us* se dá hrát pouze jednou. Pokud hru dohrajete a pustíte si ji znovu, znovu vás přivítají ty samé známé tváře, ten samý známý příběh, ta samá prostředí, kam se dostanete jen pokud projdete příslušnými akcemi a úseky předchozího děje. *Last of Us* je skvělý příklad vyprávění, které stojí na základech lineárního konceptu s až filmovým způsobem strukturování příběhu, který je technicky pečlivě propojený se samotným hraním, které je svou povahou přesně uzpůsobené tomu, aby odpovídalo všemu, co se zrovna v ději odehrává. Jedná se skutečně o drobnosti, které však dotvářejí celkový dojem hry.

Vzpomeňme jako příklad za všechny fakt, že *Last of Us* svého hráče omezí jednoduše tím, že ve hře musí počítat se dvěma hlavními postavami, Joelem a Ellie. Joel je vysoký a dokáže se vyšplhat na místa, kam Ellie nedosáhne. Ellie je naopak malá a drobná a protáhne se do míst, kam se Joel nevejde. Společně tak musí překonávat překážky, aby se dostali k cíli a tento akt je na mnoha místech propojený přímo s dějem i vloženými filmovými, animovanými sekvencemi.

Ovšem fakt, že hra tímto svého hráče omezuje, je přímým důvodem toho, proč se tým *DayZ* rozhodl dělat věci jinak. Chtěli dát hráči možnost přežít v tvrdém a krutém herním světě, kde je doslova „strůjcem svého štěstí“ a leckdy také neštěstí. Podřídilo se tomu celé kreativní snažení týmu i způsob, jakým nyní hráč hru může hrát.

Chris říká: „*When you think about the game story (as a whole) a lot of it is full of fallacies, inconsistencies, gaps – you can overlook that though when playing it for a first time. It is because you can feel connected to the character. I must care about the characters; I have to feel similar to them to an extent.*“<sup>100</sup>

Abychom mohli ve hře přehlížet dějové nejasnosti, nesrovnalosti nebo přímo příběhové díry, podle Chrise je nám to umožněno skrz hráčovo provázání se

---

<sup>99</sup> Hra i tvůrci se vymezují proti tomu, aby jejich „zombie“ byly označovány jako „zombie“. *Last of Us* tyto lidi vraždící kreatury nazývá „infected“ tedy nakažení. Pro potřeby naší práce snad postačí zmínit, že až na vizuální odlišnosti a sofistikovanější projevy jsou „nakažení“ v podstatě zombie a celá hra vykazuje celou řadu základní žánrových zvyklostí a prvků, na které jsme zvyklí u příběhů s post-apokalyptickou zombie tematikou. Jediným rozdílem snad je fakt, že nakažení nejdou pouze po mozcích svých obětí, ale nediskriminačně zabíjejí všechny okolo.

<sup>100</sup> Chris Torchia

s postavou, za kterou hraje. Chris doslova říká, že: „Musí mi na těch postavách záležet. Musím se jim cítit, do určité míry, podobný.“<sup>101</sup>

Právě určitá autenticita a blízkost je tedy to, co se Chris a jeho tým snažili do svého produktu přeložit. Ne vždy se to však povede.

*„(For example) Ghost Recon<sup>102</sup> series – (they) changed the gameplay and narrative to fit it completely. It became too sterile.“<sup>103</sup>*

*Ghost Recon* série byla podle Chrise založená především na své stylu hraní, méně už na příběhovém kontextu.<sup>104</sup> Nedávno se to však její tvůrci rozhodli změnit a přidat do hry rámcový příběh. Protože se však jedná o produkt mezinárodní společnosti, která už v minulosti trpěla kauzami provázanými s aktuálními společensko-politickými tématy, rozhodli se příběh udělat natolik vágní ve smyslu zaangažovanosti skutečně existujících znepřátelených států a skupin, že to působí až příliš sterilně a prázdně.

