

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média  
Audiovizuální studia

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**TEMPORALITA VIDEOHIER**

**Andrej Sýkora**

Vedoucí práce: Mgr. Helena Bendová

Oponent práce: Mgr. Jan Švelch

Datum obhajoby: 12.9.2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE  
**FILM AND TV SCHOOL**

Film, Television, Photography, and New Media  
Audiovisual studies

**BACHELOR'S THESIS**

**TEMPORALITY OF VIDEOGAMES**

**Andrej Sýkora**

Thesis advisor: Mgr. Helena Bendová

Examiner: Mgr. Jan Švelch

Date of thesis defense: 12.9.2017

Academic title granted: BcA.

Prague, 2017

## **Prehlásenie**

Prehlasujem, že som bakalársku prácu na tému **Temporalita videohier** vypracoval samostatne pod odborným vedením vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

Praha, dňa .....

.....

podpis diplomanta

## **Upozornenie**

Využitie a spoločenské uplatnenie výsledkov bakalárskej práce alebo akékoľvek nakladanie s nimi je možné len na základe licenčnej zmluvy, tj. súhlasu autora a AMU v Prahe.



## **Abstrakt**

Práca primárne pomocou analýzy a interpretácie vybraných diel skúma možnosti prežívania a vnímania času vo svete videohier. Sekundárne si vo svojich analýzach vypomáha existujúcim výskumom zo širokého spektra oblastí od samotných game studies až po sociálne aspekty nových médií.

Každá kapitola prezentuje určitý temporálny fenomén, resp. rôzne temporálne fenomény. Snaží sa nájsť pohľad, akým v kontexte hráčskeho zážitku a interpretácie videohry môžeme vnímať unikátne efekty daného fenoménu, pokiaľ sme s ním konfrontovaní skrz videohru.

Hlavnou otázkou práce sa tak stáva, či videohry ako médium prinášajú na pole debaty o temporalite nové, sebe-vlastné faktory, alebo len rozširujú tie už poznané z iných druhov médií.

## **Abstract**

The thesis is primarily focused on researching the ways of feeling and perceiving time in videogames through analysis and interpretation of chosen works. Secondly, it uses existing research from a broad spectrum of areas from game studies to social aspects of new media to help its analysis.

Every chapter presents a certain temporal phenomenon or multiple temporal phenomena. It tries to find how we can, in the context of player experience and videogame interpretation, perceive unique effects of the selected phenomenon, if we are confronted with it in a videogame.

The main question being asked by the work is whether videogames as a medium bring any new, unique factors to the existing debate on temporality, or just extend those already known from other types of media.

## **Obsah**

1. Teraz a tu.....	7
2. Úzkosť a repetitívnosť.....	12
3. Očakávanie a simultánnosť.....	23
4. Cyklickosť a konečnosť.....	29
Záver.....	35
Poznámky.....	36
Zoznam použitých prameňov a literatúry.....	37

## 1. Teraz a tu

Je 29. máj 1919 a na ostrove Principe pri Západnej Afrike Sir Arthur Eddington fotografuje úplné zatmenie slnka. Má na to len 8 minút, počas ktorých sa obloha na krátku chvíľu vyjasňuje. Na tenkú vrstvu bromidu striebornatého sa navždy otláča obraz, ktorý o desiatky rokov neskôr historik Paul Johnson popisuje ako „začiatok súčasného sveta“.<sup>1</sup> Astronomické merania totiž práve v tento deň experimentálne overujú Einsteinovu teóriu relativity.

„Začiatkom súčasného sveta“ sa tak stáva snaha o zachytenie pominuteľného momentu, zdánlivo iracionálneho v očiach kultúr nepoškvrnených renesančnými znalosťami astronómie či fyziky. Z iného než vedeckého hľadiska je zatmenie slnka v prvom rade udalosťou narušujúcou bežný tok času. Dominantná je procedurálna náтура tmavnutia oblohy a postupná deformácia žiarivého kruhu, ktorá je zároveň časomierou vlastného konca.

V mystických aj apokalyptických súvislostiach cestuje umelkyňa Tacita Dean v roku 2001 na Madagaskar s obdobným úmyslom. Počas príprav na natáčanie ďalšieho zatmenia sa dozvie o zvláštnom fenoméne - s poslednými paprskami zapadajúceho slnka odrážajúceho sa na morskej hladine je občas možné vidieť „zelený lúč“, krátky zelenavý záblesk, považovaný námorníkmi za symbol šťastia.

