

**Akademie múzických umění v Praze**

**Divadelní fakulta**

Dramatická umění

Herectví alternativního a loutkového divadla

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Smyčky interakcí:**

**Dramaturgie významů interaktivních děl**

**Jakub Vaverka**

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, květen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague  
Theatre Faculty**

Dramatic Arts  
Acting of Alternative and Puppet Theatre

**MASTER'S THESIS**

**Loops of Interactions:  
Dramaturgy of Meaning in Interactive Works**

**Jakub Vaverka**

Thesis supervisor: Mgr. Helena Bendová

Academic title: MgA.

Prague, May 2023

## **P r o h l á š e n í**

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

Smyčky interakcí

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne .....

.....

Jakub Vaverka, podpis

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval Majdě-sensei a Anně Hubené za podporu během psaní, Heleně Bendové za všechny rady a konstruktivní poznámky, které mě motivovaly práci zlepšit, a v neposlední řadě Matoušovi Vrbovi, Janě Stárkové, Matěji Petrovi a Tomášovi Vaverkovi za zpětnou vazbu a opravu různých chyb.

## **Abstrakt**

Text pojednává o problematice interaktivních uměleckých děl, ve kterých tvůrci chtějí, aby významy, které si recipienti odnáší, vznikaly právě skrz interaktivitu. Pomocí rozboru uměleckých děl z různých médií (literatura, videohry, stolní vyprávěcí hry a malba) a s využitím teorie herního designu autor popisuje, jak může vznikat význam pomocí interaktivity a kde mohou vzniknout překážky při snaze o významotvornou interaktivitu. Dále autor přibližuje, jak mohou tvůrci nepřímo kontrolovat chování recipientů v rámci interaktivity, aniž by narušili pocit jejich svobody, a jak mohou být akce a reakce recipientů součástí dramaturgie. Na základě tohoto všeho se pak autor snaží definovat obecné dramaturgické principy, které by mohly pomoci tvůrcům k preciznější dramaturgii interaktivních děl.

## **Abstract**

The text deals with the issue of interactive artworks, in which creators want the meanings that recipients take away to arise precisely through interactivity. Through analysis of artworks from various media (literature, video games, tabletop role-playing games, and painting) and using game design theory, the author describes how meaning can be created through interactivity and where obstacles can arise in trying to create meaningful interactivity. The author also explains how creators can indirectly control the behaviour of recipients within interactivity without disrupting their sense of freedom, and how the actions and reactions of recipients can be part of the dramaturgy. Based on all of this, the author then attempts to define general dramaturgical principles that could help creators achieve more precise dramaturgy in interactive works.

# Obsah

Úvod .....	1
1 Interakce jako metafora .....	6
2 Dynamická tvorba významu .....	9
3 Pilíře významotvorné interaktivity.....	13
4 Dílo jako pozvánka ke hře.....	17
5 Zarámování interakce .....	28
6 Významy doslovené činem .....	34
Závěr .....	41
Seznam použitých zdrojů.....	44

# Úvod

Tato práce je pokusem o shrnutí základních dramaturgických principů potřebných k tvorbě interaktivních děl, ve kterých má interaktivita mít spolehlivě významotvornou roli. Proč je důležité slovo spolehlivě? Jak následně ukážu, snadno se může stát, že diváci nebudou mít tendenci interpretovat interaktivitu a mohou tak opomíjet významy, které z ní plynou. Pokud se tedy jako tvůrce chci spolehnout na to, aby interaktivita pro diváky něco znamenala, musím ji plnohodnotně zapojit do dramaturgické kompozice díla.

Budu se tedy zabývat otázkami:

- Jak dramaturgicky přistupovat k tvorbě, aby byla výsledná interaktivita spolehlivě významotvorná?
- Co jsou překážky, které při pokusech o významotvornou interaktivitu vznikají?
- Čemu věnovat při tvorbě pozornost, aby významy plynoucí z interaktivity byly co nejvíce vědomou součástí dramaturgie díla?

Interakce, která nese významy, není na poli divadla nic nového, jak dokazuje třeba existence středověké divadelní hry jménem *Mankind* (15. stol.)<sup>1</sup> od neznámého autora. Jedná se o moralitu s komediálními prvky o alegorické postavě, která reprezentuje celé lidstvo a jejíž jméno je také doslova Mankind – Lidstvo. Diváci ve hře sledují, jak se Lidstvo začne poddávat hříchům a následně se za ně kaje. Pozoruhodné jsou části, kdy postavy zlých antropomorfizovaných idejí<sup>2</sup> chtějí Lidstvu uškodit a z diváků si dělají své komplice. Nejprve diváky navedou na to, aby s nimi zpívali obscénní písničky, a když ani to Lidstvo neoblomí ke zhřešení, rozhodnou se přivolat démona Titivilla. Zlé postavy v tu chvíli zastaví představení, začnou vybírat peníze a teprve až když vyberou dost, aby se démon objevil, může divadlo pokračovat. Titivillus pak začne různými způsoby šikanovat Lidstvo, pro které je neviditelný. Diváci démona vidí, ale on jim spiklenecky naznačuje, aby byli potichu a neprozrazovali jeho přítomnost Lidstvu, čímž z nich opět dělá komplice.<sup>3</sup>

V posledních sto letech se ale na poli interaktivity ve všech možných médiích událo spoustu nových a zajímavých pokroků a experimentů. Tato novější interaktivní díla často užívají zajímavé dramaturgické strategie a přístupy k tvorbě. Většinou ale bohužel tato díla zůstávají reflektovaná izolovaně jen v rámci svého média, ačkoli lze hodně dramaturgických přístupů analogicky přenést do tvorby uměleckých děl v jakémkoliv médiu.

---

<sup>1</sup> NECASTRO, M. Ashley, ed. *Mankind* [online]. 2010 Dostupné z: <https://d.lib.rochester.edu/teams/text/ashley-and-necastro-mankin> [cit. 2023-05-15].

<sup>2</sup> Jmenují se Mischief, New Guise, Nowadays a Nought. V překladu něco jako Podlost, Móda, "Žítí pro dnes" a Nicotnost.

<sup>3</sup> KATHLEEN, M. Ashley. *Mankind: Introduction* [online]. Dostupné z: <https://d.lib.rochester.edu/teams/text/ashley-mankind-introduction> [cit. 2023-05-14].

Vzájemné obohacování různých typů médií mezi sebou je jednou z hlavních témat tohoto textu. Vychází to také z toho, že práci píší z pozice tvůrce fungujícího na kraji divadla a herního designu. Jako divadelník jsem vždycky tíhnul k participativnímu či interaktivnímu divadlu, ale teprve práce ve videoherním vydavatelství, poznatky z designování stolních vyprávěcích her a posedlost experimentální literaturou mě přivedly na myšlenky, které se tu snažím zformulovat.

Píši tedy především pro tvůrce s podobnými touhami vyjadřovat témata pomocí interaktivity a snažím se, aby pro ně tento text byl prakticky využitelný. Pokud jste sem nějakou náhodou byli odkázáni právě za účelem praktického využití, možná si jako první přečtete závěr, posuďte, jestli se vám hodí, a pokud ano, teprve zvažte přečtení zbytku textu pro více kontextu.

Pokusím se na položené otázky odpovědět pomocí rozboru několika uměleckých děl z různých médií. Ačkoliv je tato diplomová práce psaná na Divadelní fakultě, o divadle jako takovém zde píšu v malé míře. Místo toho se věnuji příkladům z literatury, videoher, stolních vyprávěcích her a malby. Toto rozhodnutí jsem udělal z několika důvodů.

Práce měla být původně založená na rozboru performance *The Automated Sniper* (2017)<sup>4</sup> od Juliana Hetzela, která se zabývá tématy války, vzdálenosti, dronů a gamifikace násilí. Inscenace zprostředkovává všechna tato témata především pomocí interaktivity v extrémně precizní dramaturgii. Při pokusu udělat tuto práci prakticky využitelnou jsem se ale rozhodl, že všechna analyzovaná díla by měla být čtenářům snadno dostupná k vyzkoušení. Psát o interaktivitě totiž znamená drasticky zjednodušovat, jak díla působí, a na základě hrubé osobní zkušenosti předpokládat, že tak, jak je popisuji, fungují i pro jiné lidi. Divadlo je svojí náturou pomíjivé, a proto je bohužel nevhodné k argumentování principů, které zde chci formulovat.

Dalším důvodem je, že divadlo díky svému specifickému rejstříku vyvolávaných významů umí komunikovat na mnohem jemnější, tělesnější, nonverbální úrovni – na úrovni fyzické blízkosti a společné přítomnosti. Například vyjednávání očním kontaktem mezi performerem a divákem není příliš vhodné pro zobecňující popis dramaturgických metod, které dílo užívá, protože se jedná o příliš abstraktní situaci a její popis by mohl být zavádějící. Proto jsem všechna díla, která v textu rozebírám, vybral také na základě popsitelnosti a výsledovatelnosti konkrétních dramaturgických principů, které následně mohou být analogicky přeneseny (nejen) do divadelní tvorby.

Třetím důvodem (v nijak hierarchizovaném pořadí) je, že k efektivní dramaturgické práci s interaktivitou je potřeba mít cit pro specifikum média, protože zavedené konvence značně ovlivňují, jakým způsobem může být dílo interaktivní a co může interaktivita v daném kontextu znamenat. Různorodost použitých děl se snaží tento přístup navodit.

---

<sup>4</sup> HETZEL, Julian (režisér). *The Automated Sniper*. Divadelní představení. 2018-10-08. Místo: Divadlo Archa, Praha.



Velkou roli v textu mají videory a vyprávěcí stolní hry, protože jim je interaktivita vlastní. Díky tomu se taky v rámci jejich světů, obzvláště v posledních třiceti letech, zajímavým způsobem experimentuje s tím, jakou významotvornou roli interaktivita může až mít. Práce je tedy i pokusem přenést nějaké poznatky ze světa vývoje her do obecnější roviny interaktivních médií. Těm, kteří vůbec hry nehrají, se kvůli tomu možná práce bude číst s většími obtížemi, ale věřím, že je to může minimálně motivovat k tomu, aby hrám třeba v budoucnu dali šanci. Za zmínku také stojí, že díla, která tu rozebírám, komunikují více na pocitové úrovni než na doslovné. Je tomu tak nejen kvůli osobnímu vkusu, ale protože jejich rozbor přináší textu zajímavější poznatky. Mým názorem je, že aby díla interaktivitou komunikovaly k recipientům nedoslovné významy na úrovni pocitů a atmosféry, musí tvůrci dělat odvážnější, citlivější a pečlivější dramaturgická rozhodnutí.

Pro srozumitelnost textu také musím nejprve definovat, jak chápu a používám několik termínů. Důsledkem různorodosti příkladů a tím, že se tu snažím formulovat určitý transmediální princip tvorby, je téměř zaměnitelné používání termínů divák, hráč, čtenář, recipient atd. Používám v textu slovo recipient, pokud chci připomenout nahlížení mimo konvence média. Vnímám všechna tato slova spíše jako určité čočky či filtry, kterými jde na jednotlivá díla nahlížet a vidět tak konvence spojené s jejich médiem.

Definici interaktivity čerpám především ze dvou knih, které bych rád doporučil – z *Umění počítačových her* (2016)<sup>5</sup> herní teoretičky Heleny Bendové, která je i vedoucí této diplomové práce, a z *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2020; 3. vydání)<sup>6</sup> herního designéra a teoretika Jesse Schella. První kniha je výtečně napsanou monografií, kterou doporučuji všem, koho by více zajímala teorie obklopující videohry, a druhá kniha je při svých asi šest seti stránkách tou nejrozsáhlejší a nejpraktičtější literaturou týkající se herního designu, o které vím.<sup>7</sup>

Slovem interaktivita tu popisuji vztah mezi recipientem a dílem – jak mezi sebou komunikují, jak na sebe reagují, a jak mezi nimi vzniká hra. Specifická kvalita, kterou recipienti mohou zažívat v rámci interaktivity, se nazývá “sense of agency”. Jde o těžko přeložitelný pocit svobody a zároveň kontroly. Do češtiny ho Helena Bendová překládá jako moc konat<sup>8</sup> a definici bere od vlivné teoretičky Janet Murrayové: “[...] *moc konat je uspokojující moc činit významuplné akce a vidět výsledky našich rozhodnutí a voleb.*”<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: Nakladatelství AMU, 2016, ISBN 978-80-7331-421-7.

<sup>6</sup> SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 3. vydání. Londýn: CRC Press, 2019, ISBN 978-1-138-63205-9.

<sup>7</sup> The Art of Game Design má také velmi praktickou doprovodnou aplikaci do telefonu, která je dostupná zdarma a která v destilované formě obsahuje všechny titulní Čočky – perspektivy s inspirativními otázkami jakými nahlížet na tvorbu.

<sup>8</sup> BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. s. 111.

<sup>9</sup> MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA): MIT Press, 1997, s. 126. ISBN 068482723-9

Pod takto širokou definicí interaktivity spadá také interpretace významů díla, kterou považuji za jeden ze způsobů interakce. Svě tvrzení opřu znovu o slova Heleny Bendové, která tvrdí, že *“interpretování nějakého artefaktu je samo o sobě způsobem hraní, aktivní činností, která se řídí určitými pravidly či omezeními. [...] Interpretování významů můžeme vidět jako určitou hru, kterou můžeme hrát jak s počítačovými hrami, tak s romány, filmy či televizními seriály. [...] Hraní se neomezuje na hraní deskových či počítačových her – hrajeme si s technikou, s věcmi na stole při telefonování, s ostatními lidmi při žertování v rozhovoru, se světem kolem nás. Hraní počítačových her se podobá recepci uměleckých děl v tom, že skrze hraní vždy něco analyzujeme, testujeme, prozkoumáváme.”*<sup>10</sup> Jesse Schell se také snaží zbořit mýtus rozdílu mezi pasivním a interaktivním uměním: *“Když je člověk plně ponořen v jakémkoliv příběhu, interaktivním či ne, neustále dělá rozhodnutí: ‘Co se stane dál?’, ‘Co by měl hrdina udělat?’, ‘Kam se poděl ten králík?’, ‘Neotvírej ty dveře!’ Rozdíl spočívá pouze v tom, jakou má účastník možnost jednat. [...] Jinak řečeno, i když je interaktivní vyprávění větší výzvou než tradiční vyprávění, zásadně se neliší.”*<sup>11</sup> I přesto je ale většina děl, které budu rozebírat, interaktivní nejen v interpretační rovině, ale i v té fyzické.

Dalším termín, který budu používat je zcizovací efekt. Ten definuji hlavně pro případné čtenáře, kteří nepocházejí z divadelního světa. Zcizovací nebo zcizující efekt, či jednoduše zcizení, je termín, který poprvé popsal německý divadelník Bertolt Brecht v eseji *Zcizující efekty v čínském hereckém umění* (1936).<sup>12</sup> Jde o dramaturgický prostředek, kterým se recipientům připomíná, že dílo, se kterým interagují, je umělé. Cílem je částečně přerušit jejich vcítění do díla – narušit iluzi díla a dostat tím recipienty do kritické pozice, kdy s dílem interagují z odstupem. Recipienti tak například nemusí soucítit s postavami v příběhu, který sledují, ale stále se mohou identifikovat s hercem nebo kamerou jako s pozorovateli.

Na konec úvodu bych ještě rád stručně představil osnovu díla:

V první kapitole představím základy problematiky dramaturgie významů plynoucích z interaktivity za pomoci knihy *Nešťastníci*.

Ve druhé kapitole se opřu především o videoherní teorii a poznatky vývojářů z praxe. Pokusím se pomocí nich shrnout, jak vůbec mohou z interaktivity vznikat významy, v čem jsou unikátní a kde mohou nastat problémy při jejich interpretaci.

Ve třetí kapitole položím základy k zobecnění poznatků získaných analýzou knihy *Nešťastníci* na principy použitelné při tvorbě interaktivního díla v jakémkoliv médiu.

---

<sup>10</sup> BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. s. 186-187

<sup>11</sup> SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. s. 317

Původní text: “When one is engaged in any kind of storyline, interactive or not, one is continually making decisions: ‘What will happen next?’ ‘What should the hero do?’ ‘Where did that rabbit go?’ ‘Don’t open that door!’ The difference only comes in the participant’s ability to take action. [...] In other words, while interactive storytelling is more challenging than traditional storytelling, by no means is it fundamentally different.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>12</sup> BRECHT, Bertolt, Ludvík KUNDERA a Marta STAŇKOVÁ, GROSSMAN, Jan, ed. *Myšlenky*. Praha: Československý spisovatel, 1958, s. 39-49.

Ve čtvrté kapitole se ke slovu dostanou vyprávěcí stolní hry. Umožní mi zaměřit se na to, jak jde pomocí přesné formulace pravidel nepřímo korigovat chování recipientů a i to, jaké významy si z interaktivity odnáší.