Chris tuto myšlenku o generální „sanitizaci“ produktů skrze příběh dále rozvádí:

*„(For example) The ethos of Tom Clancy games<sup>105</sup> – the whole ethos was that it was supposed to be realistic. (It showed) events that can be a real geopolitical conflict.“*

*For example Bear and the Dragon – a Tom Clancy book. It has old rivals and political teams. He would be looking for setting that would be rooted in geography. Getting experts to explain (to him) why that is and how it could evolve.“<sup>106</sup>*

Chris komentuje, že dříve byla snaha tuto sérii udělat co nejvíce realistickou a postavit strategie, které hráči mohli využívat na skutečných geopolitických konfliktech. V tom viděl unikátnost *Tom Clancy* her.

Podotýká: *„When you want to make a commercially successful product, you cast as wide net as possible.“<sup>107</sup>*

Pokud chcete udělat komerčně úspěšný produkt, musíte rozhodit co největší síť. Jinými slovy, pokud má být produkt úspěšný, musí oslovit co nejvíce konzumentů. Je tedy třeba vyvarovat se tomu, aby nějaká případná kupní síla mohla nemít zájem si produkt koupit; na příklad Čína či Rusko. Můžeme spekulovat nad tím, jestli i současný mainstreamový film nesleduje podobnou strategii zvláště ve chvíli, kdy předem sanitizuje ve výsledném produktu témata, která by mohla být v nějaké geopolitické sféře nepřijatelná. Jmenujme na příklad Disney produkce filmů, které na západním trhu nyní obsahují narážky či přímé reference na homosexuální charaktery či jejich vztahy, což je pro na příklad čínský trh nepřipustné.

<sup>101</sup> Chris Torchia

<sup>102</sup> Hra *Ghost Recon* a zejména pak *Ghost Recon: Wildlands*, kterou cituje Chris, je taktická střílečka od francouzské společnosti Ubisoft z roku 2017. Spadá do série tzv. *Tom Clancy* her podle autora knižní předlohy Toma Clancyho.

<sup>103</sup> Chris Torchia

<sup>104</sup> Chris Torchia

<sup>105</sup> Chris: „I’m bitter old-school Tom Clancy fan.“

<sup>106</sup> Chris Torchia

<sup>107</sup> Chris Torchia

Chris se také zamýšlí nad tím, jaký bude do budoucna vztah mezi filmem a hrami, jestli dojde k jejich sloučení či jestli půjdou dál každé médium vlastní cestou.

Říká: „*They will both co-exist. Games will continue to take over the marketshare of the film industry. Film is being constrained by audience getting the entertainment within the comfort of their home. Far Cry 3, for example, is a psychological thriller you can enjoy while also participating.*

*Market share will be more and more stripped from film to benefit games. Because people will get the "experience" directly, not just by being passive audience. There will also be hybrid genres. Game-like films and games being like film.*<sup>108</sup>

Chrisova prognóza pro další vývoj herního média i filmu je pragmatická. Protože už nyní je videoherní průmysl výnosnější než filmový a hudební dohromady<sup>109</sup>, Chris očekává, že film a hry budou sice i nadále koexistovat, ale je velmi pravděpodobné, že videohry začnou přebírat prostor, který doposud film zastával jako výsostné médium veřejné i domácí zábavy. Diváci a hráči si nyní můžou užít zábavu z pohodlí svého domova a v případě her se jí dokonce mohou i účastnit. Cituje na příklad hru *Far Cry 3* (2012, Ubisoft), kterou popisuje jako psychologický thriller, kterého se můžete přímo zúčastnit.

Podíly trhu se budou dle Chrisova názoru také přesouvat na vrub videohernímu průmyslu. Důvodem pro to je podle něj fakt, že možnost „zažít“ něco, je přitažlivější než pasivní konzum. Očekává také nástup hybridních médií. Her-filmů filmových her, které budou mazat rozdíly mezi jedním i druhým médiem.

---

<sup>108</sup> Chris Torchia

<sup>109</sup> Video Game Industry is Now Worth More than the Film and Music Industries Combined. *BayStreet* [online]. [cit. 2022-08-13]. Dostupné z: <https://www.baystreet.ca/stockstowatch/9726/The-Video-Game-Industry-is-Now-Worth-More-than-the-Film-and-Music-Industries-Combined>

## Rhino a Spider-Man: když postavy vystoupí ze stránek komiksu

Posledním respondentem je Tom Roller, producent her *Mafia II, III, Crysis II* a *The Amazing Spider-Man*. Protože je jediným producentem v naší skupině respondentů, znovu se tak můžeme podívat na téma, které jsme v této práci otevřeli, z jiného úhlu pohledu.