S použitím analógovej aj digitálnej techniky natáča Dean niekoľko večerov more a zčervenajú oblohu. Film *Green ray*<sup>2</sup> je nakoniec premietaný zo 16 milimetrovej premietačky v galériách po celom svete. Autorka tvrdí, že len na analógovom materiáli je možné, hoc na malý moment, zelené lúče svetla spozorovať. Divácky zážitok sa tak koncentruje na očakávanie a hľadanie správneho momentu.

Tacita Dean vstupuje svojím dielom do debaty o kvalitách a vlastnostiach rôznych druhov médií, ktorá silnie s postupným zprístupňovaním digitálnej techniky masám. Teoretička Erika Balsom píše o Deaninom filmovom páse ako o nositeľovi

---

1 Johnson, Paul. *Dějiny 20. století*. Praha: Rozmluvy, 2008.

2 *Green ray* [film]. Režie Tacita Dean. Tacita Dean, 2001.

„historicity“ a „spektrálnosti“, fyzickom médiu, do ktorého sa v momente záznamu opisuje kontingencia - nahodilosť - okamihu, neopakovateľná štruktúra fotónov, ktoré sú odrazom jedinečného momentu navždy strateného v čase.<sup>3</sup>

Na druhej strane stojí regularita binárneho ukladania dát. Jedničky a nuly tvoria reprodukovateľné, jednoducho manipulovateľné, mechanické odrazy skutočnosti. Digitálny obraz, vzhľadom na svoju kódovateľnú povahu, schopnosť zachytiť kontingentnosť okamihu postráda. Limitovaná bitová hĺbka či rozlíšenie nedokáže poňať nekonečnú rozmanitosť analógového sveta, aspoň nie v očiach Tacity Dean, pozerajúcej sa optikou roku 2001.

Podobná forma uvažovania sa dá aplikovať aj na videohry. Kým dnes už vieme, že 4K rozlíšenie, VR okuliare či motion tracking vytvárajú alebo budú vytvárať relatívne kontingentné pocitové zážitky, kontingentnosť herných mechaník a svetov je po dlhú dobu povážlivá. Dobový hardvér neumožňuje programátorom a dizajnérom vytvárať prostredia, ktorých miera „interaktivity“ ponúka hráčovi uveriteľné pocity nahodilosti plynúce z toho, ako herný svet reaguje na jeho (alebo svoje simulované, vnútorné) akcie.

Toto úzko súvisí s tým, ako Sheizaf Rafaeli popisuje dve úrovne interaktivity. Prvá úroveň, reaktivita, je schopnosť systému reagovať na svoj predchádzajúci stav, ale nehľadieť hlbšie do minulosti. Reaktívny je napríklad tradičný „on / off“ spínač, zapínajúci svetlo, monitor alebo počítač. Skutočná interaktivita je schopnosť systému reagovať na všetky svoje predchádzajúce stavy, pamätať si ich a prispôsobovať sa im.<sup>4</sup>

Vo videoherných modeloch interaktívnych systémov môžeme touto optikou pozorovať postupnú evolúciu z „reaktivity“ na „interaktivitu“. V strieľačke *Wolfenstein 3D* (1992)<sup>5</sup> sú všetky dvere buď otvorené, alebo zatvorené. V *Tom*

---

3 Balsom, Erica. *Exhibiting cinema in contemporary art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

4 Rafaeli, Sheizaf. „Interactivity: From new media to communication“. *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. 1988, č. 16, s. 110–134.

5 *Wolfenstein 3D* [videohra]. Réžia Tom Hall. Apogee Software, 1992



*Clancy's Rainbow Six Siege* (2016)<sup>6</sup> môžu hráči do dverí strieľať a vytvárať v nich diery alebo ich úplne zničiť. Namiesto dvojstavovej prekážky sa z dverí stáva hmatateľná súčasť herného sveta.

Každá príšera v *Castlevania: Symphony of the Night* (1997)<sup>7</sup> je len prázdna schránka s úlohou uškodiť hráčovi. Orkovia a škreti z *Middle-earth: Shadow of Mordor* (2014)<sup>8</sup> majú vlastnú hierarchiu, kapitánov, ktorí sa môžu stať hráčovými nemesis a postupne silnejú a konsolidujú svoje prostriedky, vyvíjajúc sa v čase.