V páté kapitole budu pokračovat s tématem nepřímé kontroly recipientů, ale tentokrát se budu inspirovat malbami René Magritta a tím, jak vede diváky k reflexi jejich vztahu k uměleckým dílům.

V šesté a poslední kapitole se vrátím k videohram a analýzou hry *Brothers – A Tale of Two Sons* budu zkoumat, jak mohou být činnosti a významy, ke kterým recipienty interaktivita vede, součástí předem připravené dramaturgie.

# 1 Interakce jako metafora

*Nešťastníci* (v původním názvu *The Unfortunates*) jsou knihou britského autora B.S. Johnsona vydanou v roce 1969.<sup>13</sup>

Johnson svou knihu napsal jako pokus co nejdetailněji zachytit obsah svojí mysli po tom, co navštívil nejmenované britské město za účelem napsání článku o fotbalovém zápase. Teprve až když došel ke stadionu, si však uvědomil, že město, kde se nacházel, dobře znal. Nemusel si brát taxi, věděl, jak se na stadion dostat a kam si dojít na oběd. Uvědomil si v tu chvíli, že v tom městě spoustakrát navštívil svého dobrého přítele, který tam dřív žil. Jmenoval se Tony a tou dobou před několika lety zemřel na rakovinu. A kvůli zármutku Johnson vzpomínky na město vytěšnil. Celé odpoledne se mu hlavou linuly vzpomínky na společné zážitky a míchaly se s všedními myšlenkami a povinnostmi psaní reportáže o poněkud nudném fotbalovém utkání.<sup>14</sup>

Možná kdyby byl B.S. Johnson jiným spisovatelem, rozhodl by se napsat příběh, esej nebo báseň. Johnson byl ale posedlý pravdivostí svých prvních knih: *“Třemi slovy vám řeknu, co je kniha. -Je to historie. - Historie! - o kom? čeho? kde? kdy? Je to historická příručka toho, co člověku probíhalo hlavou.”*<sup>15</sup> A asi i proto se místo standardního vyprávění rozhodl simulovat zážitek z onoho odpoledne nevšední interaktivní formou.



**Nešťastníci**

<sup>13</sup> JOHNSON, B. S. *Nešťastníci*. Přeložil HRUBÝ Jiří. Praha: Argo, 2002. AAA (Argo). ISBN 80-7203-408-1.

<sup>14</sup> *The Unfortunates* [online]. 2010-5-18. Dostupné z:

[https://www.youtube.com/watch?v=d4ZLKd3krJw&t=384s&ab\\_channel=DavidQuantick](https://www.youtube.com/watch?v=d4ZLKd3krJw&t=384s&ab_channel=DavidQuantick) [cit. 2023-05-11]

<sup>15</sup> JOHNSON, B. S. *Nešťastníci*.

lhned po otevření *Nešťastníků* se neznalým čtenářům otočí očekávání naruby, když místo běžně vázaných stránek uvidí tenkou kartonovou krabici připevněnou ke spodní straně pevného přebalu. Teprve až uvnitř krabice je 27 samostatně svázaných kapitol. Některé z nich jsou jen samotným listem papíru s jediným odstavcem, jiné jsou sešité z více stran. “*Kromě první a poslední části, které jsou takto označeny, je možné zbývajících dvacet pět oddílů řadit i číst v libovolném pořadí,*” radí instrukce na tenkém papírovém pásku, který drží text pohromadě.<sup>16</sup>

V jednotlivých částech knihy jsou útržkovitě zaznamenány různé spisovatelovy zážitky s Tonym a také s Tonyho manželkou June, psané v první osobě a většinou jakoby v procesu vzpomínání, často zamížené strohými komentáři o zvláštnosti a subjektivnosti paměti. Jiné části se soustředí na přítomnost, na probíhající fotbalový zápas, na vyplývání schopnosti se vyjadřovat psáním kvůli banalitě reportáží. Nic uvnitř vyprávění se přímo nevyjadřuje k formě knihy, ale je znát, že střípkovitost a zdánlivá neestetizace textů je navržena tak, aby se doplňovala s náhodností kapitol – jsou to dvě části jednoho celku.

A je to právě harmonický souzvuk interaktivní formy knihy s motivy vyskytujícími se v textu, co ustanovuje smlouvu o důvěře. Autor nevyčteně důvěřuje čtenářům, že si sami doslova poskládají příběh knihy, a čtenáři naopak musí přistoupit na to, že má interaktivita podíl na významu knihy. Kapitoly *Nešťastníků* jsou krátké – i ty nejdelší mají jen asi 6 stran. Forma se tím pádem neustále připomíná a nutí čtenáře klást si otázky jako: Proč to není napsané jako normální kniha? Jak princip náhodnosti souvisí s motivy obsaženými v textu? Co mají společné jednotlivé části?

Nejsou to otázky, které by recipienty vytrhly úplně až do kritické pozice – nemá to být zcizovací efekt, jak ho známe od Brechta, protože cílem není rozbořit iluzi, či zamezit čtenáři vžívání do postav nebo probudit kritický hlas rozumu. Naopak. Forma má za cíl iniciovat představivost a vtáhnout recipienty do světa díla, jen do jiné perspektivy, než je běžné. V *Nešťastnících* není rozpor mezi formou a obsahem, je mezi nimi úmyslně zanechaný prostor.

Jakou funkci tedy forma *Nešťastníků* má? Nutí recipienty reflektovat nejen to, že interagují, ale i *jak* interagují, *co* jejich interakce znamená a *jakou roli* interaktivita v rámci díla hraje. Jinak řečeno, interakce s knihou už není samozřejmá. Je významná – významotvorná.

Odsamozřejmění interakce nebo jiný způsob nahlédnutí na následky interakce recipientů s dílem je důležitý a často opomíjený krok, který má možnost učinit interakci významotvornou.

---

<sup>16</sup> JOHNSON, B. S. *Nešťastníci*.

Interakce vždy může tvořit význam, ale málokdy bývají umělecká díla dramaturgicky vystavěná tak, aby recipienti měli možnost si všimnout, co jejich interakce znamenají – nevnímají vznikající významy. Jak jednou při schůzce týkající se kostýmů do inscenace připravované pro divadlo Disk trefně poznamenal scénograf Dragan Stojčevski: “Diváci nemají tendenci věnovat pozornost tomu, co to znamená, když interagují s divadlem. Jsou v interakci ponořeni a nevidí se z venku.”<sup>17</sup> Lidé málokdy věnují pozornost kontextu toho, co dělají, protože většinu pozornosti upínají spíše k obsahu činností. Když čtu knihu, opomím pro příběh otáčení stránek, když sedím v kině, zapomínám na placatost plátna, když koukám na loutkové divadlo, představuji si, že loutky ožívají.

---

<sup>17</sup> STOJČEVSKI, Dragan. *Rozhovor během konzultace projektu Ctulhucén*. Přepis rozhovoru. 2020-08. Místo: Skautský Institut.

## 2 Dynamická tvorba významu

Abych mohl popsat, jak *Nešťastníci* a další unikátní interaktivní díla fungují, musím nejdříve definovat, jak interaktivita samotná tvoří významy. A na to je potřeba se vydat do divadlem málo probádaných vod, kde vládou videohry.

Jonathan Blow je herní vývojář stojící za videohrami *Braid* (2009) a *The Witness* (2016). V roce 2009 měl na Montreal Games Summitu přednášku nazvanou *Conflicts in Game Design*<sup>18</sup>, během které nadnesl myšlenku, že se videohry příliš často pokoušejí tvořit významy pomocí příběhů, dialogu a slov tak, jak jsme na ně zvyklí z filmů a knih. Místo toho mají hry možnost využívat mnohem jemnějších vjemů – zvuků, tvarů a barev – jako základních stavebních dílů, která pak mohou herní pravidla spojovat do systémů a ty pak mohou významy generovat.

V přednášce definuje Jonathan Blow dynamický systém na tvorbu významů takto: *“Pokaždé, když nastavíme systém, ve kterém jde jednat, bude ten systém něco hráčům komunikovat, ať už jsme to jako autoři zamýšleli nebo ne.”*<sup>19</sup> To se ještě tolik neliší od ostatních forem umění, ale Blow se snaží najít specifikum pro interaktivní díla, když tvrdí, *“že nejde jen o prezentovaný příběh nebo vizuální části hry, ale jde o samotný proces hraní.”*<sup>20</sup> Dynamický význam definuje jako obecnější verzi procedurální rétoriky, kterou herní teoretik Ian Bogost ve své knize *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames* popisuje takto: *“Umění přesvědčování pomocí reprezentací založených na pravidlech a interakcích více než na mluveném slovu, psaní, obrazech nebo pohyblivých obrazech.”*<sup>21</sup> Procedurální rétorika popisuje, jak mohou hry být používány k rétorické argumentaci důležitých témat, kdežto dynamický význam popisuje ve větší šíři, jak vyvstávají významy z interaktivních systémů.

Na malé umělecké videohře *Gravitation*, kterou v roce 2008 vyvinul Jason Rohrer, pak Blow ukazuje, jak konkrétně může fungovat vznik dynamického významu skrz hraní. *Gravitation* trvá maximálně osm minut, je dostupná zdarma online<sup>22</sup> a vřele vám doporučuji si ji zahrát, pokud s ní nejste obeznámeni.

---

<sup>18</sup> BLOW, Jonathan: *Conflicts in Game Design 2008 talk* [online]. 2011-4-7 Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=mGTV8qLbBWE&ab\\_channel=rubbermuck](https://www.youtube.com/watch?v=mGTV8qLbBWE&ab_channel=rubbermuck) [cit. 2023-05-11]

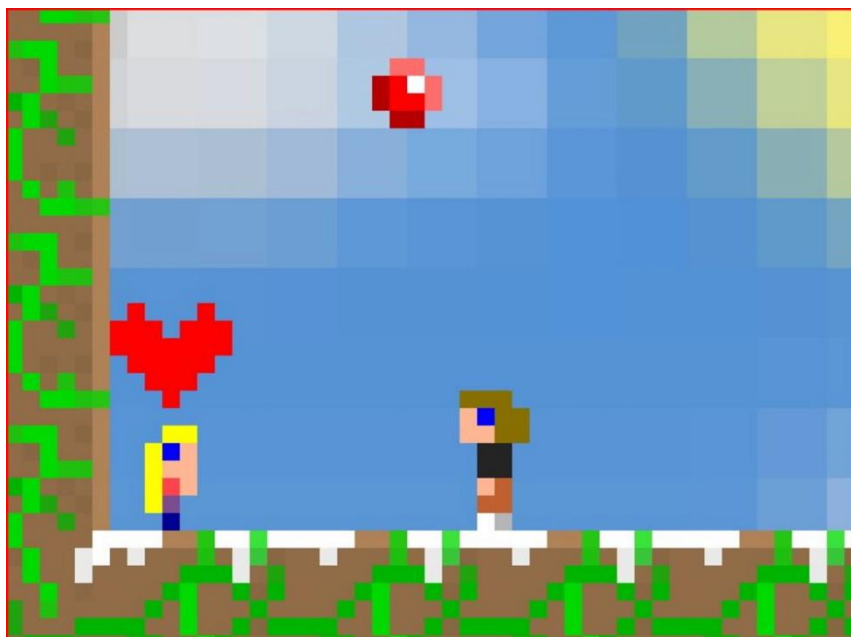
<sup>19</sup> Tamtéž

<sup>20</sup> Tamtéž

<sup>21</sup> BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. 2007. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2007. s. IX. ISBN 978-0-262-02614-7.

Původní text: “...the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>22</sup> ROHRER, Jason. *Gravitation*. Videohra. [online] 2008-3-3 Dostupné z: <https://hcssoftware.sourceforge.net/gravitation/index.html> [cit. 2023-05-11]



### Gravitation

Pro ty, kteří nemají chuť či možnost si právě teď *Gravitation* zahrát, jde o krátkou dvojrozměrnou hru, kde hráčský avatar (soubor pixelů ve středu obrázku) může chodit doleva, doprava a skákat nahoru. Ze začátku je kolem hráčského avatara jen malý čtverec viditelného prostoru, který se s každou vteřinou zmenšuje. V pravém horním rohu obrazovky je počet modrých bodů a v pravém dolním odpočítávaný čas 480 sekund. Do rytmu odtikávajících vteřin zní hudba, ve které se ztišují nástroje, když se čtverec viditelnosti zmenšuje.

Když se hráč rozhlédne, najde vlevo stát postavu s červeným míčem, která je o něco menší než hráčský avatar, vpravo leží pec s ohněm a když avatar vyskočí, tak hráči mohou vidět, že nahoru vedou plošinky, na kterých se nacházejí modré hvězdy.

S každou z těchto entit může avatar interagovat. Menší postava hází červený míč, který jde hodit zpět, na což menší postava reaguje srdíčkem anebo naopak slzami, pokud míč není hráčem vrácen. Úspěšné chytání míče odměňuje hráče zvětšením viditelného pole, které zase přímou úměrou dělá hudbu vícehlasou, svět světlejším a umožňuje skákat avatarovi výš. Vyšší skok zase umožňuje sbírat modré hvězdy (což je také odměněno zvětšením viditelnosti), ty při kontaktu samovolně spadnou na nejnižší úroveň, na které je ona druhá postava a také pec. Po pádu se hvězdy promění na kvádry ledu a ty jde dotlačit do pece. Čím dříve tam jsou dotlačeny, tím víc modrých bodů vpravo nahoře hráč získá, ale pokud jich bude avatar tlačit více najednou, posouvají se podstatně pomaleji. Čtverec viditelnosti se s ubíhajícím časem samovolně pomalu zmenšuje, dokud nedojde do minima a pak se samovolně zvětšuje, až do maxima.

Nic z toho není nikde vysvětleno, když se zapne hra, zobrazí se jen jméno "Gravitation" a pak hra hned začíná – na všechna pravidla musí hráči přijít sami.



Pravidla přirozeně vytváří různé jednoduché situace. Například, pokud chcete nasbírat více modrých bodů a rozhodnete se sesbírat víc hvězd najednou, máte pak problém je dostat všechny do pece, než roztají a zároveň vám překáží v házení si s míčem, takže ztrácíte “viditelnost”. V případě, že příliš často nehodíte míč zpět, menší postava zmizí.

“*Gravitation je hra, která je pečlivě sestavená z různých jednání nebo pravidel a každé z těchto pravidel má určitý význam,*” pokračuje Blow v přednášce<sup>23</sup>. Hru můžeme interpretovat velkým množstvím způsobů (a vy, kdo jste hru hráli, máte nejspíš vlastní interpretaci). Může to být hra třeba o: balancování rodinného a pracovního života, maniodepresi, spoléhání se na svoje bližní, syndromu vyhoření atd.

Hráči jsou během hraní schopni rozpoznat a interpretovat, jaké zážitky jim vytváří jednotlivé herní systémy. Těm se říká ve světě herního designu herní smyčky (game loop). Hráči si například mohou, klidně i neverbálně, myslet: “Když menší postava chytí vrácený míč, objeví se jí nad hlavou znak srdce a to způsobuje, že vidím víc obrazovky, hraje hezčí hudba, prostředí je barevnější a můžu výš skákat, takže systém ‘házení si’ mě odměňuje a menší postava je pro mě důležitá.” Hlavně ale hráči umí posoudit, jaké vztahy mezi sebou jednotlivé herní smyčky mají: “Ke sbírání modrých hvězd umístěných na nejvyš položených platformách nedoskáču jen s pomocí ‘házení si’. Budu muset doskákat půl cesty nahoru a přečkat o samotě čas, kdy se periodicky zmenšuje a zvětšuje avatarova viditelnost. To ale znamená, že minu spoustu hozených míčů a možná menší postava zmizí – musím zvážit priority a učinit rozhodnutí.”

Dynamické systémy jsou jedinečné v tom, že mohou snadno tvořit určité typy významů, které by se jinak tvořily těžko. Snadno například zpodobňují reálné systémy, ve kterých recipienti činí rozhodnutí a pak jsou nuceni čelit jejich následkům<sup>24</sup>, a metakognitivní témata. Naopak ale mají problém zachycovat proměnlivé principy s velkým množstvím nuancí jako může být třeba proud myšlení. Will Wright, tvůrce slavných her *SimCity* (1989) a *The Sims* (2000), porovnává fungování filmů a her takto: “*Hry nemají oproti filmům podřadnou paletu emocí, ale ‘spíše jinou’ – pocity jako jsou pýcha, vina, a úspěch, které můžeme běžně cítit při hraní her, necítí diváci filmů, jejichž postavy tyto pocity cítit mohou.*”<sup>25</sup> Příkladem může být předchůdkyně stolní hry *Monopoly* jménem *Landlord’s Game*, která měla dvojí pravidla: monopolní a antimonopolní.<sup>26</sup> Hráči tak měli možnost porovnat svoje zážitky z obou pravidel, přiřadit si je k

---

<sup>23</sup> BLOW, Jonathan: *Conflicts in Game Design 2008 talk*

<sup>24</sup> BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. s. 9

<sup>25</sup> HUCK, James a Chris REMO. Exclusive: Will Wright - Video Games Close To ‘Cambrian Explosion’ Of Possibilities. *Gamedeveloper.com* [online]. June 09, 2008 Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/pc/exclusive-will-wright---video-games-close-to-cambrian-explosion-of-possibilities> [cit. 2023-05-11].