### Tom Roller

Tuto kapitolu jsme nazvali Rhino a Spider-Man: když postavy vystoupí ze stránek komiksu, ale nejedná se pouze o komiks. Spider-Man v době vzniku hry *The Amazing Spider-Man* (2012, Beenox) už byl notoricky známým komiksovým i filmovým charakterem a bylo tak jasné, že tým bude pracovat s něčím, co už hráči důvěrně poznají a bude tak zajímavé bilancovat proti sobě to, co je již důvěrně známé a hráčskou chuť zažít něco nového a, zejména, se u toho všeho bavit.

Tom popisuje situaci, kde se rozhodli hned v úvodu hry hráčům naservírovat nejen to, co už znali, ale dát jim šanci si svět Petera Parkera zažít na vlastní kůži:

*„We used the character of Rhino to encounter the Spider-Man so that they can have an exchange that the player would know from the movies (camera, dialogues, references). The player is an agent when the story doesn't have to be told. You are building the atmosphere, sprinkling the story but you are not letting the player be the creator of the story.“<sup>110</sup>*

V úvodu hry hráč, který hraje za Spider-Mana, potkává zápornou postavu Rhina, muže, který vypadá, a také se místy chová, jako nosorožec. Je nebezpečný nejen pro Spider-Mana, ale také pro obyvatele New Yorku, protože mu nedělá starosti, jaké škody sobě nebo jiným udělá. Hráč Rhina potká v animované sekvenci, kde je uveden do děje, má možnost si rozvzpomenout na to, co vlastně za postavu z komiksů, seriálů a filmů o Spider-Manovi Rhino je a v ten moment mu hra předává kontrolu a nutí ho s Rhinem bojovat. Tom dodává, že v momentech, kdy hráči přímo skrze animované sekvence není sdělován příběh, tým se snažil oživit svět kolem něj skrze detaily, které příběh dotvářejí – celkovou atmosféru města, detaily v něm. Přesto to však dělali vývojáři s plným vědomím toho, co hráč uvidí a zažije. Nic v této hře tak není určováno hráčem.

Na tuto notu Tom pokračuje: *„A lot of games are trying to figure out how to balance this interactive medium, which is not film. One option is a story branching (player has an option to influence the outcome of the story, make your own adventure book) or games that suppress developer's control over story and its individual beats and they let the player interact with the world and complement the world by the lore and universe.“<sup>111</sup>*

---

<sup>110</sup> Tom Roller

<sup>111</sup> Tom Roller

Hry se podle něj snaží najít svůj balanc jako interaktivní médium. Nejde ale o film. Jednou z možností je větvení se příběh, kde má hráč možnost ovlivnit, jakým způsobem se bude příběh dál utvářet z předem daných možností, tedy takové „vlastní dobrodružství“. Nebo může jít o hry, kde vývojáři předají kontrolu nad příběhem hráči a nechají hráče interagovat se světem a tento způsob prožívání příběhu potažmo hry okořenit a obohatit detaily a historií onoho světa a jeho fungování.

Rozlišuje tedy v podstatě základní větvení, které jsme si popsali už na základě Tringhamova dělení na ludickou a narativní sféru herní tvorby. Dále jej Tom rozvíjí takto:

*„Grand Theft Auto<sup>112</sup> and Witcher 3 too have an overarching story which you could complete quite fast, but the player is invited to spend time in the game world and dive in.“<sup>113</sup>*

Zmíněné hry nabízejí hráči nejen příběh, ale také svět, do kterého je zasazen. Hráč tak má možnost nejen sledovat jeho hlavní linku, ale také se „zapomenout“ v jeho zákoutích, potkávat postavy, které jej samy kvůli ději nevyhledají a užívat si drobné, rozvětvené příběhy, které obohacují jeho zážitek, ale nemusí nutně ovlivnit samotný hlavní děj hry.