Ako je však možné presvedčiť hráča o podobnej temporálnej kontingencii, o akú ide Tacite Dean? Možnosti prežiť okamih, ktorý je dostatočne nahodilý na to, aby sme nevníмали jeho genézu len ako správny stav kódu v operačnej pamäti?

9. augusta 2016 vychádza dlhoočakávaná, procedurálne generovaná sci-fi hra *No Man's Sky*.<sup>9</sup> V jednom momente až 200 tisíc ľudí naraz skúma obrovský, počítačom vygenerovaný vesmír, ktorý je v očiach jedného hráča vďaka svojej veľkosti *de facto* nekonečný. Napriek rozporuplným dojmom, ktoré hra vyvoláva ako u hráčov, tak aj kritikov, Internet čoskoro zaplavujú množstvá screenshotov a videí demonštrujúcich rozmanité biómy, stvorenia, krajiny a situácie.<sup>10</sup> Niekoľko hráčov má možnosť sa s komunitou podeliť o rôzne formy zatmení - hviezd, mesiacov aj planét.

Vďaka nahodilosti algoritmov vytvárajúcich svety *No Man's Sky* sa dá argumentovať, že ide o v podstate prirodzene „kontingentné“ dielo z oblasti interaktívnych médií. Základná simulácia počasia, pohybu planét aj života mimozemských živočíchov vytvára momenty, ktoré je štatisticky nemožné zopakovať. Narozdiel od nekonečných opakovaní rovnakých levelov *Super Maria*

---

6 *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* [videohra]. Réžia Xavier Marquis. Ubisoft, 2016.

7 *Castlevania: Symphony of the Night* [videohra]. Réžia Toru Hagihara a Koji Igarashi. Konami, 1997.

8 *Middle-earth: Shadow of Mordor* [videohra]. Réžia Michael de Plater. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.

9 *No Man's Sky* [videohra]. Réžia Sean Murray et al. Hello Games, 2016.

10 Warr, Philippa. „No Man's Sky: How Photo Mode Changes the Game“. *Rock, Paper, Shotgun*. 14.3.2017 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/2017/03/14/no-mans-sky-photo-mode/>.

(1985)<sup>11</sup>, v ktorých rovnaké monštra v rovnakom čase opakujú rovnaké akcie (a reakcie), dizajnový prístup procedurálnej generácie vytvára dojem „prítomnosti“ tak, ako ho ľudia zažívajú vo fyzickej realite.

Pretože byť v „prítomnosti“ neznamená len hodnotiť možnosti a vybrať najlepší šachový ťah či okamih, v ktorom je nutné preskočiť nepriateľa. Byť v „prítomnosti“ znamená uvedomovať si jej efemeritu a unikátnosť vo vzťahu s naším vedomím a empirickou skúsenosťou. Byť schopný uvažovať o podobách budúcnosti, ale nebyť schopný ich stopercentne vedieť predpovedať.

„Prítomnosť“, ako argumentuje teória relativity, nie je len „teraz“, ale aj „tu“. Ľudská, skutočná „prítomnosť“ je kontingentná, a táto kontingencia zaručuje, že sa všetko deje len raz, že každý náš čin má neodštriepitelné dôsledky a všetky naše prežitky následne miznú do prázdnoty.<sup>12</sup> Imerzívne videoherné svety dokážu v hráčovi navodiť pocit, že jeho avatar je súčasťou virtuálneho časopriestoru, v ktorom je možné zažívať podobne neopakovateľné pocity, ako v tom reálnom.

Ak sa hráč rozhodne nenatáčať, resp. nevyfotí určitú situáciu, ktorú prežíva v *No Man's Sky*, ostáva navždy jej posledným svedkom. Ak ju zaznamená, stáva sa naopak digitálnym Arthurom Eddingtonom, prorokom schopnosti vymaniť sa z digitálnej „regularity“ jej vlastnými prostriedkami. Zdieľanie momentov, ktoré hráči zažívajú, je oveľa zábavnejšie a realistickejšie s pocitom, že sú to „naše“ momenty.