Původní text: “Games do not have an inferior emotional palate, but ‘rather a different one’ – feelings such as pride, guilt, and accomplishment, which are commonly felt when playing games, are not felt in the viewers of films whose characters might experience those feelings.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>26</sup> PILON, Mary. Monopoly’s Inventor: The Progressive Who Didn’t Pass ‘Go’. *The New York Times* [online]. Feb. 13, 2015 Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html> [cit. 2023-05-11].

pravidlům (zákonům) světa, ve kterém žili, a posoudit, která jim více vyhovují. Dokazuje to, že v dynamických interaktivních systémech, jako jsou hry, můžeme rozpoznávat vnitřní podobnosti s jinými systémy, které známe ze života. Při srovnání *Landlord's Game* s nynější populární verzí *Monopoly* můžeme vidět, jak se může se změnou pravidel měnit také dynamický význam. *Monopoly* neobsahuje antimonopolní pravidla a nenabízí hráčům porovnání zážitků. Místo toho je to hra o bohatnutí za každou cenu, a tak byla také propagována – jako trenažer amerického snu, kde má každý možnost zbohatnout. To je podstatně jiné pole významů, než vyvstávalo z *Landlord's Game*, které neregulovanost majetku svými pravidly kritizovalo.

Tvorba významů pomocí her a interaktivity s sebou ale nese několik zásadních a často opomíjených problémů. *Gravitation* je krátká umělecká hra a jako taková existuje v určitém privilegovaném prostoru, protože už do ní hráči vstupují s očekáváním, že něco znamená. Pravděpodobně se ke hře dostali skrz text či přednášku, které rozebírají kvality hry (jako je to možná v této situaci). Kontext hraje u interpretace *Gravitation* velkou roli, není totiž nijak samozřejmým zvykem hledat v interaktivitě významy. Další překážkou často paradoxně bývá, že herní principy interaktivních děl mají tendenci hráče vtahovat. Mohli by třeba v rámci imerze chtít za každou cenu nasbírat co nejvíce bodů, a při pokusu optimalizovat svoje hraní, považovat všechny systémy za čistě mechanické. Oba případy dokazují, že by klidně bylo možné *Gravitation* hrát a nehledat v žádné z herních smyček významy. Šlo by snadno opomíjet, že by jednotlivé dynamické systémy mohly připomínat zredukovanou verzi nějakého jiného principu z reálného života. Zbyla by tak jen relativně nešikovně nadesignovaná a nezábavná hra. Jinak řečeno, *Gravitation* se rozpadá, pokud nejsme schopni rozšifrovat její významy, protože nefunguje tak, jak je u většiny her zvykem (např. nejde vyhrát, přestože poskytuje systém bodů), a ani neposkytuje dostatek kontextu bez vnějšího zásahu. B.S. Johnson také uznával rušivou roli jeho nestandardních vypravěčských technik a ve svých esejích opakoval, že se ale pomocí těchto zvláštních forem snažil vždy něco konkrétního komunikovat: “*tím, že píšu tolik o technice a formě, vás odvádím od toho, o čem romány jsou, co se snaží říct.*”<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> JOHNSON, B.S. *Well Done God! Selected Prose and Drama of B. S. Johnson*. Londýn: Pan Macmillan, 2013. s.27 ISBN 978-1447227106.

Původní text: “In writing so much about technique and form I am diverting you from what the novels are about, what they are trying to say.” Vlastní překlad autora práce.

### 3 Pilíře významotvorné interaktivity

Jak tyto problémy řešit, pokud jako tvůrce chci, aby moje interaktivní dílo komunikovalo na více úrovních? Aby interaktivní systémy spolehlivě vytvářely komplexní významy? Jistě, šlo by interaktivitu zcizit, a přinutit tak recipienty, aby na dílo nahlíželi z odstupů. Zcizovacím efektem by třeba v *Gravitation* mohl být nediegetický ironický vypravěč, který by komentoval avatarovo počínání a mluvil by skrz čtvrtou stěnu přímo k hráčům. Je to celkem populární dramaturgická strategie v metafiktivních videohrách<sup>28</sup>, a funguje podobně jako v epickém divadle. To by sice mohlo přivést pozornost hráčů k významu jednotlivých interakcí, ale radikálně by to proměnilo, jak hra komunikuje na emoční a atmosférické úrovni, což jsou hlavní komunikační kanály *Gravitation*. Zcizení totiž úmyslně částečně narušuje spoluúčast recipientů.

O této spoluúčasti píše například filmový teoretik Robert Stam, že to „jsou recipienti, *„kdo proměňuje kartonové miniatury na impozantní věže, kdo udělá ze slovních reprezentací román nebo z filmových obrazů ‘příběh’ [...] Všechna fikce nás umisťuje do oblasti poloviční důvěry [half-belief], ‘já vím, ale stejně’ [‘je sais, mais quand même’], kde důvěřujeme, i když pochybujeme.*”<sup>29</sup> Zcizování, jehož funkci v knize *Reflexivity in film and literature* důkladně zkoumá, v jeho očích ještě více dokazuje význam spoluúčasti: *“Antiiluzivní umění nám připomíná naší nutnou spoluúčast na umělecké iluzi.”*<sup>30</sup> A to, že spoluúčast probíhá ve více vrstvách, Stam poznamenává s pomocí dalšího filmového teoretika Christiana Metzke: *“Před tím, než se můžeme vžít do charakterů, musíme se nejprve identifikovat s pohledem kamery [camera’s act of seeing]. Tato ‘prvotní identifikace’ umožňuje ‘druhotnou identifikaci’ s charakterem.”*<sup>31</sup> Této spoluúčasti se v angličtině často říká “willing suspension of disbelief” (česky někdy překládáno jako “vědomé upozadění pochybností”<sup>32</sup>) a týká se ponoření do díla – imerze. Pokud autorům tedy jde o komunikaci pocitů a atmosféry ‘zevnitř’ díla, zcizení nepřipadá v úvahu.<sup>33</sup>

*Nešťastníci* komunikují především na úrovni pocitů a vtažení do díla, a i tak se knize bez zcizování daří dělat interaktivitu významotvornou.

---

<sup>28</sup> Například: *The Stanley Parable*, *Thomas Was Alone*, *The Beginner’s Guide*, *Getting Over It*, *The Corridor*, *Call of Juarez Gunslinger* ad.

<sup>29</sup> STAM, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: UMI Research Press, 1985. s.34-35 ISBN 0-8357-1607-4.

Původní text: “It is the reader or spectator, in short, who transforms cardboard miniatures into imposing towers, who turns verbal representations into a novel or filmic images into a ‘story.’ ... All fiction places us in the realm of half-belief, of “je sais, mais quand meme,” where we believe even while we doubt.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>30</sup> Taktéž

Původní text: “Anti-illusionistic art reminds us of our necessary complicity in artistic illusion.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>31</sup> Taktéž s.39

Původní text: “Before we can identify with characters we must first identify with the camera’s act of seeing. This ‘primary identification’ makes possible ‘secondary identification’ with characters.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>32</sup> Bohužel není žádný ustálený český překlad.

<sup>33</sup> Přesněji pokud jim jde o to, aby atmosféra uvnitř díla byla stejná jako ta, kterou cítí recipienti. Brechtovi šlo také o pocity, ale tak aby diváci cítili jiné než ty, co cítí postavy na jevišti.

Způsob, jakým toho kniha dosahuje, je několikery:

- Využívá specifika svého média.
- Způsob interaktivity a zamýšlený význam díla jsou hluboce propojeny.
- Významy plynoucí z interaktivity jsou v harmonii s významy ostatních složek díla.
- Umělecké dílo není cílem tvorby, ale prostředkem k tvorbě zážitku.
- Recipientům je uměleckým dílem s důvěrou ponechán prostor k akci a interpretaci.

Ke každému z těchto bodů zde nyní uvedu krátké vysvětlení, ale budu se k nim vracet i v následujících kapitolách.

### Využívá specifika svého média.

Každé médium má nějaké konvence, které se vážou k interpretaci/interakci, a další konvence, které se pojí k tvorbě. Každé dílo je tak do určité míry technologicky a konvenčně determinováno svým médiem. Například knihy se v evropském kontextu čtou většinou zleva doprava, filmy jsou většinou sestříhané ze záběrů celků a detailů, v divadle většinou diváci sedí a dívají se. Ačkoliv se v průběhu posledních několika staletí obrovské množství umělců snažilo snad už všechny konvence rozbořit a spoustu z nich se jim “porazit” i povedlo, asi nikdy se nepodaří rozbořit lidská tendence zvykat si. V divadle bylo dřív rozsvíceno a diváci na sebe viděli a pak jednou někdo, při pokusu udělat zážitek více vtahující, zhasnul<sup>34</sup> a stala se z toho nová konvence. To je ještě poměrně jednoduchý případ, který se roznesl do snad celé euroamerické kultury, ale například změny a nové zvyklosti ve výtvarném umění jsou mnohem izolovanější. Jsou mezi námi třeba lidé, kteří stále nedokáží uznat, že přes sto let stará abstraktní malba má svůj význam. Rozpoznat, jaké konvence se týkají díla, které umělec či umělkyně tvoří, a pro koho jsou ty konvence platné, může proto být nečekaně náročná práce. Důležitý je celkový přístup a svěží perspektiva. Osobně využívám metodu rekontextualizace. Například na divadelní zkoušku mohu přijít s umělým vnitřním nastavením, že jdu na zkoušku hudebního koncertu. Vytvořím si tak určitý “filtr” či nastavím před zrak “čočku”, která mě alespoň částečně nutí vidět dílo v kontextu jiného média. Jako posluchač na divadelní zkoušce si třeba (přirozeně kromě důrazu na zvuk) mnohem více uvědomuji časovost jednotlivých akcí, zvukovou roli ticha, melodií hlasů a celkovou časovou kompozici díla. Rekontextualizace také pomáhá odhalit nánosy konvencí a zjistit, jestli zvolené médium je nejlepší možnou vyjadřovací formou pro daný materiál. Ačkoliv téměř nikdy neexistuje luxus toho, že by tvůrci mohli úplně přeřadit a začít tvořit radikálně jiný výsledek. Že by se třeba ze zkoušení činoherní divadelní inscenace stal vývoj voňavky nebo natáčení filmu.<sup>35</sup> Často ale jde poupravit zaměření témat a motivů tak, aby více fungovaly s vybraným médiem. Odhalené konvence média se tak mohou

---

<sup>34</sup> BURDEKIN, Russell. *Darkening the auditorium in the Nineteenth Century British Theatre* [online]. 2020 Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/346530233\\_Darkening\\_the\\_auditorium\\_in\\_the\\_Nineteenth\\_Century\\_British\\_Theatre](https://www.researchgate.net/publication/346530233_Darkening_the_auditorium_in_the_Nineteenth_Century_British_Theatre) [cit. 2023-05-15].

<sup>35</sup> A jak nám všem ukázala doba pandemie a lockdownů, není také nic jednoduchého přeměnit koncept z jednoho média do druhého.

stát součástí materiálu k tvorbě. Pro mě osobně, ať už jako pro tvůrce nebo recipienta, je tématem každého uměleckého díla alespoň trochu to, jaké médium využívá.

Dobrá indicie, že dílo efektivně využívá specifík svého média, je, když se zážitek z něj snažíte někomu převyprávět a buď to nejde vůbec nebo to jde, ale velmi obtížně.

*Nešťastníci* využívají specifikum svého média chytrou subverzí konvencí literatury – jak už bylo mnohokrát řečeno – kniha není pevně svázaná a jde zamíchat. Neboří ale všechny konvence, *Nešťastníci* stále fungují jako kniha – mají text, vypráví příběhy, mají stránky, které se obrací, čtou se a interpretují se stále víceméně v konvencích literatury.

#### Způsob interaktivity a zamýšlený význam díla jsou hluboce propojeny.

Jako pevně svázaná by kniha *Nešťastníci* nekomunikovala ani zdaleka stejné spektrum pocitů a významů. B.S. Johnson napsal více knih, které experimentují s formou a tvrdil, že: “Každá z mých knih je specifickým řešením specifické řady problémů.”<sup>36</sup> Nezbytnou propojenost interaktivity a významu dokazuje i maďarské vydání *Nešťastníků*, které kvůli omezeným možnostem tisku muselo vyjít svázané jako normální kniha. B.S. Johnson k ní musel napsat návod k použití, ve kterém psal, “že si mají čtenáři nastříhat papírky se znaky, které uvozují každou kapitolu, a ty pak při čtení tahat třeba z klobouku.”<sup>37</sup> Jak už jsem zmiňoval výše, dynamické systémy umí vyvolat jiné spektrum emocí a dokáží díky podobnosti s jinými systémy mimoslovně ztvárňovat i metakognitivní principy, což je něco, o co se B.S. Johnson pokoušel. Snažil se zachytit vnímání vlastního vnímání – to, jak zvláště mu fungovala mysl v průběhu toho dne, jak mu náhodně hlavou lítaly vzpomínky a míchaly se do jeho běžných myšlenek. A v rámci jeho snahy o maximální autentičnost zážitku mu nestačila klasická forma literatury, pouhá slova nebyla schopná vyvolat požadované pocity. Nezbylo mu tedy nic jiného, než knihu rozstříhat a vyjádřit tyto pocity interaktivitou.

#### Významy plynoucí z interaktivity jsou v harmonii s významy ostatních složek díla.

Nedochází zde ke konfliktu, kterému se ve světě herního designu říká ludonarrativní disonance.<sup>38</sup> Jde o situace, kdy je dynamický význam plynoucí z interaktivity v konfliktu s významy vystávajícími z jiných částí díla. Pokud by například náhodnost stránek v *Nešťastnících* naznačovala jedno jediné správné pořadí stránek a nabízela peněžitou odměnu tomu, kdo na řešení přijde (jako je tomu v knize *Cain's Jawbone* [1934] od Torquemada<sup>39</sup>), byla by interaktivita významově v konfliktu s křehkou podstatou textu. Ve své přednášce to Jonathan Blow přirovnává k situaci, kdy chcete zobrazit scénu pohřbu, ale skladatel se

---

<sup>36</sup> JOHNSON, B.S. *Well Done God! Selected Prose and Drama of B. S. Johnson*. s. 393  
Původní text: “Each of my books is a specific solution to a specific set of problems.”

<sup>37</sup> JOHNSON, B. S. *Nešťastníci*.

<sup>38</sup> HOCKING, Clint. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock* [online]. October 07, 2007. Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) [cit. 2023-05-11].

<sup>39</sup> TORQUEMADA. *Cain's Jawbone: A Novel Problem*. Londýn: Unbound, 2021. ISBN 978-1-80018-079-6.

rozhodne pro veselou hudbu. Jako zcizovací efekt nebo jiný dramaturgický prvek ludonarrativní disonance potenciálně fungovat může, ale většinou akorát naruší imerzi bez přidané hodnoty.

#### Umělecké dílo není cílem tvorby, ale prostředkem k tvorbě zážitku.

Pro uvědomělou dramaturgickou práci s interaktivitou je důležité připomínat si, že výsledkem tvůrčí práce není jen umělecké dílo. Cílem je zážitek, ke kterému umělecké dílo recipienty vede, a to ideálně jak ve spektru okamžité impulzivní reakce, tak pokud možno v dlouhodobějším měřítku. Je to přístup, který také vede k flexibilnější a pokornější práci, protože přesouvá pozornost tvůrců ze sebe na dialog mezi nimi a recipienty.

#### Recipientům je uměleckým dílem s důvěrou ponechán prostor k akci a interpretaci.

Aby mohl vzniknout plnohodnotný zážitek, je potřeba důvěřovat recipientům, že mají dostatek fantazie a neustálou tendenci interpretovat vše, co zažijí. Používám slovo “prostor”, protože “odstup” naznačuje chladnější a racionálnější přístup, který sice může být součástí, ale není pravidlem. Jde o podobný prostor, jaký se nechává k interpretaci při nedoslovování metafor. V rámci interaktivity však nemusí jít jen o prostor, který diváci vyplní představivostí, ale také o prostor, který mohou vyplnit fyzickou činností. Existuje spousta metod, kterými jde nepřímo kontrolovat pole možných reakcí recipientů bez odebrání jejich pocitu svobody a moci konat (sense of agency). Ale stejně nakonec nejlepším způsobem pro získání důvěry v to, jak dílo s recipienty komunikuje, jsou u interaktivních děl veřejné zkoušky a playtesty.