Podobně jako v případě Mikuláše i Tom odpověděl na otázku, jakým způsobem a proč pro něj mohou fungovat adaptace mezi filmovým a herním médiem a proč existují příklady, u kterých to dopadlo lépe a u kterých hůře. Podobně jako Mikuláš Tom poukazuje na to, že přerod z filmu do videoherního zpracování (či literatury do videohry) je zpravidla snazší než naopak.

Tom říká: *„(Let’s take for example) videogame<sup>114</sup> called The Thing based on John Carpenter’s classic<sup>115</sup>. It uses not only the superficial criteria that make people associate the game with the movie (synth-based soundtrack, tough scientists, arctic setting) but the particularly interesting thing was that the creators have discovered that the key item was paranoia. Monster can look like anything around you including your friends.“*

*The challenge to the creators was to make this happen – they decided to make it so that the monster can be one of the characters – the game tracks your actions and if you are too weird, aggressive, the other characters might attack you thinking that the player might be the Thing.“<sup>116</sup>*

Z kultovního filmu Johna Carpentera *Věc* se zrodila v roce 2002 herní stejnojmenná adaptace. Podobně jako u *Alien: Isolation* i zde vývojáři použili jako prvek, který prováže původní film se hrou, to, co už je hráčům povědomé. Tom cituje soundtrack, drsné vědce i zasazení celého děje do arktické pustiny. Vývojáři ale

---

<sup>112</sup> 1997-2021, Rockstar

<sup>113</sup> Tom Roller

<sup>114</sup> The Thing (2002, Black Label Games, Konami)

<sup>115</sup> Režie: John Carpenter (1982)

<sup>116</sup> Tom Roller

také zjistili, že zcela klíčovým pocitem pro film i hru je jedna věc: paranoia. Monstrum může vypadat jako cokoliv kolem vás včetně vašich přátel.

Výzvou vývojářů tak bylo, jak to zprostředkovat do herní podoby. Rozhodli se to udělat tak, že monstrum je jedním z charakterů. Hra sleduje, jak se jako hráč chováte a pokud je to příliš podivné či agresivní, ostatní postavy na vás mohou zaútočit, protože dojdou k přesvědčení, že vy jste Věc.

Tady si znovu můžeme povšimnout společného jmenovatele mezi *Alien: Isolation* a *The Thing* – společná, vše zastřešující emoce a doplňující detaily a reálie, které v sobě utvářejí celek, který důstojně odkazuje na svého adaptovaného předchůdce a přináší zároveň něco nového.

Všichni respondenti a Tom také se shodují v jednom – nejsou fanoušky filmových adaptací herních předloh. Tom jako svůj důvod uvádí:

*„There are scenes that feel similar but it's suddenly passive. Like Doom. There was a film adaptation of wonderfully shot sequence from first person. The characters convey the experience but it's less exciting than being the action-taker yourself.“<sup>117</sup>*

Jsou to scény, které poznává. Jen jsou z nenadání pasivní. Jako na příklad *Doom*<sup>118</sup>. Existuje filmová adaptace překrásně natočené sekvence ze hry z pohledu první osoby. Postavy tam sice ukazují odehrávající se akci, ale je to mnohem méně vzrušující, než když jste tím, kdo je samotným aktérem a nejen divákem.

Tom ale také přiznává, že jsou mnohé hry, které filmu dluží a které se od něj inspirují. S větším či menším úspěchem. Cituje na příklad sérii *Max Payne*<sup>119</sup>, která je velmi akční, téměř John Wickovskou ozvěnou neo-noir žánru. Vzpomíná také už citované *Uncharted*, které se v mnohém shledlo v Indiana Jonesovi a v neposlední řadě také *Grim Fandango*<sup>120</sup>, které těží, byť často parodicky ze svých noir a gangsterských kořenů.

Přes to má však Tom pocit, že hry jsou stále vnímané jako jakési filmu podružné médium a jejich adaptacím se tak často nedopřává úcta, kterou by si zdrojový materiál zasloužil.