Túto tézu môže ilustrovať aj obrovská popularita tzv. „Let's play“ videí z procedurálne generovaného fenoménu *Minecraft*, ktorých počet na YouTube niekoľkonásobne prevyšuje počet videí venovaných niekoľkým najobľúbenejším lineárnym hrám dohromady.<sup>13</sup>

---

11 *Super Mario Bros* [videohra]. Réžia Shigeru Miyamoto. Nintendo, 1985.

12 Bushnell, Rebecca. *Tragic Time in Drama, Film and Videogames*. London: Palgrave Macmillan, 2016.

13 Marshall, Carla. „15% of ALL YouTube Videos Relate to Gaming: Minecraft FTW“ [online]. *Tubular Insights*. 13.12.2014 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://tubularinsights.com/15-per-cent-youtube-gaming-videos/>.

Príklad *No Man's Sky* je len jednou z ukážok toho, ako môže algoritmizácia audiovizuálnej tvorby otvárať pozície, ktoré iné „time-based“ médiá nie sú schopné replikovať. Zlepšujúca sa modulárnosť a interaktívnosť nových médií, nástup VR technológie a v reálnom čase prepojené online svety rôznymi spôsobmi obohacujú to, ako vnímame a prežívame „štvrtú dimenziu“ vo virtualite.

Vnímanie času a obecné dôsledkov toho, že vôbec vnímame čas (alebo že existuje čas), je extrémne intuitívny proces. Táto intuitívnosť má za následok primárne náročnosť popisovať tieto vnemy. Hráči procedurálne generovaných hier si pravdepodobne neuvedomujú, že súčasťou ich imerzívnosti je práve aj akási simulácia filozofickej „prítomnosti“. Diváci napínaveho televízneho seriálu si v hlave premietajú možné schémy a vetvy vývoja príbehu, na fanúšikovských stránkach prispievajú siahodlými teóriami o „možných svetoch“, nerozmýšľajú nad tým, ako tento stav súvisí s našimi úzkosťami z budúcnosti, nemožnosti konať zoči-voči nejasným rozhodnutiam či neurologickým poruchám, ktoré majú za následok neschopnosť chápať dôsledky.

Cieľom tejto práce, vzhľadom k jej rozsahu, nie je snaha priniesť komplexný rozbor vnímania a prezentácie temporality vo videohrách vo forme teórie či výskumu existujúcej literatúry (ktorej, špecificky v oblasti game studies, nie je veľa). Zameriavame sa hlavne na konkrétne fenomény súvisiace s temporalitou popísané v príbuzných oblastiach (audiovizuálna teória, teória nových médií či umenie a filozofia) a aplikujeme ich na širokú škálu príkladov - počnúc dnes už archívnymi videohrami, končiac súčasnou tvorbou v oblasti interaktívnej fikcie a nezávislej hernej produkcie.

Hľadáme odpoveď na otázku, do akej miery prináša videoherná tvorba inovatívne možnosti vnímania či reflexie času a časopriestoru. Porovnávame ju s divadlom a filmom, ale aj literatúrou. Berieme do úvahy (očividné) autorské zámery, ale sme otvorení aj subverzii a vnímaniu nad rámec bežnej analýzy herných mechaník a naratívu. Dúfame, že podobne ako Arthur Eddington, diváci filmového pásu *Taciturny Dean* alebo piloti vesmírnych lodí v *No Man's Sky*, na chvíľu zachytíme záchvev nepoznaného.

## 2. Úzkosť a repetitívnosť

Mám sotva 5 rokov a na svojej konzoli Sega Megadrive hrám v obývačke hru *Sonic the Hedgehog* (1991).<sup>14</sup> Na konci 3. zóny začína moju radosť striedať nervozita. Už o chvíľu bude existovať pravdepodobnosť, že sa môj ďalší pokus hru zdolať skončí utopením animovanej postavičky, ktorou Sega zahájila svoj 16-bitový boj proti Nintendo.