Důsledkem společné práce všech těchto bodů je, že se v případě Nešťastníků interaktivita nebere za samozřejmou. Také není už jen ve službě ostatních složek – stává se rovnocennou a je možné ji považovat za významotvornou složku díla. *Nešťastníci* dokazují, že není potřeba dílo úplně zcizit, aby se změnila perspektiva na interaktivitu.

## 4 Dílo jako pozvánka ke hře

Pokud může význam vznikat hrou, jakým způsobem umělecká díla recipienty ke hře vedou? Jak ustanovují pravidla? A jak mohou pravidla vymezit nejen pole hry, ale usměrnit i množství významů, které ze hry mohou vzejít?

Pro příklady v této a příští kapitole sáhnu do dvou zdánlivě nesouvisejících světů, a to do výtvarného umění, konkrétně půjde o malby Reného Magritta, a do nezávislé scény stolních vyprávěcích her, které jsou ve zkoumání vztahu interaktivity a vznikajících významů dál než jakékoliv jiné médium.

Předpokládám, že mnohem více představování budou vyžadovat nezávislé vyprávěcí hry, protože nejsou příliš známé ani mezi tím málem lidí, které vyprávěcí hry hraje. A to i přesto, že je tento koníček díky populární kultuře podstatně oblíbenější než kdy dřív. Proto nejprve uvedu trochu kontextu.

Nejspíš první a dosud rozhodně nejoblíbenější stolní vyprávěcí hrou (anglicky tabletop role playing game)<sup>40</sup> je *Dungeons & Dragons*.<sup>41</sup> Tu v roce 1974 vydali Gary Gygax a Dave Arneson a pravidlově vycházela z válečných her, které v šedesátých letech 20. století zažívaly značný nárůst zájmu.<sup>42</sup> Válečné hry neboli wargames či kriegspiel jsou strategické hry vyvinuté především v německých zemích zhruba na počátku 19. století jako evoluce šachů. Využívají reálné mapy a figurky symbolizující vojenské útvary, které proti sobě používají dva týmy k realistické simulaci válečných bojů. Narozdíl od šachů se jednotky už nemusí hýbat jen po předem určených políčkách a pro souboje platí pravidla, která prošla už v průběhu 19. století řadou iterací, z nichž každá měla jinou komplexnost pravidel. Už kriegspiel využíval házení kostkou v kombinaci s matematickými součty k simulování náhodnosti reality. Válečné hry se využívaly a stále využívají k tréninku vojenských důstojníků, a dokonce dřív vyžadovaly rozhodčího, který měl opravdovou válečnou zkušenost a vyhodnocoval co nejrealističtěji pravidla. (Kriegspiel má také zajímavou minulost – hráli ho i prusí králové a údajně značně ovlivnilo úspěšnost pruských vojsk v Prusko–francouzské válce.)<sup>43</sup> *Dungeons & Dragons* navázalo na válečné hry v mechanické složitosti soubojového systému, hráči už však nehráli za celé armády, ale za jednotlivé charaktery, které se vydávají na různá fantastická dobrodružství. Zmizela i povinnost využívat stůl a figurky, ačkoli jsou mapy a miniatury

---

<sup>40</sup> V češtině se jim také říká vyprávěcí RPG (zkratka pro role playing games), nebo dračáky na základě české vyprávěcí hry *Dračí Doupe* (1990), která vycházela z *Dungeons & Dragons*.

<sup>41</sup> GYGAX, Gary a Dave ARNESON. *Dungeons & Dragons*. TSR, 1974.

<sup>42</sup> LE-FEVRE, Sarah. *A Brief History of Role Playing Games* [online]. 2022 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://ludogogy.co.uk/a-brief-history-of-role-playing-games/>

<sup>43</sup> CAFFREY, Matthew B. *On Wargaming* [online]. Newport (RI): The Newport Papers, 2019, s. 278 ISBN ISBN 978-1-935352-65-5. Dostupné z: <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43> [cit. 2023-05-15].

charakterů mezi spoustou hráčských skupin stále populární, hra se může odehrávat čistě ve slovech a představivosti zúčastněných.



### Kriegspiel

Neznalí z vás se mohou ptát, jak se vyprávěcí hry, které vycházejí z *Dungeons & Dragons*, hrají? Jde o společné kolaborativní tvoření a vyprávění příběhů v několika hráčích. Jeden nebo jedna<sup>44</sup> z nich na sebe vezme roli game mastera – je to funkce kombinující v sobě v různé míře dělání rozhodčího, režírování, designování, organizování a především vyprávění. Zbytek skupiny (většinou to bývá okolo tří až šesti hráčů, ale každá skupina/herní systém to může mít jinak) zaujme role charakterů uvnitř společně vytvářeného fiktivního světa. Game master slovy nastolí scénu: popíše prostor, atmosféru a hraje všechny nehráčské postavy. Hráči pak vypráví, jak jejich postavy jednají, hrají je a mohou za ně i mluvit v první osobě. Jednotlivé vyprávěcí hry mívají specifická pravidla, pomocí kterých se řeší různé situace, ve kterých se hráčské postavy mohou ocitnout a u kterých by pouhými slovy šlo těžko určit, jak dopadnou. Ta nejdůležitější informace totiž je, že příběhy vyprávěcích her nejsou kompletně či vůbec předpřipravené, ale vznikají především za pochodu hraním. Hry se tak podobají v mnoha aspektech improvizovanému divadlu, ve kterém jsou ale hráči/herci zároveň i svými vlastními diváky.

Možná je to návazností na wargaming nebo možná je to stále preferovanou hráčskou fantazií, ale pravidla většiny vyprávěcích her nejčastěji řeší souboje. Ocitne-li se postava v nebezpečí, pravidla určí, jak se situace vyvrbí, a to většinou hodem kostek. Kolik se jich hází, jaké kostky to jsou, jestli se kolem nich děje nějaká další matematika a podle čeho se hodnotí úspěch – to všechno se zásadně liší systém od systému a umí to radikálně ovlivňovat, jak se hry hrají. Pokud jsou například pravidla nastavená tak, že mohou postavy snadno zemřít, určuje to

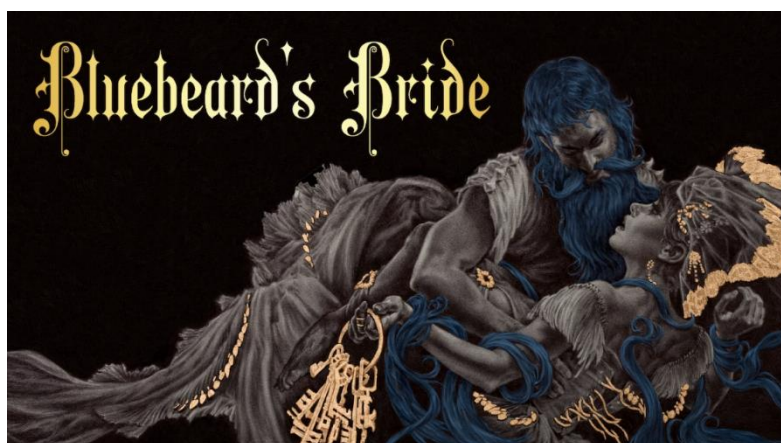
---

<sup>44</sup> Nemusí to tak být ve všech hrách. Například *Microscope* (2011) nebo za chvíli zmíněné *Alice is Missing* (2020) se hrají bez game mastera a strukturu hry udávají pravidla a poskytnuté materiály.



atmosféru příběhu, který u stolu vznikne, jeho směřování a žánr. Třeba *Dungeons & Dragons* bylo údajně ze začátku pojímáno jako horor. Vyprávělo příběhy nezkušených, pokladu chtivých dobrodruhů vydávajících se do kobek, jeskyní a pohřbených ruin, každá z nich plná monster a pastí. Nyní, v poslední páté edici pravidel, je to skoro až superhrdinská fantasy. Změna proběhla hlavně v tom, jaké chování pravidla her umožňují a jaké chování odměňují.

V průběhu posledních padesáti let proběhlo mnoho pokusů vytvořit obecně funkční systém pravidel, se kterými by šlo v rámci vyprávěcích stolních her vyprávět příběh v jakémkoliv žánru a jakémkoliv světě (vznikl tak např. *GURPS – Generic Universal Role-Playing System* [1986])<sup>45</sup>. Pro tento text a také pro mě osobně je ale mnohem zajímavější vývoj posledních zhruba patnácti let, kdy nezávislí designéři vyprávěcích her začali zkoumat, jak by šly vytvářet tematicky soustředěnější hry. Zážitky vytvořené společným vyprávěním mají totiž potenciál být neuvěřitelně osobní, obzvláště pokud game master dokáže citlivě reagovat na hráčské vstupy. Příběhy také mohou mít nepředvídatelně vrstevnatou strukturu a díky pravidlům dokáží hráče uvádět do situací, ve kterých čelí komplexním tématům. Příkladem uměleckosti média může být hra *Bluebeard's Bride* (2017)<sup>46</sup>, ve které všichni hráči kromě game mastera hrají za vnitřní aspekty jedné jediné postavy – titulní nevěsty, která prochází Modrovousovým domem a postupně se přibližuje ke dveřím, které má, stejně jako v pohádce, zakázáno otevřít. Hra „je explicitně tematizovaná jako ženský horor. V jádru je to hra o systémovém společenském a fyzickém násilí na ženách. Podobně jako spousta dalších děl v žánru ženského hororu, zkoumá bezmoc, a nestydí se vyprávět o složitých tématech, jako jsou vzhled těla, napadení, samovolný i umělý potrat a dalších.“<sup>47</sup> Tyto pocity *Bluebeard's Bride* vyvolává především pomocí umělého, významotvorného, omezování toho nejcennějšího, co vyprávěcí hry nabízejí – hráčské svobody, kontroly a moci konat (sense of agency).



**Titulní ilustrace Bluebeard's Bride**

<sup>45</sup> JACKSON, Steve. *Generic Universal RolePlaying System – GURPS*. 4. vydání. Steve Jackson Games, 2004.

<sup>46</sup> BELTRÁN, Whitney, Marissa KELLY a Sarah RICHARDSON. *Bluebeard's Bride*. Magpie Games, 2017.

<sup>47</sup> BECK, Rachel. *BLUEBEARD'S BRIDE Review – No Way Out; Only Forward* [online]. 2018 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.dreadcentral.com/reviews/278886/bluebeards-bride-review-no-way-out-only-forward/>

Původní text: "Bluebeard's Bride is an explicitly feminine horror piece, and at its heart it's a game about systemic social and physical violence towards women. Like many works in the feminine horror genre, it explores powerlessness and doesn't shy away from difficult subject matter like body image, assault, abortion, miscarriage and so forth." Vlastní překlad autora práce.

Hra *Ten Candles* (2015)<sup>48</sup> zase třeba tematizuje nevyhnutelnost smrti a chuť žít nevyhnutelnosti navzdory. *Alice is Missing* (2020)<sup>49</sup> se hraje bez mluvení a hráči spolu komunikují přes psaní do společného chatu, ve kterém hrají za mladistvé spolužáky, kterým zmizela kamarádka. Nerad bych ale předstíral, že jen hry s hlubokými tématy tvoří silné zážitky. V komediální *Stacks of Goblins* (2022)<sup>50</sup> se hraje za několik malých zelených goblinů stojících si na ramenou, kteří společně v jednom kabátu vyráží krást do světa lidí, a pravidla hráče nutí střídát pozici vypravěče skoro pokaždé, když postavy něco pokazí (často), což simuluje chaos, který goblini ve fantasy světech většinou představují. Nebo třeba pravidla *Blades in the Dark* (2015)<sup>51</sup> hráčům dávají specifické nástroje, které umožňují hráčskou svobodu nutnou k vyprávění příběhů zlodějů, gangsterů a vrahů. Nástroje vedou hráče k rozhodnutím, které jejich postavy dostávají do zoufalých situací, ze kterých se sotva o vlasek (opět díky geniálně napsaným pravidlům) dokážou dostat živí. Pravidla *Blades in the Dark* jsou natolik provázána se způsobem, jak se hra vypráví a jak vzniká příběh, že popsat jak moc by vyžadovalo text o mnohem větším rozsahu, než má celá tato diplomová práce. Všechny příklady zmiňuji proto, abych ukázal, jak moc do hloubky designeři vyprávěcích her (obzvláště těch nezávislých) zkoumají, jak navrhnout dynamický interaktivní systém tak, aby generoval význam, který souvisí s příběhem, který má hra vyprávět.

Zajímavá pro nás je především role designéra a to, jakým způsobem může psát pravidla a navrhovat jejich estetiku tak, aby ovlivnily hráče a navedly je ke specifickému zážitku. Cesta mezi tvůrcem a výsledným zážitkem je tu totiž o několik kroků delší, než je to v jiných médiích. Designér přirozeně není ten, kdo osobně hraje hru s hráči. Většinou je to tak, že se hráči a game master domluví, jakou hru si zahrají a koupí si pravidla. Ty se prodávají buď svázaná jako kniha nebo ve formě PDF dokumentu. Většina klasických pravidel obsahuje zhruba 100-400 stran textu popisujících mechaniky,<sup>52</sup> způsoby hraní, svět hry a většinou i obrázky k inspiraci. Pravidla si všichni hráči prostudují a především game master na základě nich začne designovat hru pro ostatní. Role původního designéra vyprávěcí hry je tedy komplikovaná, protože místo toho, aby hráči měli zážitek přímo z díla, které vytvoří, prochází ještě filtrem game mastera a tím pádem dvojí interpretací pravidel. Stejně tak svět a jeho příběh není něco, co mají designeři pod kontrolou. Místo toho jsou přinuceni nacházet způsoby, jak inspirovat hráče estetikou a pomocí pocitu z pravidel tvořit fikci skrz cizí ústa.

Můžeme tak vidět užité zajímavé dramaturgické strategie, které mohou být poučné i pro tvorbu v jiných médiích.

---

<sup>48</sup> DEWEY, Stephen. *Ten Candles*. Cavalry Games, 2015.

<sup>49</sup> DE LA ROSA, Chris. *Alice is Missing*. Hunter Books, 2020.

<sup>50</sup> *Stack of Goblins*. CobblePath Games, 2022. Dostupné také z: <https://cobblepath-games.itch.io/stacks-of-goblins>

<sup>51</sup> HARPER, John. *Blades in the Dark*. Evil Hat Productions, 2015.

<sup>52</sup> Množství stran se může radikálně lišit, existují hry speciálně designované na jednu A4 a jsou hry, které vychází ve velkém množství svazků, čítající dohromady tisíce stran.

## THE STACK

**THE TOP GOBLIN HAS THE MOST IMPORTANT JOB.**

They are the mouth and the hands of the operation. When taking an action they roll the D12.

**THE MIDDLE GOBLIN(S) HOLD IT ALL TOGETHER... OR DON'T.**

When taking an action they roll a D10. They can also help or hinder the top goblin, rolling a D10 and either adding or subtracting the result from a roll the top goblin makes.

**THE BOTTOM GOBLIN IS REALLY IN CHARGE.**

They decide where the operation goes. Acting as the storyteller. They choose locations and narrate the results of the stack's actions. When taking an action they roll the D8.

## ACTIONS & ROLLS

When attempting anything where the outcome is uncertain the Goblin attempting it should roll their dice.

The final result decides what happens next.

The final result includes any assistance or hindrance added by any middle goblins and cannot be less than 1.

**SCREW UP!**

**1-4**

The action fails to do what is intended and causes a complication. For example: Failing to convince the crusty barman to let them into the back rooms the bouncer is called.

Another goblin in the stack can choose to swap places with the goblin who took the action.

**GOOD ENOUGH!**

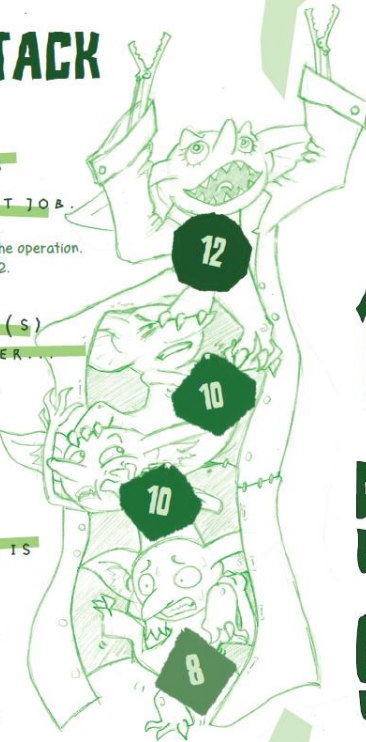
**5-8**

The action succeeds but causes some sort of complication as well. For example: The stack is successful in their attempt to climb a tree, but accidentally knock a beehive into the arms of a passer by.

**GOBLIN SUCCESS!**

**9+**

The action goes off without a hitch and happens as the goblin intended.