Říká: *„Casting choices, character motivation or behaviour – film adaptations seem to be less respectful to the original material. Lack of story might be the problem. Mortal Kombat<sup>121</sup> film adaptation had the movie makers working with very little – there is a super cheesy backstory and great finishers but the filmmakers had to be inventing the plot. They went for a soundtrack that made the movie famous.“<sup>122</sup>*

To, jakým způsobem jsou postavy obsazované přes jejich motivaci i chování – originální materiál tím většinou není zachycen a je to k němu neuctivé. Nedostatek

---

<sup>117</sup> Tom Roller

<sup>118</sup> 1993, id Software

<sup>119</sup> 2001-2012, Remedy Entertainment a Rockstar

<sup>120</sup> 1998, LucasArts

<sup>121</sup> Režie: Paul W.S. Anderson, 1995

<sup>122</sup> Tom Roller

příběhu ze zdrojového materiálu, ale může být tím hlavním problémem. Zejména ve filmové adaptaci *Mortal Kombat* toho bylo jen velmi málo s čím by filmaři mohli pracovat. Hra má extrémně jednoduchý a kýčovitý příběhový rámec a krásné animace „finišerů“<sup>123</sup>, ale filmaři filmového *Mortal Kombat* v podstatě museli vymyslet celou zápletku. Jako spojovací prvek mezi originálem a adaptací si vybrali soundtrack, který film nakonec proslavil. Všimněme si, že něco podobného se stalo i v případě *The Thing* a obdobně se také o nastolení atmosféry pokoušel tým okolo Mikuláše Podprockého na *Mafii II* i *Kingdom Come: Deliverance*.

Abychom se ale také dotkli adaptace z filmu do her na konkrétních příkladech, Tom se zamýšlel nad tím, jestli vůbec existuje filmová předloha, která je do videohry žánrově nepřeložitelná.

Říká: „*All genres can be translated into games. It can be difficult however to combine film genre with gameplay mechanics. Making Brokeback Mountain a first person shooter might be difficult. It would be like basically watching the Schindler's list without Williams's soundtrack but with somebody playing a kazoo. It's possible to grab the story and elements and use the game techniques it offers to recreate it as a movie.*“<sup>124</sup>

Všechny filmové žánry jsou podle Toma – a většiny ostatních respondentů – přeložitelné do videohry. Co může být, ale složité zkombinovat jsou herní mechaniky, gameplay a filmový žánr samotný. Udělat ze *Zkrocené hory* střílečku z první osoby by bylo asi těžké. Bylo by to jako dívat se na *Schindlerův seznam*<sup>125</sup> bez hudby Johna Williamse, ale s někým, kdo po celou dobu hraje na kazoo. Je ale možné si vzít příběh a různé elementy, detaily z něj a použít herní nástroje, aby je přetavily to, co je unikátní pro film, do herní podoby.

Když padla otázka na budoucnost filmu a her jejich vývoje, Tomovo zamyšlení vedlo k samotné kreativní práci a tomu, co považuje za jádro videoherní tvorby:

„*I would like to not transfer movie formulas to games but rather challenge my colleagues to create something outside of brackets. How to integrate narrative and dialogue as seamlessly as possible so it would not distract from the player's experience. How to make the player relate to a more complex emotions than "hey I want to shoot that cause it's bad" but to a sense of love, friendship and camaredie.*“<sup>126</sup>

Rád by nepřenášel mezi filmem a hrami filmové formulky, ale chtěl by vyzvat své kolegy, aby vytvořili něco nad rámec těchto filmových omezení. Chtěl by zkusit přijít na to, jak integrovat příběh a dialogy do hry tak plynule, aby to hráče vůbec nevytrhlo z jeho hráčského zážitku. Vyzývá, abychom zkusili přijít na to, jak hráči

<sup>123</sup> Finisher – česky můžeme volně přeložit jako „ukončovač“ je termín, který ve hře ukazuje závěrečnou animaci, která se může spustit, když hlavní hrdina zasadí poslední ránu svému nepříteli. Je to většinou velmi nápaditý a okázalý způsob, jak někoho sprovodit ze světa.