Jedným z poznávacích známení éry, v ktorej boli hry s možnosťou ukladania pozície v menšine, je podvedomý strach z príchodu neoblíbeného, alebo skôr nenávideného levelu. V prípade spomínanej hry je to v poradí štvrtá zóna, v rámci ktorej sa Sonic dostáva do zčasti zatopenej starovekej pyramídy. Hráč trávi dlhé pasáže pod vodou a všetka pozornosť sa odrazu sústreďuje na snahu nájsť ďalšiu vzduchovú bublinu skôr, než modrému ježkovi dôjde kyslík.<sup>15</sup>

Toto je v priamom rozpore so základnými myšlienkami herných mechaník, ktoré hra prezentuje vo svojej prvej polovici. Kľúčovými faktormi tu sú rýchlosť, rozsiahlosť jednotlivých úrovní a možnosť prekonať ich niekoľkými rôznymi spôsobmi. Ako odpoveď Segy na úspech *Super Maria* od Nintendo bol *Sonic* vyvíjaný a prezentovaný ako dynamická, akčná „plošinovka“.<sup>16</sup>

„Labyrinth Zone“ narúša túto dynamiku a prenáša hru do klaustrofóbných priestorov, v ktorých sa Sonic pohybuje pomaly a každú akciu je nutné dopredu naplánovať. Jadrom tiesnivých pocitov sa však stáva pätnásť sekúnd, ktoré hráčov avatar vydrží bez vzduchu. Blížiaci sa koniec podtrháva stále hlasnejšia hudba a fakt, že narozdiel od bežných hrozieb prítomných v hre je smrť pod vodou okamžitá.

---

14 *Sonic the Hedgehog* [videohra]. Réžia Hirokazu Yasuhara. Sega, 1991.

15 GamingSonic. Sonic- Labyrinth Zone (Act 1) [video]. *YouTube*. 11.10.2008 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kOtET6wg6Co>.

16 Cohen, D. S. „How Sonic the Hedgehog Saved Sega“ [online]. *Lifewire*. 18.10.2016 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/history-of-sonic-the-hedgehog-729671>.

Každé ponorenie sa do vody tak znamená vyrovnanie sa so vznikom nového časového limitu. Okrem očividného tlaku na hráčove kognitívne schopnosti (je nutné okrem bežných činností súvisiacich s hrou vnímať aj to, koľko času približne ostáva do vyčerpania zásob vzduchu) vytvára táto akcia aj určitý „fyzický“ model času existujúceho v hernom svete, ktorý dovtedy ostáva v úzadí.

Napriek tomu, že príbehy mnohých hier stoja na zdánlivo časom ohraničených udalostiach (v hre *The Elder Scrolls: Oblivion* (2006)<sup>17</sup> fikčný svet čelí invázií démonov z pekiel, ktorá má čoskoro vyvrcholiť, v *Batman: Arkham Knight* (2015)<sup>18</sup> sa počas jednej noci protagonista snaží zabrániť vypusteniu smrtiaceho toxínu, etc.), k ich skutočnej realizácii nedôjde, až kým hráč nevykoná nejakú akciu. Brána do pekla sa otvorí až v momente, keď prehovoríme s danou postavou, cut-scéna s vypustením toxínu sa spustí až keď splníme určitú úlohu. Kauzalita udalostí je tu podriadená hrateľnosti, čo môžeme chápať ako súčasť širšej problematiky označovanej pojmom „ludonaratívna disonancia“.

Ludonaratívna disonancia, termín definovaný herným dizajnérom Clintom Hockingom,<sup>19</sup> popisuje neustále trenie medzi hernými (ludologickými) a príbehovými (naratívnymi) zložkami diela. Hovoríme o nej, keď myslíme na stovky mŕtvol, ktoré za sebou zanechal Tommy Angelo v *Mafii* (2002)<sup>20</sup>, pričom pre potreby príbehu by ich stačilo 10. Hovoríme o nej, keď Geralt v *Zaklínačovi 3* (2015)<sup>21</sup> začína opäť ako neskúsený bojovník, ktorého je potrebné cvičiť a vylepšovať, pričom príbehová linka už počíta s tým, že je to minulosťou zocelený veterán.

---

17 *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [videohra]. Réžia Ken Rolston. Bethesda Softworks, 2006.

18 *Batman: Arkham Knight* [videohra]. Réžia Sefton Hill. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015.

19 Hocking, Clint. „Ludonarrative Dissonance in Bioshock“ [online]. *Click Nothing*. [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: [http://www.clicknothing.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html).

20 *Mafia: The City of Lost Heaven* [videohra]. Réžia Dan Vávra. Take-Two Interactive, 2002.