### Nejdůležitější stránka pravidel Stack of Goblins

Důležitým milníkem pro to, jak se formulují pravidla vyprávěcích her, bylo vydání hry *Apocalypse World* manžely Vincentem a Meguey Bakerovými v roce 2010.<sup>53</sup> Vyvinuli pro ni specifická pravidla, kterými se inspirovalo i několik už výše zmíněných her (*Bluebeard's Bride* a *Blades in the Dark*). Místo toho, aby hra obsahovala systémy, které by byly schopné simulovat jakoukoliv činnost a které by určovaly fungování fiktivního světa a jeho uvěřitelnost, šli na to manželé Bakerovi jinak. Pravidla *Apocalypse World* se starají o strukturování příběhu a generování dramatických situací v rámci konkrétního žánru fikce. Oproti hrám vycházejícím z *Dungeons & Dragons* mechaniky neurčují jen šanci na úspěch nebo selhání, ale určují také následky úspěchů a selhání. Jednou z nejzajímavějších mechanik generujících drama v *Apocalypse World* je, že vyhodnocování hodů má tři kategorie – úspěch, částečný úspěch a selhání. Při částečném úspěchu se příběh posune dopředu směrem, který chtějí hráči, ale musí při tom čelit komplikaci. A díky tomu vznikají přirozenou cestou ve společném příběhu dramatické situace. Statistika úspěšnosti je pravidly "cinknutá" tak, aby nejčastěji na kostkách padaly právě částečné úspěchy. Hráči se tedy neustále ocitají v zajímavých situacích, ve kterých musí dělat volby, které statisticky nejpravděpodobněji povedou k dalším komplikacím, aniž by se příběh zasekl.

<sup>53</sup> BAKER, Vincent a Meguey BAKER. *Apocalypse World*. 2. Vydání. Lumpley Games, 2010. Dostupné také z: <http://apocalypse-world.com/>

Binární rozřešení situací mezi úspěchem či neúspěchem naopak drama místo vytváření (logicky) řeší a ukončuje. Je pak na game masterovi, aby přišel s novým vývojem situace. Pokud se třeba postava v *Dungeons & Dragons* rozhodne přeskočit hlubokou jámu, game master podle zhodnocení délky skoku určí obtížnost – číslo potřebné k dosažení úspěchu na hodů kostkou. Kostka, ke které se přičte číslo získané na základě charakteristik postavy, rozřeší, jestli se skok povede nebo nepovede. Pokud ne, tak se na základě nebezpečí, které jáma představuje, určí, co se postavě stane (pravděpodobně bude nějak zraněna a to, jak moc, pomohou určit pravidla). Postavě v *Apocalypse World* se pravidlově může navíc ještě stát, že se to postavě povede, ale musí během toho čelit nějakému těžkému rozhodnutí. Mohla by třeba při částečném úspěchu skočit tak, že sice dopadne na druhou stranu jámy, ale postavě z batohu kvůli skoku vypadne důležitý předmět. Hráč tak dostane na výběr, jestli chce udržet předmět a spadnout dolů do jámy nebo vylézt bezpečně nahoru a ztratit předmět. Obě rozhodnutí pak vedou k nové situaci, která má možnost tvořit nové překážky mezi postavami a jejich cíli.

Fikci ovlivňují pravidla *Apocalypse World* také další metodou. Hra dává hráčům na výběr, co můžou mechanicky dělat, z jasně definovaného seznamu možných akcí. Ty je tak formulací vedou ke generování konkrétního žánru fikce, protože manželé Bakerovi dobře chápali, že aby hráčské postavy něco udělaly, musí hráči říct slovy nahlas, co dělají. *Apocalypse World* se asi nepřekvapivě odehrává v dystopickém post-apokalyptickém světě a jazyk, kterým jsou pravidla napsána, to reflektuje. Je sprostý, plný jednoduchých vět a nabízí hráčům jen samé kompromisy.<sup>54</sup> Hráčské postavy mají číselné vlastnosti, které určují, jak moc Cool, Hard, Hot, Sharp a Weird jsou, což je jasně určující změna oproti standardním atributům Síly, Obratnosti, Odolnosti, Inteligence, Moudrosti a Charismatu, které jsou v *Dungeons & Dragons*. Jinak řečeno, jakými slovy jsou mechaniky pojmenovány, přímo ovlivňuje to, jaká slova budou u stolu vyslovena, a to pak zase ovlivňuje příběh. Protože příběh vyprávěcích her je tím, co se u stolu řekne, jak se to řekne a co mají ta slova za následky.

---

<sup>54</sup> BAKER, Vincent [Twitter: @lumpleygames]. [2. In *Apocalypse World, the basic moves all represent compromises.*] Tweet. 2017-09-15. Dostupné z: Twitter, <https://twitter.com/lumpleygames/status/908656537928962048>. [citováno 05-15-2023].

# THE CHOPPER

Apocalypse World is all scarcity, of course it is. There's not enough wholesome food, not enough untainted water, not enough security, not enough light, not enough electricity, not enough children, not enough hope.

However, the Golden Age Past did leave us two things: enough gasoline, enough bullets. Come the end, I guess the fuckers didn't need them like they thought they would.

So chopper, there you are. Enough for you.

## Popis jednoho z možných typů hráčských charakterů

Pro vysvětlení tu vytvořím miniaturní náčrt hry založený na podobných pravidlech jako *Apocalypse World*<sup>55</sup> a srovnám ho s původními pravidly. K tvorbě jiného žánru hry vycházejících z těchto pravidel často stačí změnit jen jména a krátké prozaické popisy jednotlivých herních systémů. Zamění-li se původních pět vlastností postav na Čest, Chrabrost, Sečtělost, Cit a Krásu, začíná možná vznikat vyprávěcí hra sugerující romantickou<sup>56</sup> představu středověkých rytířů, ačkoliv centrální mechanické systémy házení kostek zůstávají stejné. Hráč by v této rytířské hře mohl třeba v adekvátní situaci říct: "Chci naladit loutnu a vyznat zpěvem té vážené dámě lásku." Předpokládejme, že se hra systémově nezaobírá laděním nástrojů<sup>57</sup> a game master usoudí, že je hráčský charakter dostatečně kompetentní k jejímu naladění. Game master na to odpoví: "Dobře, to je akce Vyznání Lásky. To zní jako hod dvěma kostkami a k výsledku přičti svůj Cit." *Apocalypse World* nedává hráčům na výběr vyznat lásku a slovo cit se v pravidlech prakticky ani nevyskytuje. V podobné situaci by hráč musel použít akci Seduce or Manipulate Someone a k hodům kostkami by se přičítalo to, jak moc Hot charakter je. I proto se většinou neobjevují láska a cit v příbězích vznikajících hraním *Apocalypse World*. Z logiky žánru pro ně není v post-apokalyptickém světě hry místo, takže je ani hráči mechanicky dělat nemohou. Je to svět o bezprostředním přežívání za každou cenu a intimita mezi charaktery se v něm objevuje především jako sex, který ale funguje mnohem víc jako transakce než projev náklonnosti. Toho všeho dosahují Vincent a Meguey Bakerovi pomocí pečlivých a relativně strohých formulací jednotlivých pravidel.

Tento vztah estetiky pravidel a vznikajícího příběhu pojmenovává designér John Harper, autor *Blades in the Dark*, jako básnickou vrstvu herního designu ("poetry layer of game design").<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Tyto hry se pak vydávají pod licencí Powered by the Apocalypse. Nemají zdaleka stejná pravidla jako *Apocalypse World*, ale sledují podobný přístup k designu. Upřednostňují fikci, které podřizují všechny herní mechaniky. (Fiction-first). Vzdalují se tak bojovému a mechanickému dědictví wargamingu.

<sup>56</sup> nebo klasicistní

<sup>57</sup> Ačkoliv kdybych tuto rytířskou hru doopravdy designoval, rozhodně by tam systém nástrojů patřil, protože je to něco, co by podpořilo zvolený žánr.

<sup>58</sup> HARPER, John a Adam KOEBEL. Understanding and Hacking Blades in the Dark. *YouTube* [online]. 2016 Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=SLS2JwPhesq&ab\\_channel=Adam](https://www.youtube.com/watch?v=SLS2JwPhesq&ab_channel=Adam) [cit. 2023-05-15].

Trefně tak popisuje způsob, jak tvůrci skrz objekt díla vymezují pole možných významů. Je to také princip, který se dá analogicky přenést do dalších médií. Obecněji se jedná o způsob nepřímé kontroly recipientů. Té celou kapitolu věnuje herní designér a teoretik Jesse Schell v knize *The Art of Game Design*.<sup>59</sup> Při nabídce interaktivity je totiž snadné recipienty přehltnout možnostmi nebo jim příliš sebrat svobodu volby anebo jim nabídnout víc možností, než je možno předpřipravit reakcí. A to všechno platí i pro rovinu vystávajících dynamických významů. Schell nabízí několik metod, jak předcházet těmto problémům a nepřímo ovlivňovat, jaké volby recipienti udělají, aniž by měli pocit, že jimi někdo manipuluje. Vyjmenujme si ty obecnější z nich.

První metodou je omezení možností. Třeba ve vyprávěcích hrách je teoreticky možné, aby se ve světě fikce stalo doslova cokoliv. To je sice lákavá myšlenka při porovnání s ostatními médii, ale děsivá představa pro spoustu hráčů, kteří se mohou bát, že se od nich bude očekávat neustálá originalita. Obzvláště stresující to bývá pro game mastery, kteří musí za pochodu vymýšlet, jak bude fiktivní svět reagovat na hráčské vstupy. Výše jsem ukázal, jak může omezený výběr akcí ovlivňovat vznikající fikci v *Apocalypse World*. K tomu se ještě hodí dodat, že jde většinou o podvědomý výběr a čím déle se omezené možnosti používají, aniž by překážely, tím přirozeněji k nim hráči v rámci svých voleb tíhnou.

Druhou metodou je nastavení jasných a dosažitelných cílů. Schell píše, že pokud hráči dostanou za cíl "najít všechny banány" a ocitnou se v situaci, kdy si můžou vybrat, do kterých ze dvou dveří půjdou, a vědí, že jedny z nich mají uvnitř určité banány, můžou jako designér předvídat jejich pravděpodobnou volbu. Jsou-li navíc hráči pravidelně odměňováni za dosahování cílů a zvyknou si na to, podprahově začnou odměnu skrz dosahování cílů vyhledávat. *Blades in the Dark* motivují hráče k vyhledávání nebezpečných situací pomocí toho, že za každou zoufale nebezpečnou situaci, ve které se ocitnou, jsou hráči odměněni zkušenostním bodem, který následně mohou použít ke zlepšení svých postav. U vyprávěcích her se totiž snadno může stát, že budou hráči ze starosti o své postavy minimalizovat rizika a dělat střídma rozhodnutí. Následkem toho nebudou u stolu vznikat zajímavé příběhy a tohle je jeden z mnoha způsobů, kterými *Blades in the Dark* problém řeší.

Třetí metodou je adekvátně navrhnutý interface (česky uživatelské rozhraní). Jde o styčný bod mezi recipienty a hrou, skrz který komunikují. Schell spojení mezi hráči a hrou připodobňuje k jin a jang a interface popisuje jako "nekonečně tenkou membránu"<sup>60</sup> mezi nimi. Konkrétněji interfacem může být: ovladač (k televizi), zobrazovací technika (světlo na přechodu), způsob.

---

<sup>59</sup> SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. s. 341-359

<sup>60</sup> Tamtéž s. 268

jakým hra komunikuje k hráčům informace (počet bodů na obrazovce), a mnoho a mnoho dalších fyzických objektů i virtuálních konceptů.

Za příklad nám opět může posloužit kniha *Nešťastníci*. Čtenáři jsou zvyklí na to, že interface standardní knihy má fyzický výstup – obsahuje text a možná obrázky, které ke čtenářům něco komunikují. Za fyzický vstup čtenářů se dá považovat otáčení stran knihy, protože většinou bývají svázané ve formě kodexu. Oproti běžné literatuře interface *Nešťastníků* nabízí čtenářům navíc možnost zamíchat si kapitoly. Tím, že je to nezvyklý interface pro literaturu, ještě navíc přidává možnost řešit, proč má kniha takovýto interface.

Může se možná zdát zvláštní používat slovo interface pro knihu. Nesnažím se zredukovat každé umělecké dílo jen na interface ke hře, jakou autor díla s recipienty rozehrává. Je to jen další velmi užitečný způsob, jak získat jiný pohled na to, jak mezi sebou recipienti a umělci interagují pomocí uměleckých děl.

Vraťme se ale k tomu, jak může interface ovlivňovat, co recipienti dělají a jaké si odnáší významy. Schell píše, že hráči “*si nastavují svá očekávání podle toho, co ve hře mohou a nemohou dělat na základě interface.*”<sup>61</sup> Je to zobecnění pořekadla o tom, že pokud je jediným nástrojem člověka kladivo, má sklon si myslet, že jsou všechno hřebíky. Je to také do určité míry podobné první metodě omezení možností. Schell zmiňuje jako příklad hru, ve které jde o to stát se rockovou hvězdou a ke které je herním ovladačem kytaru připomínající ovladač, hráči pak nemají tendenci řešit, jestli mohou hrát na jiné nástroje. Zatímco třeba ve hře pro virtuální realitu, kde vývojáři nadělili hráčům ruce, je frustrující zjistit, že ve fikčním světě nejdou zvednout objekty, které v realitě ruce logicky uchopit dokážou, protože se o to téměř zaručeně hráči pokusí.

---

<sup>61</sup> Tamtéž s.346

81



## The Lens of Indirect Control



Illustrated by: Cheryl Ceol



**Every designer has a vision of what they would like the players to do to have an ideal play experience. To help ensure the players do these things of their own free will, ask yourself these questions:**

- *Ideally, what would I like the players to do?*
- *Can constraints get players to do it?*
- *Can goals get the players to do it?*
- *Can interface get the players to do it?*
- *Can visual design get players to do it?*
- *Can game characters get players to do it?*
- *Can music or sound get players to do it?*
- *Is there some other method I can use to coerce players towards ideal behavior without impinging on their feeling of freedom?*

### Screenshot z doprovodné mobilní aplikace ke knize *The Art of the Game Design*

Schell dále zmiňuje vizuální design, hudbu a herní charaktery jako metody nepřímé kontroly a také popisuje, jak spousta z nich nachází časté užití v ostatních médiích či v reálném životě. Ve většině případů recipienti nevědí, že je s nimi manipulováno, jako když se například v přečpané restauraci během obědů pouští rychlá hudba, aby lidé jedli rychleji, nebo když *Apocalypse World* naschvál nenabídne hráčům mechanickou možnost vyznat lásku.



“Nemusíme vždy hráči dávat opravdovou svobodu – stačí mu dát pocit svobody,”<sup>62</sup> tvrdí Schell a k tomu dodává, že pokud umožníme hráči, aby se cítil svobodně i přestože má málo voleb nebo dokonce žádnou volbu, dovoluje to designérům dramaturgicky strukturovat zážitek z hry. Jsou to všechno efektivní metody, jak korigovat interaktivitu a významy z ní plynoucí, aniž by na interaktivitu samotnou bylo třeba upozorňovat. Hráči vyprávěcích her většinou nemusí vědět, jakým způsobem jimi pravidla manipulují, ačkoliv málokdy se zrovna v tomto případě chování hráčů změní, pokud se jim záměry pravidel transparentně vysvětlí. Není většinou potřeba, aby pravidla reflektovali, protože jsou navržena tak, aby vytvářela pocity a situace, které vymezí pole možných významů.

### **Celé znění<sup>63</sup> pravidel lyrické vyprávěcí hry *We Are But Worms – A One Word RPG*:**

*Writhe.*

---

<sup>62</sup> Tamtéž s. 353

<sup>63</sup> *We Are But Worms: A One Word RPG*. Riverhouse Games, 2019. Dostupné také z: <https://riverhousegames.itch.io/we-are-but-worms-a-one-word-rpg>

## 5 Zarámování interakce

Co když je ale cílem díla upozornit na vztah mezi recipienty a dílem? Jak nepřímo dovést pozornost recipientů k tomu, že jejich interakce s dílem je stejně, ba možná víc, důležitá než dílo samotné?

Důraz dávám opět na nepřímou kontrolu, protože explicitně popisovat, jak přesně mají recipienti k dílu přistupovat, narušuje jejich svobodu a boří potenciální mnohoznačnost díla, které se tak může snadno stát didaktickým – umožňujícím jen jeden “správný” význam. Kdyby bylo v *Nešťastnících* na proužku, co drží části dohromady, napsáno, že “jednotlivé části knihy zastupují každá jeden fragment myšlenek autora a tím, že je zamícháte, simulujete pocit toho, že má v hlavě zmatek, podobně, jako ho tam v krizových situacích možná míváte vy,” zmizelo by tajemství, které je nutné k tomu, aby čtenáři došli k tomuto nebo jakémukoliv jinému významu sami.