<sup>124</sup> Tom Roller

<sup>125</sup> Režie: Steven Spielberg, 1993

<sup>126</sup> Tom Roller



umožnit cítit i komplexnější emoce než „na to budu střílet, protože je to špatné“.  
Třeba pocit lásky, přátelství a sounáležitosti.

## Závěr

V této práci jsme se za pomoci pěti respondentů a polostrukturovaných rozhovoru dobrali k alespoň základnímu rozlišení mezi žánrem filmovým a žánrem videoherním. Zjistili jsme, že proti žánru filmového je žánr ve videohrách jako pojem a skrze svou definici předurčován primárně způsobem, jakým hráč s danou hrou interaguje, jaké nástroje k tomu používá a co je jeho cíl. Má-li ovšem nějaký. Filmovým žánrem ve videoherním prostředí jsme pak zjistili, že rozumíme spíše setting, zasazení dějového rámce, který ale nutně nesouvisí s charakterizací hry samotné.

Popsali jsme, jaké okolnosti toto rozlišení mohou ovlivňovat a z čeho vychází. Zaobírali jsme se příklady herních a filmových adaptací, které důstojně či nedůstojně dostaly svým předlohám a pojmenovali jsme body, ve kterých jsme došli k závěru, že tento přenos mezi dvěma médii byl úspěšný a kde, naopak, úspěšný nebyl.

Nahlíželi jsme hry z pohledu ludického a narativistického a pojmenovali jsme také jakou roli hrají tyto dva způsoby přístupu v kontextu ludonarativní disonance. Naším cílem bylo prozkoumat vztah mezi pojmem žánr v prostoru filmovém a prostoru videoherním a k tomuto zkoumání se nám postupem našeho pátrání po významu žánru ve videoherním prostředí přidalo košaté schéma herních narativních postupů ale také zážitků a inspirací a příběhu z vývoje titulů, na kterých naši respondenti pracovali.

Závěrem můžeme říct, že byt' snad ještě stále společně nevyslovený, existuje mezi naší skupinou vývojářů, které jsme přizvali na rozhovor, úzus nad tím, co je definující silou videoher při jejich označení. Víme také, že si všichni přejí, aby videohry dále rozvíjely svou sílu jako interaktivního média a méně se opíraly o berličky, které si nesou jako pohrobek ze svého dědictví filmového vyprávění.

Byt' jsme v této práci používali množství herní i filmové teoretické literatury, konkrétně k tématu videoherního žánru jako takového jsme v pracích, které jsme používali, nic nenašli. Ze zástupců videoherní teorie jsme k našemu zkoumání využili práce na příklad Clary Ferandéz-Vara<sup>127</sup>, Katherine Isbister<sup>128</sup>, Andreie Nae<sup>129</sup>, Wendi Sierry<sup>130</sup> či oba díly *The videogame theory reader*<sup>131, 132</sup> Bernarda Perrona a

---

<sup>127</sup> FERNANDÉZ-VARA, Clara. Introduction to game analysis. 2. New York, NY: Routledge, 2019. ISBN 978-0-8153-5183-2.

<sup>128</sup> ISBISTER, Katherine. How Games Move Us: Emotion by Design. 1. Cambridge, MA: MIT Press, 2017. ISBN 978-0-262-53445-1.

<sup>129</sup> NAE, Andrei. Immersion, narrative, and gender crisis in survival horror video games. New York, NY: Routledge, 2022. ISBN 978-0-367-89411-5.

<sup>130</sup> SIERRA, Wendi. Todd Howard: worldbuilding in Tamriel and beyond: Influential video game designers. 1. New York, NY: Bloomsbury Publishing, 2021. ISBN 978-1-5013-5096-2.

<sup>131</sup> WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON, ed. The video game theory reader. 1. New York, NY: Routledge, 2003. ISBN 0-415-96579-9.

<sup>132</sup> WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON, ed. The video game theory reader 2. 1. New York, NY: Routledge, 2009. ISBN 978-0-415-96283-4.

Marka Wolfa.

Videoherní teorie jako taková, v rozsahu, jakém jsme ji pro tuto práci pokryli, se však otázkou videoherního žánru a jeho odlišností od žánru filmového, zatím nezabývá a je to tak zajímavé a podnětné téma pro další výzkum.