21 *The Witcher 3: Wild Hunt* [videohra]. Réžia Konrad Tomaszkiewicz et al. CD Projekt, 2015.

Ludonaratívny prístup ku kauzalite udalostí je logický - asi žiadny hráč by neholdoval hre, ktorá sa skončí tragédiou, lebo sa v Gotham City rozhodol splniť nejakú postrannú úlohu. Na druhú stranu tu môžeme sledovať vznik nezrovnalosti, ktorá panuje v časopriestorovom kontinuu väčšiny hier odohrávajúcich sa v reálnom čase. Jesper Juul tento element popisuje ako rozdiel medzi „hracím časom“ (časom, ktorým reálne strávime hranie hry) a „diskurzívnym časom“ (časom, ktorý uplynie vo fikčnom svete).<sup>22</sup>

Proces mapovania „hracieho“ a „diskurzívneho“ času 1:1, ku akému dochádza napríklad formou zahrnutia obmedzenej možnosti pobytu pod vodou v *Sonicovi*, napomáha vytvoriť v hráčovi silné napätie. Herný svet a jeho zákonitosti na malú chvíľu tvoria priesečník so svetom reálnym. Vzhľadom k tomu, že väčšina videohier zachováva princípy tejto temporálnej disonancie, je vytrhnutie z nich násilné a nečakané. Hráč si môže klásť otázku, prečo v svete, ktorý sa väčšinu času prispôbuje jeho svojvôli konať, zrazu čas plynie mimo pole pôsobnosti jeho postavy?

Postup poukazovania na „reálnosť času“ má dlhú tradíciu aj v iných umeleckých formách. Atmosféra westernu *High Noon* (1952) je založená na úzkosti z čakania na príchod vlaku, podtrhnutou neustálou prítomnosťou hodín v mizanscéne.<sup>23</sup> Umelec Felix-Gonzalez Torrez vystavil v Múzeu moderného umenia v New Yorku pár identických nástenných hodín, ktoré vplyvom fyzikálnych síl po určitej dobe začnú ukazovať odlišný čas.<sup>24</sup> Dve identické meradlá času tak blízko seba prebúdzajú prirodzenú, jemne znepokojujúcu otázku - prečo sa rozchádzajú?

Úzkosť z prežívania plynutia času, „chronofóbiu“, popisuje Pamela Lee v knihe *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s*. Okrem väzňov a starých ľudí, pre ktorých je strach z plynutia času prirodzenou reakciou na podmienky vlastnej existencie (väzni všetok uplynulý čas vnímajú ako čas, ktorý mohli stráviť na

---

22 Juul, Jesper. „Introduction to Game Time“. In Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 131–142. Dostupné z: <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>.

23 Powell, Helen. *Stop the Clocks! Time and Narrative in Cinema*. London: I.B.Tauris & Co, 2012.

24 Gonzalez-Torres, Felix. „Untitled“ (*Perfect Lovers*). New York: Museum of Modern Art.

slobode, seniori zase ako čas, ktorý im skracuje život) môžeme podľa Lee reakcie na spôsob, akým technológia ovplyvňuje vzťah človeka a času, často sledovať v prácach rôznorodých umelcov pôsobiacich v 60. rokoch.<sup>25</sup>

Diela kinetického sochárstva, ktoré sú v neustálom metaforickom aj skutočnom pohybe, v továrni vyrábané minimalistické objekty alebo experimentálne Warholove filmy (*Sleep, Kiss, Empire*) akoby kopírovali nekonečnú repetitívnosť komoditnej industriálnej výroby, ktorej povojnová Amerika vďačila za svoj hospodársky aj kultúrny rozmach.

Obzvlášť Warholove extrémne dlhé filmy otvárajú priepasť medzi konečnosťou a nekonečnosťou, ľudskou snahou balansovať na hranách každodennej triviality a expanzívnej prázdnoty nenaplnenej budúcnosti, ktorá visí vo vzduchu.<sup>26</sup>

Hideo Kojima sa v hre *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2007)<sup>27</sup> pohráva práve s neúnosnou zdĺhavosťou, keď v jednej z často spomínaných scén nechá hráča šplhať sa po rebríku celé dve minúty len za zvukov vetra a afektovaných vokálov. Výsledkom nie je v podstate nič - len prechod do ďalšej lokácie. Narozdiel od adventúry *Neverhood* (1996)<sup>28</sup>, kde je 5 minút dlhý prechod chodbou, na ktorej stenách je popísaná kompletná história sveta, v ktorom sa hra odohráva, Kojima tejto pasáži nepripisuje žiadny naratívny význam.