**Magrittův fotografický autoportrét s obrazem Clairvoyance (1936)**

Pocitem tajemství, či možná lépe řečeno mystéria, se celoživotně zabíral belgický surrealistický malíř René Magritte. Věnoval se především malbě běžných předmětů v nových nevěsedních kontextech. Nešlo mu o zachycení pocitu mystéria na plátně, ale o to, aby pocit tajemna vyvolal v recipientech.<sup>64</sup> Magrittovy malby sice nejsou interaktivní v běžném slova smyslu, ale skvěle demonstrují různé strategie toho, jak vést pozornost recipientů od obsahu

---

<sup>64</sup> MEURIS, Jacques a Michael SCUFFIL. *Magritte*. Köln: TASCHEN, 2004. s. 103 ISBN 3-8228-3496-3.

díla k pozorování vztahu mezi nimi a dílem, čímž se podobají ostatním dílům diskutovaným v této práci. O Magrittových malbách a způsobech jeho přemýšlení toho také bylo nezměrně víc napsáno než o ostatních dílech, které tu zmiňuji. To na jednu stranu umožňuje preciznější argumentaci, ale mohlo by to na sebe také strhnout příliš velkou pozornost a znehodnotit ostatní kapitoly,<sup>65</sup> zkusím být tedy stručný.

Když René Magritte s malbou začínal, zkoušel tvořit ve stylu kubismu, futurismu a impresionismu, ale pak byl uchvácen díly Giorgio de Chirica.<sup>66</sup> V jeho malbách, jako třeba v *The Song of Love* (1914), si Magritte údajně uvědomil “*nadvládu poezie nad malbou.*”<sup>67</sup> Od té doby už ho nezajímalo posouvání osobního estetického stylu, který už zůstal po většinu jeho života stejný.<sup>68</sup> Centrem Magrittova zájmu se stalo to, že malba musí být poezií a poezie musí vyvolávat mystérium.<sup>69</sup>

“*Není mým záměrem tvořit něco srozumitelného. Domnívám se, že obrazů, kterým člověk po kratší či delší chvíli porozumí, je dostatek, a proto by nyní mohla nějaká nesrozumitelná malba přijít vhod,*”<sup>70</sup> tvrdil. Mystérium, jak ho chápal, nešlo vyřešit, šlo jen postupně vrstvu po vrstvě odkrývat a přitom nikdy úplně rozkrýt. Z tohoto přístupu tvořit díla, která nejsou preskriptivní, je cítit obrovská úcta právě k onomu prostoru mezi dílem a recipienty. Nenechával ale věci náhodě. Skoro celý život se pokoušel svými malbami vyvolat konkrétní zážitek a podřizoval tomu téměř všechny svoje metody.

O zážitek z díla šlo dokonce Magrittovi více než o dílo samotné (trochu podobně jako vývojářům nezávislých vyprávěcích her zmíněných v předchozí kapitole). Měl dokonce na poměry výtvarných umělců velmi otevřený přístup k materiální jedinečnosti maleb, které tvořil – nepovažoval je za unikátní, na zakázku vytvářel kopie a když se ho ptali na názor ohledně zájmu široké veřejnosti o malby, řekl: “*Není potřeba vidět malbu [...] Mně stačí vidět reprodukci!*”<sup>71</sup> Neměl také rád, když byl nazýván umělcem, a spíše preferoval, aby o něm lidé přemýšleli jako o mysliteli, který komunikuje pomocí malby.<sup>72</sup>

Které metody užívané Magrittem mohou být tedy potenciálně užitečné při tvorbě významotvorně interaktivních děl v jakémkoliv médiu?

---

<sup>65</sup> Což by bylo ironické, protože principy, které chci pomocí Magrittových maleb ukázat fungují přesně obráceně.

<sup>66</sup> FOUCALT, Michel a James HARKNESS. *This Is Not a Pipe*. Londýn: University of California Press, 1983. s. 1-2 ISBN 0-520-04232-8.

<sup>67</sup> Taktéž. Původní text: “The ascendancy of poetry over painting.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>68</sup> Až na několik výjimek jako třeba Renoir a Fauvistickou periodu viz. MEURIS, Jacques. *Magritte*. s. 167

<sup>69</sup> MEURIS, Jacques. *Magritte*. s. 103

<sup>70</sup> Tamtéž s. 64

Původní text: “It is not my intention to make anything comprehensible. I am of the opinion that there are sufficient paintings which one understands after a shorter or a longer delay, and that therefore some incomprehensible painting would now be welcome.” Vlastní překlad autora práce.

<sup>71</sup> Tamtéž s. 99

Původní text: “There is no need to see a painting... For me, a reproduction is enough!” Vlastní překlad autora práce.

<sup>72</sup> FOUCALT, Michel. *This Is Not a Pipe*. s. 2

Přestože René Magritte svůj estetický styl většinu života nezměnil, nebylo to tím, že by nedokázal malovat jinak.<sup>73</sup> Používaný styl sloužil k jasné manipulaci divácké pozornosti – aby se soustředili na témata, která byla pro malíře důležitá, a opomíjeli motivy, které by je mohly rozptýlit. Jedním z jeho záměrů bylo nezobrazovat konkrétnost objektů a lidí, ale zobrazovat objekty obecněji bez toho, aby zpodobňovaly konkrétní předlohu. Nebylo důležité co maluje, ani jak to maluje, váhu neslo hlavně, *proč* to maluje.

Dostávám se tak k jednomu z hlavních témat eseje *This is Not a Pipe* Michela Foucaulta. Ta se zabývá v jedné z kapitol (*Seven Seals of Affirmation*) rozdílem mezi “resemblance” a “similitude” v kontextu maleb Reného Magritta. Jistě vidíte, že překlady obou slov do češtiny znamenají “podobnost”. Jak Foucault, tak hlavně Magritte<sup>74</sup> v rozdílu mezi nimi ale nacházeli jeden z pilířů toho, jak tyto malby fungují.

“Resemblance” proto nazývám pro účely této práce Napodobováním a “Similitude” Podobností, oboje s velkými písmeny.<sup>75</sup> Foucault vysvětluje vztah těchto dvou slov pomocí z baroka pocházející malířské techniky nazývané *trompe l'oeil*. Ta má být nejzářnějším příkladem Napodobování, protože jde o snahu o maximální možnou malířskou iluzi, která se diváky snaží přesvědčit, že to, co je zobrazované, je realitou – že to, co diváci vidí na stěně, není souborem linií a barev, ale že jde o opravdové objekty.<sup>76</sup> Napodobování má totiž předlohu, “*originál, který řadí a hierarchizuje postupně méně a méně věrné kopie, které z něj vznikají.*”<sup>77</sup> Kdežto Podobnost se vydává opačným směrem. Nesnaží se, aby namalovaný objekt zachytil konkrétní detaily předlohy, je určitým typem zobecnění. To platilo i v případě lidí, které Magritte také považoval za objekty.<sup>78</sup> Rozhovor na téma, který Magritte vedl s dalším surrealistou Paulem Nougé, nám může pomoci nahlédnout na roli Magrittovy estetiky. Nougé poznamenal: “*někdy se stane, že se portrét snaží napodobit svůj model,*” na což Magritte odpověděl: “*Bylo by dobré, kdyby se model snažil podobat svému portrétu.*”<sup>79</sup>

Namalované objekty jsou sice obecnější, ale nemají to být symboly zastupující nějaký konkrétní význam. Popisoval malování jako “*umění skládat barvy vedle sebe takovým způsobem, že jejich reálný aspekt je zahlazen, takže obvyklé objekty – nebe, lidé, stromy, hory, nábytek, hvězdy, pevné konstrukce, graffiti – se sjednotí v jediném básnickém obraze. Poezie tohoto obrazu se obejde bez jakéhokoli symbolického významu, starého nebo nového.*”<sup>80</sup> Z textů a dopisů, které Magritte psal, je zřejmé, že tvorbu významů pomocí symbolů

---

<sup>73</sup> To, že dokázal malovat realisticky třeba dokazuje malba *Likeness*, která Magrittovi visela nad postelí. Její název také souvisí s tématy diskutovanými v této kapitole.

<sup>74</sup> Tamtéž s.58

<sup>75</sup> Jako inspiraci používám slovenský překlad viz. FOUCAULT, Michel a MIROSLAV MARCELLI. *Toto nie je fajfka*. Bratislava: Filozofia do Vrecka, 1994. ISBN 80-7115-084-3.

<sup>76</sup> FOUCAULT, Michel. *This Is Not a Pipe*. s. 43

<sup>77</sup> Tamtéž s. 44 Původní text: “Resemblance has a “model”, an original element that orders and hierarchizes the increasingly less faithful copies that can be struck from it.” Vlastní překlad autora textu.

<sup>78</sup> MEURIS, Jacques. *Magritte*. s. 90

<sup>79</sup> Tamtéž Původní text: “Nougé remarked that ‘It happens sometimes that a portrait tries to resemble its model’ to which Magritte replied: ‘It would be good thing if the model tried to resemble its portrait.’” Vlastní překlad autora textu.

<sup>80</sup> FRASNAY, Daniel. *The Artist's World*. New York: The Viking Press, 1969. s. 99-107

dokonce považoval za podřadnou.<sup>81</sup> Fajfka namalovaná na obrazu *Treachery of Images* není Napodobováním nějaké konkrétní fajfky, jde o obraz, který nese Podobnost fajfky.



**Treachery of Images (1925)**

Magritte pomocí principu Podobnosti neumožňuje divákům zaměřit se příliš na objekty uvnitř díla a otevírá tím jejich kapacitu reflektovat, jaký mají k dílu vztah. Jednotlivé objekty se tak mohou stát součástí pletiva vznikajících vztahů bez poutání nechtěné pozornosti k jejich vlastní symbolice nebo výpravnosti. Jde o vědomou práci s podobným principem, který jsem zmiňoval u hry *Gravitation*, když jsem psal o tom, že se hráči mohou příliš ponořit do hraní a mohou tak začít opomíjet významy, které mohou z interakcí vzniknout.

Další metoda užívaná Magrittem se snažila o to, aby divák nepovažoval nic uvnitř obrazu za samozřejmé. Magritte volil názvy svých obrazů takovým způsobem, aby diváci nebyli příliš ovlivněni svými zvyklostmi a neviděli v obrazech pouze to, co bylo zřejmé. Chtěl tím zajistit, že diváci budou více přemýšlet o tom, co skutečně vidí, místo toho, aby se spoléhali na své předpoklady a stereotypy. "*Magritte pojmenovává své obrazy tak, aby zaměřil pozornost na samotný proces pojmenovávání,*" dodává Foucault.<sup>82</sup>

---

Původní text: "the art of putting colors side by side in such a way that their real aspect is effaced, so that familiar objects—the sky, people, trees, mountains, furniture, the stars, solid structures, graffiti—become united in a single poetically disciplined image. The poetry of this image dispenses with any symbolic significance, old or new." Vlastní překlad autora textu.

<sup>81</sup> *The Human Condition 1933 & 1935 with articles* [online]. 2009 Dostupné z: <http://www.mattesonart.com/the-human-condition-1933--1935-with-articles.aspx> [cit. 2023-05-15].

<sup>82</sup> FOUCAULT, Michel. *This Is Not a Pipe*. s. 36

Magritte ve spoustě obrazů dělá ještě další pro tento text inspirativní věc. Často pomocí nich komentuje to, jak funguje princip zobrazování – spousta z nich jsou malby o malbě. Opět se ale dostáváme k tomu, že kde jiní umělci z různých médií používají seberefereční jako zcizující efekt,<sup>83</sup> tam Magritte naopak sebereferencí většinou do díla vtahuje a vyvolává za pomoci ní atmosféru tajemna.

Jako příklad si vezměme tuto malbu ze série *The Human Condition*.



**The Human Condition (1935)**

---

<sup>83</sup> Brecht připomíná, že jsme v divadle, filmaři francouzské nové vlny připomínají, že se koukáme na film viz. STAM, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*.

Jedním z hlavních motivů obrazu je rámování a divákův pohled se díky tomu stává součástí prostorové kompozice díla, protože divák je mimo dílo a vidíme i rám celé malby. Díky malířskému principu Podobnosti má divák možnost rozpoznat, že zobrazené objekty nemají naznačovat konkrétní předlohu. Nejde o konkrétní moře ani o konkrétní kouli, průchod, stojan nebo malbu. Všechno jako by opravdu pocházelo z nějaké nekonkrétní krajiny uvnitř malby Giorgia de Chirica. Podobnost samotná se stává dalším motivem malby tím, že malba uvnitř malby zobrazuje kontinuálně (až na přerušení rámem) horizont moře i tam, kde by už z perspektivy, kterou malba zachycuje, moře zakryl rám průchodu. Malba tak nutí diváky klást si otázky jako: Je krajina za stěnou stejná jako ta, co je zobrazena na malbě uvnitř malby? Pokud si nemohu být jistý tím, co zobrazuje malba uvnitř malby, jak si mohu být jistý tím, co zobrazuje celá malba? Jak se s dílem pojí název *The Human Condition*? Referuje k malířské tendenci zobrazovat, k mojí tendenci interpretovat nebo ještě k něčemu dalšímu? Na žádnou z těchto otázek neexistuje jasná odpověď, ale už jen proces jejich (i neverbálního, vnitřního) tážení vyvolává zamýšlený pocit onoho jiného, mysterióznějšího přístupu ke světu. Podobně jako B.S. Johnson v *Nešťastnících* se tak snaží nevšední formou přivést diváky k vnímání vlastního vnímání.<sup>84</sup>

René Magritte tak brilantně využívá limitací a specifik malby k tomu, aby při tvorbě významu díla byly divácký pohled a jeho reflexe rovnocenně důležité jako malbou zobrazované objekty. Principy, kterými toho dosahuje jsou několikere:

- Neumožňuje divákům zaměřit se na obsah díla tak moc, že by ztratili pojem o kontextu vlastního pohledu.
- Nedá se dobrat jednotného a jasného významu malby. Diváci tak v rámci procesu interpretace skončí u pocitu.
- Myšlenky a pocity, které chce dílo komunikovat jsou důležitější než dílo samotné.
- Seberefrenčním zobrazováním dělá diváckou pozici mimo dílo součástí kompozice díla.
- Koriguje diváckou pozornost slovy pomocí pečlivě vybraných názvů nebo přímo užíváním slov uvnitř malby.

---

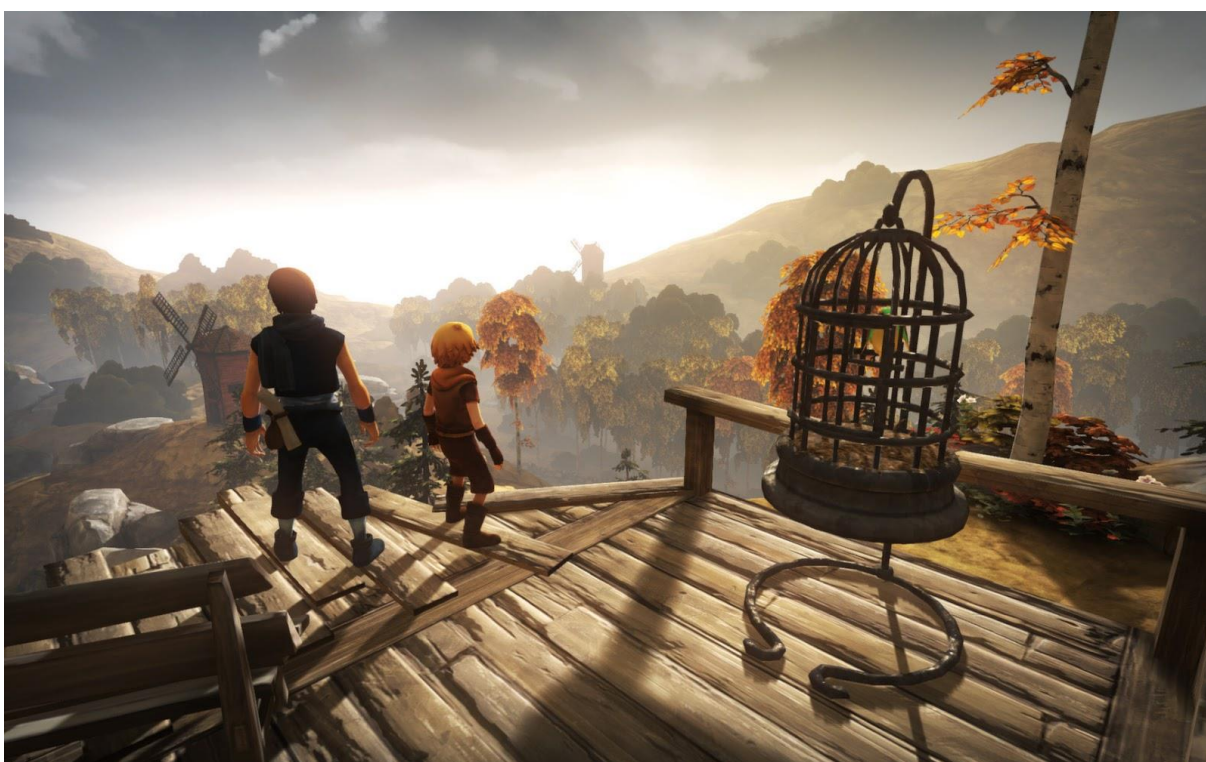
<sup>84</sup> *The Human Condition 1933 & 1935 with articles* [online].