Je zjevné, že ti, kdo hry vytvářejí a hrají, jsou si tohoto rozdílu mezi filmem a hrami více než vědomi a bude zcela jistě zajímavé pozorovat, jak se diskuse nad těmito rozdíly bude dále vyvíjet a to jak mezi samotnými teoretiky tak herními vývojáři.

## Seznam pramenů a literatury

ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*. 1984, **3**(23), 6-18. Dostupné z: doi:<http://links.jstor.org/sici?sici=0009-7101%28198421%2923%3A3%3C6%3AASATFG%3E2.0.CO%3B2-O>

BATEMAN, Chris, ed. *Game writing: Narrative Skills for Videogames*. 2. New York, NY: Bloomsbury Publishing, 2021. ISBN 978-1-5013-4896-9.

FERNANDÉZ-VARA, Clara. *Introduction to game analysis*. 2. New York, NY: Routledge, 2019. ISBN 978-0-8153-5183-2.

HOCKING, Clint. Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about. *Click nothing: design from a long time ago* [online]. 2007,3 [cit. 2021-01-28]. Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

ISBISTER, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. 1. Cambridge, MA: MIT Press, 2017. ISBN 978-0-262-53445-1.

KOZLOFF, Sarah. Overhearing Film Dialogue. *Words as Weapons: Dialogue in Gangster Films*. 1. Oakland, CA: University of California Press, 2000, s. 201-229. ISBN 978-0520221383.

LANGFORD, Barry. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. 1. Edinburg: Edinburgh University Press, 2005. ISBN 0-7486-1903-8.

NAE, Andrei. *Immersion, narrative, and gender crisis in survival horror video games*. New York, NY: Routledge, 2022. ISBN 978-0-367-89411-5.

PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.

SERAPHINE, Frédéric. Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony? In: *Frederic Seraphine* [online]. 2016 [cit. 2020-07-04]. Dostupné z: <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>

SCHRADER, Paul. Notes on Film Noir. *Film Comment*. 1972, **8**(1), 8-13.

SCHREIER, Jason. *Blood, sweat and pixels: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made*. 1. New York, NY: HarperCollins Publishers, 2017. ISBN 9780062651235.

SIERRA, Wendi. *Todd Howard: worldbuilding in Tamriel and beyond: Influential video game designers*. 1. New York, NY: Bloomsbury Publishing, 2021. ISBN 978-1-5013-5096-2.

SILVER, Alain a James URSINI, ed. *Film Noir Reader*. PETERSON, Lowell a Janey PLACE. *Some Visual Motifs of Film Noir*. 1. New York, NY: Limelight, 1998, s. 65–75. ISBN 978-0879101978.

Suspend (one's) disbelief. *Merriam-Webster* [online]. [cit. 2022-08-13]. Dostupné z: [https://www.merriam-webster.com/dictionary/suspend%20\(one's\)%20disbelief](https://www.merriam-webster.com/dictionary/suspend%20(one's)%20disbelief)

TOTTEN, Christopher W., ed. *Level Design: processes and experiences*. 1. Boca Raton, FL: CRC Press, 2019. ISBN 978-1-4987-4505-5.

TRINGHAM, Neal Roger. *Science fiction video games*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis, 2015. ISBN 978-1-4822-0388-2.

Video Game Industry is Now Worth More than the Film and Music Industries Combined. *BayStreet* [online]. [cit. 2022-08-13]. Dostupné z: <https://www.baystreet.ca/stockstowatch/9726/The-Video-Game-Industry-is-Now-Worth-More-than-the-Film-and-Music-Industries-Combined>

WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON, ed. *The video game theory reader*. 1. New York, NY: Routledge, 2003. ISBN 0-415-96579-9.

WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON, ed. *The video game theory reader 2*. 1. New York, NY: Routledge, 2009. ISBN 978-0-415-96283-4.

YIN-POOLE, Wesley. *It turns out 9 out of 10 Mass Effect players were Paragon* [online]. In: . [cit. 2021-01-28]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/articles/2020-02-22-it-turns-out-9-out-of-10-mass-effect-players-were-paragon>