## 6 Významy doslovené činem

V této kapitole budu zkoumat, jak činy recipientů, ke kterým je díla vedou, mohou být součástí dramaturgie vznikajícího významu.

Rozebírat to budu s pomocí hry *Brothers – A Tale of Two Sons* (2013).<sup>85</sup> Je to videohra, která se skoro až neuvěřitelnou dramaturgickou přesností vypráví příběh pomocí způsobu, jakým se ovládá.

Všem, kdo hrají videohry, a tuhle nehráli a opravdu je zajímavá, jak může interaktivita tvořit významy: Odložte tento text stranou a běžte si ji zahrát. Následující řádky vyzradí příběh hry a odhalí také překvapení, která skýtá její systém ovládání.



Screenshot ze hry

*Brothers – A Tale of Two Sons* je dílem švédského filmového režiséra Josefa Farse a Starbreeze Studios. Jedná se o dobrodružnou hru s prvky plošinovky a jednodušších hádanek. Základní premisou je, že se dva titulní bratři vydávají na cestu pohádkovým světem, putují okouzlivými vesnicemi, opuštěnými bojišti, jeskyněmi a hrady ve snaze obstarat lék pro svého smrtelně nemocného otce.<sup>86</sup>

<sup>85</sup> STARBREEZE, Studios. *Brothers – A Tale of Two Sons*. New York: 505 Games, 2013.

<sup>86</sup> HARRER, Sabine. *Games and Bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*. Londýn: University of California Press, 2018. s.121 ISBN 978-3-8376-4415-9. Dostupné také z: [https://www.researchgate.net/publication/330799132\\_Games\\_and\\_Bereavement\\_How\\_Video\\_Games\\_Represent\\_Attachment\\_Loss\\_and\\_Grief](https://www.researchgate.net/publication/330799132_Games_and_Bereavement_How_Video_Games_Represent_Attachment_Loss_and_Grief)



První věc, kterou ve hře vidíme, je, jak mladší ze dvou bratrů, který je ještě dítětem, klečí u hrobu své matky a vzpomíná na to, jak se přímo před jeho očima utopila a on jí nedokázal pomoci. Od vzpomínání ho vyruší jeho o něco starší bratr, který ho volá, aby mu pomohl převézt jejich těžce nemocného otce k vesnickému doktorovi. Od doktora pak bratři dostanou instrukce najít mýtický strom, který by jejich otce mohl uzdravit.

Všechny informace bratrům doktor předá zkratkovitě – především pomocí gestikulace a svitku, na kterém je znak stromu, protože hra jako řeč používá hatmatilku. Ta je realizována tak, že nepůsobí komicky, nerozptyluje. Máte díky ní pocit, že postavy mezi sebou doopravdy mluví, ale ani neumožňuje úplně rozpoznat, co přesně si říkají, takže jde vyčíst jen nutnou podstatu situace. Hatmatilka tu funguje podobně jako Podobnost u Magritta: usměrňuje pozornost od nuancí k obecnějšímu vnímání celé situace. Stejně tak grafický styl hry se nesnaží o příliš realistické zobrazení postav<sup>87</sup> a i pozice herní kamery a ohnisková vzdálenost určuje spíše nadhled než detail.

Obecně hra exceluje v tom, jak je schopna dávat důraz na témata, která chce komunikovat. Hned od začátku hry se projevuje téma rodinných vazeb a pocity jako důvěra, ztráta a truchlení, které se s nimi pojí. Opakovaný výskyt těchto témat skrz hru pak na ně klade silnější důraz a zobrazuje je z jiných perspektiv. A hlavně, co je důležité pro tento text, hra pečlivě převádí tato témata a pocity i do způsobu interakce.

*Brothers – A Tale of Two Sons* má nezvyklé ovládání. Ačkoli je dnes hratelné na spoustě možných zařízeních,<sup>88</sup> původní záměr byl hru hrát s gamepadem. Hráč ovládá oba dva bratry naráz na jednom ovladači. Staršího bratra levou analogovou páčkou a mladšího pravou. Každý z bratrů má také na stejné straně jako páčku jedno přiřazené tlačítko, které podle kontextu, v jakém se postava nachází, umožní vykonat potřebnou akci – šplhat, zatáhnout za páku a podobně. Zprvu je ovládání nemotorné a působí trochu, jako když hrajete hru pro více hráčů, ale o samotě. Brzy ale ovládání přejde plynule do krve, protože výzvy, které hra před hráče předkládá, rychle a přirozenou cestou učí, jak s postavami zacházet.

---

<sup>87</sup> I když je otázka, co z toho vychází jen z technických a finančních limitací. Hra vyšla v roce 2013, stojí za ní malé vývojářské studio a na renderování používá Unreal Engine 3. Těžko říct, jak by vypadala, kdyby měla vyjít letos, obzvlášť, když se podíváme na produkční kvalitu poslední hry Josefa Farese *It Takes Two* (2021).

<sup>88</sup> Xbox 360, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, iOS, Android, Windows Phone, Nintendo Switch, and Amazon Luna.



**Ilustrace z Games and Bereavement**

Jeden z prvních momentů, kdy zvláštnost ovládání začne dávat dramaturgický smysl, je, když skoro hned po začátku hry musí bratři přeplavat malou říčku. Mladší bratr má kvůli smrti matky panickou hrůzu z plavání a jediný způsob, jak přeplave vodu je, že se pomocí svého kontextového tlačítka chytí staršího bratra. Starší bratr pak vodu přeplave stiskem svého tlačítka s mladším bratrem přichyceným na zádech. V průběhu zbytku hry se pak motiv společného plavání často opakuje. Téma rodinné ztráty a důvěry se tím přenáší i do herních mechanik.

V úvodu hry se ukazuje, jaké role herně i vztahově bratři zastupují. Starší bratr je silnější a vážnější zatímco mladší je hravější a obratnější. Skoro všechny překážky a výzvy, které hráč ve hře potká, vyžadují, aby oba bratři pracovali v tandemu. To v mysli hráče vytváří zajímavé paradigma – bratři začnou existovat více jako jedna společná entita než dvě oddělené bytosti. Třeba když musí někam vyšplhat, starší bratr nadzvedne menšího, který pak staršímu hodí svrchu řetěz.

Nejde ale jen o řešení herních problémů, společně čelí i příběhovým situacím. V jeden moment hry bratři potkají muže, který právě začal páchat sebevraždu oběšením. Pokud mu hráč chce pomoci, není to povinné, musí starším bratrem přizvednout muže, mladším bratrem vylézt rychle na strom a odvázat tak smyčku, na které muž visí. Hráč se pak může rozhodnout, že bude zpětně sledovat mužovy stopy vedoucí od nedaleko umístěného spáleného domku. Před domkem leží přikrytá ohořelá mrtvola ženy a dítěte a hráč se tak má možnost dovtípit, že mužovi uhořela rodina. Z ruiny domu je pak možné vynést hrací skříňku patřící pravděpodobně mužově dítěti, která muže ukonejší. Následuje krátká cutscéna,<sup>89</sup> ve které bratři s mužem rodinu pohřbí a muži tím přinesou klid. Opět tím hra připomíná svá témata, ale i přes podstatně temnější přístup naznačuje možný šťastný konec.

---

<sup>89</sup> Část videohry, během které hráč nemá kontrolu nad postavou. Je ti video vloženo mezi herní části, které většinou nějak posune příběh nebo představuje hráči informace, které by se jen za pomoci dostupných herních mechanik dozvěděl těžko.

Čím více intenzivních zážitků s bratry hráč zažije, tím více s nimi soucítí a hra si dává záležet, aby ani jeden bratr nebyl hráčem preferovaný před druhým, což je velice důležité pro to, aby významové propojení mezi ovládním a příběhem fungovalo. Pouto mezi nimi si dokonce může dovolit být doslovné, aniž by to oslabovalo vznikající významy. Dokazuje to část hry, ve které musí bratři vyšplhat po stěně zříceniny obrovského hradu. Aby se jim to povedlo, svážíou se dohromady provazem, který uchyťí kolem svých pasů.



### Část hry, kdy jsou bratři svázáni provazem

Hráč nejprve musí držet obě kontextová tlačítka, aby bratři vyskočili a drželi se za úchytné body na stěně. Provaz mezi nimi volně visí až do momentu, dokud hráč nepustí jedno z tlačítek. Bratr, jehož tlačítko bylo uvolněno, se pak na provaze může rozhoupat pomocí své analogové páčky. Když dosáhne na další úchytný bod, hráč se ho pomocí opětovného stisknutí tlačítka může chytit. Následně se může pustit bratr, který se doposud držel, zatímco ten druhý ho jistí a tak dále.

*“Provádění tohoto rituálu houpání představuje vrchol bratrské důvěry v dvojím slova smyslu. V narativním smyslu bratři prokazují svou vzájemnou důvěru tím, že dávají své životy do rukou toho druhého. Na mechanické úrovni jsou to ruce hráče, kterému je důvěřováno, že v tomto bodě hry už mistrně zvládá ovládnání. Úspěšná koordinace bratrů vyžaduje gramotnost toho, které tlačítko ovládá které tělo. Skutečnost, že se role spolehlivého jističe a zranitelného visícího neustále mění, nejen přidává na obtížnosti, ale také posiluje sdělení o rovnosti mezi*

sourozenci,<sup>90</sup> píše herní teoretička Sabine Harrer ve své knize *Games and Bereavement* (2018) ve které zkoumá, jak videohry zobrazují mezilidská pouta, ztrátu a zármutek. Pasáž s lanem stvrzuje, že se hráč postupem času pomocí nezvyklého ovládání stává pojivem mezi virtuálními bratry, jak v pocitové, tak v herní a fyzické rovině.

Po oblasti gigantické zříceniny hradu se téma smrti objevuje ve hře víc a víc. Jedna kapitola je zasazená do zasněžené krajiny, ve které v nedávné minulosti proběhla bitva obrů, jejichž mrtvoly se stávají překážkami v cestě. Aby bratři mohli pokračovat, musí třeba jedné mrtvole useknout gigantickou nohu, jinou překlomit střelou do hlavy šipkou z masivní kuše nebo třeba bratři musí proplavat řekou krve, která vytéká z nahromaděných těl. Jsou to morbidní výzvy obzvláště v porovnání s výzvami předchozích kapitol, které se týkaly například vyhybání se vesnickému hlídacímu psovi nebo zmíněnému šplhání na ruiny hradu.

Pod lokací bitvy obrů bratři zachrání lidskou dívku, která má být rituálně obětována. Ta je pak skrz zmrzlou vesnici, ve které jsou zmrzlí i všichni její obyvatelé, dovede až ke vstupu do malé jeskyně. Vstup je podezřelý a mladšímu bratrovi se tam příliš nechce. Staršího bratra ale dívka romanticky přitahuje, a tak přesvědčí mladšího, aby oba vstoupili dovnitř. Pochyby mladšího se však velmi rychle naplní, když se dívka uvnitř jeskyně promění v pavoučí monstrum, které chce bratry sníst. Nastává boj, ve kterém se bratrům povede pavoučí dívku porazit tím, že jí postupně trhají nohy. V poslední možný moment však staršího bratra dívka probodne skrz naskrz poslední nohou, která jí zbývá.

Následuje sekvence událostí, kterým hra celou dobu pečlivě předpřipravovala půdu. Mladší bratr vezme zraněného staršího a uniknou z pavoučího doupěte sklouznutím ze svahu, co vede přímo k mýtickému stromu, který celou dobu hledali. Pod stromem se ukáže, že starší bratr už nemůže pokračovat, předá láhev na léčivou vodu mladšímu bratrovi a sedne si ke kořenům stromu. Mladší bratr ihned vyrazí šplhat do korun stromu, ale už tady se začne dít dramaturgicky zajímavá věc. Až doposud, od prvního momentu, co bratři vyrazili na cestu, vždy během hraní (mimo cutscény) kamera zabírala oba bratry najednou, ale teď už sleduje jen mladšího bratra. Hráč poprvé ovládá jen jednu postavu. Mladšího bratra nečekají při cestě nahoru do koruny enormního stromu žádné překážky. Nahoře nabere vodu, sklouzne zpět ke staršímu bratrovi a hekticky se ho snaží léčivou vodou vyléčit. Pozdě. Starší bratr je už mrtvý. Po krátké dojemné cutscéně, ve které si mladší bratr představuje, jak se oba naposledy obejmou, dojde na stříh, po kterém vidíme mladšího bratra, jak dokopává čerstvý hrob. Když z něj vyleze, hra opět předá kontrolu hráči. Kamera znovu zabere oba bratry najednou a to v

---

<sup>90</sup> HARRER, Sabine. *Games and Bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*. s. 130 Původní text: "Performing this swinging ritual is the climax of the brothers' trust exercises in a double sense. In a narrative sense, the brothers demonstrate their mutual trust by putting their lives in the hands of the other. On the ergodic level, these are the hands of the player, who is trusted to have mastered the controls at this point in the game. The successful coordination of the bodies requires literacy on which button directs which body. That the roles of dependable securer and exposed hanger are changing is additionally challenging, but it also reinforces the message of sibling equality." Vlastní překlad autora práce.

takové kompozici, aby bylo jasné, že hráč musí pohřbít staršího bratra za pomoci mladšího.<sup>91</sup> Hra hráče naučila, že bratři jsou jedna entita – jeden ovladač a dvě ruce na něm. Pravá ruka na ovladači vede truchlícího mladšího bratra k mrtvole staršího, zatímco levá ruka poprvé za celou hru během interaktivních částí nedělá nic nebo spíše nemůže dělat nic. I když se hráč pokusí pohnout levou páčkou nebo zmáčknou levé kontextové tlačítko, nic se nestane. Hráč tak může fyzicky cítit absenci staršího bratra – ztrátu, kterou právě teď zažívá postava mladší bratr. Proces pohřbívání trvá poměrně dlouho a jednotlivé části vyžadují každá svůj stisk tlačítka – pomalé odtáhnutí těla do hrobu, ovládnutí pláče, narovnání těla v hrobě, a postupné zasypání těla čtyřmi hromadami vykopané hlíny. Dává to tak čas hráči, aby v něm dozrály pocity z toho, co se právě stalo.

I tato scéna je ale jen přípravou na nadcházející finální interaktivní pasáž. Mladší bratr se během cutscény snadno dostane zpět k domovské vesnici za pomoci okřídleného zvířete, kterému bratři v průběhu cesty pomohli. Zvíře chlapce zanechá kousek od vesnice, odletí pryč a on se osamělý v noci vydává skrz bouřku k domu doktora. Když je dům na dohled, zbývá už jen přeplavat malý kus moře, do kterého se vlévá rozvodněná řeka.

Hráč dobře ví, že se chlapec kvůli smrti matky vody bojí. Když hráč zkusí zmáčknout jeho kontextové tlačítko, jako vždy, když do vody vstupuje bez staršího bratra, začne kroutit hlavou a odmítne do vody vstoupit. Hra nenabízí hráči žádnou nápovědu, jak výzvě čelit. Nejde se vydat jinudy a zároveň není jen tak možné vstoupit do vody, ačkoliv prostředí dává tušit, že je to správná cesta. To, co musí hráči dojít, je, že při vstupu do vody společně s tlačítkem mladšího bratra musí ještě navíc držet tlačítko zesnulého staršího bratra – tak jak tomu bylo ve hře při plavání doposud. Mladší bratr tím překoná svůj strach, vstoupí do rozbouřené vody a plave co mu síly stačí. K tomuto stisku tlačítka celá hra směřovala. Ještě dvakrát musí být chvíli po téhle části obě kontextová tlačítka držena dohromady, a to v situacích, kdy chlapec čelí osamotě překážce, kterou už předtím snadno překonal společně se svým bratrem. Příliš těžkou páku chlapec zatáhne tak, že se na ní celým tělem pověsí a s křikem naznačující jak tělesnou tak emoční bolest s ní pohne. Na vysokou skalku s rozbitým žebříkem chlapec s rozběhem vyskočí a vytáhne se za podobného křiku. U všech třech případů je ale akce vždy iniciovaná hráčem. Pokud hráč nedrží tlačítko staršího bratra třeba u vysoké skalky, mladší bratr se na ni neúspěšně pokusí vyskočit, ale rukama nedosáhne na okraj, za který se potřebuje chytit.

Stisk tlačítka staršího bratra se dá interpretovat spoustou způsobů. Moje interpretace, když jsem *Brothers – A Tale of Two Sons* hrál, byla, že mladší bratr musel prudce dospět a stisk tlačítka staršího bratra fungoval jako jeho vnitřní vzpomínka, která mladšímu dodávala sílu a sebedůvěru, aby překonával překážky. Stisk tlačítka mu připomněl, jak by mu pomohl starší

---

<sup>91</sup> Tamtéž s. 133

bratr, kdyby tam byl. Zároveň to ale funguje jako vzpomínka, která ho nutila se sebezpřekonávat také proto, aby bratrova smrt nepřišla vniveč. Zajímavé je, že z videozáznamu hry a stejně tak ani z pozice, kdy někdo kouká na hru přes hráčovo rameno, není v tento moment poznat fyzický vstup, který byl nutný k dokončení příběhu. Vyprávění se odehrálo jen mezi hrou, ovládáním a hráčem.

Důležité je, že na stisk druhého tlačítka přišel recipient sám. Kdyby hra nedůvěřovala, že na to může přijít, a vyzradila by, co má dělat, ovlivnilo by to značně emocionální vyznění celého příběhu. Jde o určitý moment, kdy tvůrci přenechají iniciativu k dovyprávění příběhu na recipientovi. Míra, v jaké by se recipient v rámci podobné dramaturgické strategie dal považovat za spoluautora se bude lišit dílo od díla. Většinou nejde totiž o to, jak moc reálně spoluautorem díla je, ale záleží na tom, jak moc se cítí být autorem svého zážitku. V případě *Brothers – A Tale of Two Sons* hráč ihned rozpozná, že stisk druhého tlačítka navíc je to, co měl udělat, a také to jediné, co mohl udělat. A přesto tím, že mu hra přenechala všechny nástroje, a neřekla, co s nimi má dělat v nejkritičtější moment celého příběhu, umožnila, aby se projevila významotvorná síla interaktivity. Bylo tak možné, aby významy týkající se iniciativy, vůle konat, truchlení a spousty dalších byly komunikovány pomocí rejstříku emocí, které vyvolává interaktivita – přímo v hráčích, a ne zprostředkovaně skrz nahlížení na emoce vnější postavy.

Hra je pečlivě dramaturgicky vykonstruovaná tak, aby tenhle moment vyniknul a brilantně pracuje s nepřímou kontrolou hráče:

- Naučí ho v průběhu hry, že všechny náročné problémy se řeší stiskem obou tlačítek.
- Nemá kromě páček žádná jiná tlačítka, která něco smysluplného ve hře vykonávají.
- Neumožňuje se přespříliš zaměřit na konkrétnost situací a postav a nutí tím vnímat věci v celku a v kontextu. (Pozor, repetice v textu neznamená pravidlo.)
- Neustále dává důraz na témata rodiny, smrti, truchlení.
- Používá zkratkovitost v momentech, které by jinak mohly hráče interpretačně rozptýlit.
- Nebere hráči kontrolu nad postavami ve chvílích, kdy ovládání samotné může nést význam.
- Propojuje ovládání s příběhem. Ovládání tu nejen ovlivňuje příběh, jak jsme u her zvyklí, ale příběh také nazpět změní, jak se hra ovládá.

*Brothers – A Tale of Two Sons* se tím daří vytvořit situace, ve které hráč svými činy dotvoří dílem naznačené významy ze svojí vlastní iniciativy, a to tak, že z interaktivity vzniklé významy jsou součástí pečlivě připravené dramaturgie.

## Závěr

V textu jsem se zabýval otázkami: Jak dramaturgicky přistupovat k tvorbě, aby byla výsledná interaktivita spolehlivě významotvorná? Co jsou překážky, které při pokusech o významotvornou interaktivitu vznikají? Čemu věnovat při tvorbě pozornost, aby významy plynoucí z interaktivity byly co nejvíce vědomou součástí dramaturgie díla?

Jejich odpovědi jsem hledal především pomocí teorie a praktických poznatků tvůrců videoher, stolních vyprávěcích her a také analýzou několika děl z různých médií (*Nešťastníci*, *Gravitation*, *Apocalypse World*, *The Human Condition* a *Brothers – A Tale of Two Sons*). Ačkoliv se přístup potřebný k dosažení spolehlivě významotvorné interaktivity značně liší dílo od díla, podařilo se mi identifikovat určité základní principy, které by mohly být obecně přenositelné do tvorby v ostatních médiích včetně divadla. Definoval jsem je ve třetí kapitole jako “pilíře” významotvorné interaktivity, ale žádný z “pilířů” není neochvějný. Naopak doufám, že tato práce poslouží k budoucímu rozšíření, zpřesnění nebo vyvrácení mých tvrzení, ať už mnou samotným nebo někým povolanějším.

Inspiruji se teď ještě jednou knihou *The Art of Game Design* a pokusím se pro co nejpraktičtější využití této práce shrnout všechny získané poznatky a formulovat je jako otázky. Ty pak mohou posloužit během tvorby interaktivních děl a doufám v to, že by mohly tvůrce dovést k preciznější dramaturgii interaktivních děl.

Umělecké dílo, ve kterém má mít interaktivita úmyslně a spolehlivě významotvornou roli, je vytvořeno na základě několika obecných dramaturgických principů:

### Dílo využívá specifika svého média.

- Fungovalo by dílo v jiném médiu? Co by bylo potřeba změnit?
- Jaké konvence dílo využívá? Na jaké spoléhá? Jaké subvertuje?
- Čím technologie média determinuje podobu a vyznění díla?
- Je dramaturgické zaměření na materiál nebo téma, které zpracovávám, to nejvhodnější pro zvolené médium? Jde se zaměřit na jiný aspekt materiálu či tématu, který by ve zvoleném médiu fungoval lépe?

### Způsob interaktivity a zamýšlený význam díla jsou hluboce propojeny.

- Co je zamýšlený význam mého díla?
- Komunikuje dílo více v emoční nebo v rozumové rovině? Je mým záměrem imerze recipientů nebo jejich odstup?
- Jde zamýšlený význam vyvolat jinak než interaktivitou?
- Pokud se způsob interaktivity změní, ovlivní to radikálně i význam celého díla?

- Je potřeba věnovat interaktivitě pozornost? Je možné věnovat interaktivitě pozornost, aniž by to narušilo diváckou spoluúčast?

#### Významy plynoucí z interaktivity jsou v harmonii s významy ostatních složek díla.

- Co je vznikající význam mého díla?
- Co je vznikající význam jednotlivých menších částí díla? Jaký vzniká význam z jednotlivých interaktivních dynamických systémů?
- Je některý ze vznikajících významů dominantní? Chci, aby tomu tak bylo?
- Jsou některé ze vznikajících významů v konfliktu?
- Nerozptyluje interaktivita od významu, který s její pomocí chci komunikovat? Nerozptyluje naopak obsah díla od interaktivity?

#### Umělecké dílo není cílem tvorby, ale prostředkem k tvorbě zážitku.

- Jak dílo zve k interakci?
- Jak dílo komunikuje pravidla interakce?
- Jak mohou pravidla vymezit nejen pole hry, ale usměrnit i množství významů, které ze hry mohou vzejít?
- Upozorňuje nějak dílo interaktivitu?
- Umožňuje dílo, aby byla interaktivita rovnocenně významotvorná jako ostatní složky díla?

#### Recipientům je uměleckým dílem s důvěrou ponechán prostor k akci a interpretaci.

- Dávám recipientům prostor na mnou nepředvídané reakce a interpretace?
- Jakou aktivitou se recipienti spolupodílí na vznikajícím významu?
- V čem se můžu spolehnout na přirozenou tendenci recipientů interpretovat?
- Jak můžu s důvěrou přenechat zodpovědnost za dokončení tvorby významu na recipientech?
- Jak může dílo usměrnit chování recipientů, aniž by narušilo jejich pocit svobody a kontroly?
- Co je chování, které dílo umožňuje? Co je chování, které dílo odměňuje?

Ačkoliv se některé z těchto otázek mohou zdát samozřejmé, dobrý dramaturg ví, že právě na ty nejsamozřejmější se nejčastěji tvůrci zapomenou sami sebe zeptat. Některé z otázek zas nejdou vždy a přesně zodpovědět a na některé ani tvůrci osamotě přijít nemohou – potřebují k tomu recipienty. Tím se dostávám k poslední věci, kterou bych tu chtěl zmínit.

Tvorba fyzicky interaktivních děl v sobě má exponenciálně víc neznámých než tvorba děl, během kterých interakce probíhá jen v rovině interpretace. Nejde předpovědět každou reakci,



každé chování a každou interpretaci, které budou recipienti při interagování s dílem mít či dělat. Ztráta nadhledu a schopnosti vidět dílo takové jaké je, jak doopravdy funguje a co znamená, je u fyzicky interaktivních médií mnohem rychlejší. Tvůrci narozdíl od recipientů už dopředu znají “správnou” interpretaci pravidel interakce a mají pravděpodobně naplánováno nejen, co mají recipienti zažívat, ale i potřebné chování, které je k zážitku dovede (nebo naopak, co recipienti nesmí dělat, aby si zážitek nezkazili). K tomu se váže to, když jsem v úvodu formuloval, že spolehlivost je důležitým slovem pro tento text. Jediným opravdu spolehlivým způsobem, jak tvořit dramaturgicky komplexní díla za pomoci interaktivity, je pravidelně dělat zkoušky s reálným publikem – playtestovat je a následně s pokorou přistupovat ke zpětné vazbě.

Je to ten nejzákladnější a nejdůležitější princip užívaný k tvorbě interaktivních děl, ale pro mě osobně také ten nejtěžší. Je náročné vidět, kolik chyb jste při tvorbě udělali, kolik zásadních rozhodnutí, které jste považovali za centrální pro identitu díla, jen odvádí pozornost recipientů. Důležité však je brát to tak, že playtestování a veřejné zkoušky udělají vaše dílo lepší. A doufám, že vám podobně i poznatky získané touto prací také pomohou ke zlepšení vaší tvorby.

# Seznam použitých zdrojů

## Odborná literatura

- BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: Nakladatelství AMU, 2016, ISBN 978-80-7331-421-7.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. 2007. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-02614-7.
- BRECHT, Bertolt, Ludvík KUNDERA a Marta STAŇKOVÁ, GROSSMAN, Jan, ed. *Myšlenky*. Praha: Československý spisovatel, 1958
- BURDEKIN, Russell. *Darkening the auditorium in the Nineteenth Century British Theatre* [online]. 2020 Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/346530233\\_Darkening\\_the\\_auditorium\\_in\\_the\\_Nineteenth\\_Century\\_British\\_Theatre](https://www.researchgate.net/publication/346530233_Darkening_the_auditorium_in_the_Nineteenth_Century_British_Theatre) [cit. 2023-05-15].
- CAFFREY, Matthew B. *On Wargaming* [online]. Newport (RI): The Newport Papers, 2019, ISBN 978-1-935352-65-5. Dostupné z: <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43> [cit. 2023-05-15].
- FOUCAULT, Michel a James HARKNESS. *This Is Not a Pipe*. Londýn: University of California Press, 1983. ISBN 0-520-04232-8.
- FOUCAULT, Michel a Miroslav MARCELLI. *Toto nie je fajfka*. Bratislava: Filozofia do Vrecka, 1994. ISBN 80-7115-084-3.
- HARRER, Sabine. *Games and Bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief*. Londýn: University of California Press, 2018. ISBN 978-3-8376-4415-9. Dostupné také z: [https://www.researchgate.net/publication/330799132\\_Games\\_and\\_Bereavement\\_How\\_Video\\_Games\\_Represent\\_Attachment\\_Loss\\_and\\_Grief](https://www.researchgate.net/publication/330799132_Games_and_Bereavement_How_Video_Games_Represent_Attachment_Loss_and_Grief)
- KATHLEEN, M. Ashley. *Mankind: Introduction* [online]. Dostupné z: <https://d.lib.rochester.edu/teams/text/ashley-mankind-introduction> [cit. 2023-05-14].
- MEURIS, Jacques a Michael SCUFFIL. *Magritte*. Köln: TASCHEN, 2004. ISBN 3-8228-3496-3.
- SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 3. vydání. Londýn: CRC Press, 2019, ISBN 978-1-138-63205-9.
- STAM, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: UMI Research Press, 1985. ISBN 0-8357-1607-4.

## Prameny

- BAKER, Vincent [Twitter: @lumpleygames]. [2. *In Apocalypse World, the basic moves all represent compromises*]. Tweet. 2017-09-15. Dostupné z: Twitter, <https://twitter.com/lumpleygames/status/908656537928962048>. [citováno 2023-05-15].
- BAKER, Vincent a Meguey BAKER. *Apocalypse World*. 2. Vydání. Lumpley Games, 2010. Dostupné také z: <http://apocalypse-world.com/>
- BECK, Rachel. *BLUEBEARD'S BRIDE* Review – No Way Out; Only Forward [online]. 2018 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://www.dreadcentral.com/reviews/278886/bluebeards-bride-review-no-way-out-only-forward/>
- BELTRÁN, Whitney, Marissa KELLY a Sarah RICHARDSON. *Bluebeard's Bride*. Magpie Games, 2017.

- BLOW, Jonathan: *Conflicts in Game Design 2008 talk* [online]. 2011-4-7 Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=mGTV8qLbBWE&ab\\_channel=rubbermuck](https://www.youtube.com/watch?v=mGTV8qLbBWE&ab_channel=rubbermuck) [cit. 2023-05-11]
- DE LA ROSA, Chris. *Alice is Missing*. Hunter Books, 2020.
- DEWEY, Stephen. *Ten Candles*. Cavalry Games, 2015.
- FRASNAY, Daniel. *The Artist's World*. New York: The Viking Press, 1969.
- GYGAX, Gary a Dave ARNESON. *Dungeons & Dragons*. TSR, 1974.
- HARPER, John a Adam KOEBEL. *Understanding and Hacking Blades in the Dark*. YouTube [online]. 2016 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=SLS2JwPhesg&ab\\_channel=Adam](https://www.youtube.com/watch?v=SLS2JwPhesg&ab_channel=Adam)
- HETZEL, Julian (režisér). *The Automated Sniper*. Divadelní představení. 2018-10-08. Místo: Divadlo Archa, Praha.
- HOCKING, Clint. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock* [online]. October 07, 2007. Dostupné z: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) [cit. 2023-05-11].
- HUCK, James a Chris REMO. *Exclusive: Will Wright - Video Games Close To 'Cambrian Explosion' Of Possibilities*. Gamedeveloper.com [online]. June 09, 2008 Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/pc/exclusive-will-wright---video-games-close-to-cambrian-explosion-of-possibilities> [cit. 2023-05-11].
- JACKSON, Steve. *Generic Universal RolePlaying System – GURPS*. 4. vydání. Steve Jackson Games, 2004.
- JOHNSON, B.S. *Nešťastníci*. Přeložil HRUBÝ Jiří. Praha: Argo, 2002. AAA (Argo). ISBN 80-7203-408-1.
- JOHNSON, B.S. *Well Done God! Selected Prose and Drama of B. S. Johnson*. Londýn: Pan Macmillan, 2013. ISBN 978-1447227106.
- LE-FEVRE, Sarah. *A Brief History of Role Playing Games* [online]. 2022 [cit. 2023-05-15]. Dostupné z: <https://ludogogy.co.uk/a-brief-history-of-role-playing-games/>
- MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA): MIT Press, 1997, ISBN 068482723-9
- PILON, Mary. *Monopoly's Inventor: The Progressive Who Didn't Pass 'Go'*. The New York Times [online]. Feb. 13, 2015 Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html> [cit. 2023-05-11].
- ROBBINS, Ben. *Microscope*. LAME MAGE Productions, 2011. Dostupné také z: <https://cobblepath-games.itch.io/stacks-of-goblins>
- ROHRER, Jason. *Gravitation*. [online] 2008-3-3 Dostupné z: <https://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/index.html> [cit. 2023-05-11]
- *The Human Condition 1933 & 1935 with articles* [online]. 2009 Dostupné z: <http://www.mattesonart.com/the-human-condition-1933--1935-with-articles.aspx> [cit. 2023-05-15].
- *The Unfortunates* [online]. 2010-5-18. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=d4ZLKd3krJw&t=384s&ab\\_channel=DavidQuantic](https://www.youtube.com/watch?v=d4ZLKd3krJw&t=384s&ab_channel=DavidQuantic) [cit. 2023-05-11]
- TORQUEMADA. *Cain's Jawbone: A Novel Problem*. Londýn: Unbound, 2021. ISBN 978-1-80018-079-6.
- *We Are But Worms: A One Word RPG*. Riverhouse Games, 2019. Dostupné také z: <https://riverhousegames.itch.io/we-are-but-worms-a-one-word-rpg>