Séria *Metal Gear Solid* je známa svojím silným dôrazom na metanarativitu, často búrajúc „štvrtú stenu“ a komentujúc samú seba aj iné hry skrz herné mechaniky aj príbeh. V kontexte japonskej tvorby v hernom priemysle nám tak dvojminútové držanie tlačítka „vpred“ na ovládči môže evokovať tzv. „grind“, ktorým je známy žáner „jRPG“, teda „japanese roleplaying games“.

---

25 Lee, Pamela. *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2014.

26 Tamtiež.

27 *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [videohra]. Réžia Hideo Kojima. Konami Corporation, 2004.

28 *The Neverhood* [videohra]. Réžia Doug TenNapel a Mark Lorenzen. DreamWorks Interactive, 1996.

Väčšina japonských RPG núti hráča k progresu príbehom zvyšovať úroveň svojich postáv umelo, primárne súbojmi v náhodných potýčkach s monštrami.

Angloamerická dizajnérska tradícia naopak umožňuje väčšinu príbehových RPG prejsť bez toho, aby musel hráč tráviť čas plnením vedľajších úloh či umelým zvyšovaním schopností svojich postáv.

„Grind“ často japonské hry odmeňujú filmovými sekvenciami, ktoré naratív posúvajú ďalej. Napríklad *Final Fantasy XIII* (2009) obsahuje 8,5 hodín cut-scén. Craig Lindley tento dôraz na repetitívnosť jednotlivých „malých výziev“, ktorú v pravidelnom rytme narúšajú filmové scény posúvajúce dej dopredu, popisuje vo svojej štúdií sémiotiky časových štruktúr videohier.

Pre Lindleyho je základom temporálnej štruktúry videohry každý jednotlivý „pohyb“ („move“) hráčovej postavy či postáv. „Pohyb“ je abstraktná jednotka, ktorá môže v rámci programovej logiky zahŕňať celú sériu menších akcií (vykresľovanie jednotlivých snímok, kalkulácie na pozadí, atď.). Ako hráči modifikujeme herný svet skrz „pohyby“ a naším očakávaním je, že každý „pohyb“ posúva časový a priestorový stav herného sveta z bodu A do bodu B.<sup>29</sup>

Niekoľko ďalších príkladov budem ilustrovať na RPG hre *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003).<sup>30</sup> Ak sa počas hrania hry cez jej interface prepneme do mapy, prehľadu súčasných úloh alebo výčtu štatistík jednotlivých postáv, nevykonávame žiadny „pohyb“. Ak nejakú z postáv vyzbrojíme novou zbraňou, zvolíme dialógovú možnosť alebo prikážeme postave, aby zaútočila na konkrétneho oponenta, vykonávame „pohyby“ - meníme stav sveta.

Na základe dôsledkov „pohybov“ dostupných v jazyku hry potom môžeme hovoriť o intenzite, s akou jednotlivé „pohyby“ zasahujú do naratívu. Opakované súboje s „bežnými“ nepriateľmi v *Star Wars: KOTOR* zlepšujú štatistiky našich hrdinov a umožňujú nám získavať lepšie vybavenie, no nijakým zásadným spôsobom

---

29 Lindley, Craig. „The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design“. *Game Studies*. 2005, roč. 5, č. 1.

30 *Star Wars: Knights of the Old Republic* [videohra]. Réžia Casey Hudson. LucasArts, 2003.



neprispievajú k charakterizácii postáv či plynutiu príbehu. Čas, z hľadiska naratívu, v tomto prípade stojí - obdobne, ako keď zloduch Scarecrow v Batmanovi čaká s vypustením toxínu, až kým sa k nemu neprebijeme.

Vstup do hádky medzi dvomi spriateľenými postavami o tom, či sa máme alebo nemáme pokúsiť zachrániť vybuchujúcu podmorskú stanicu a voľba, na koho stranu sa pridáme, naopak umožňuje budovať charakteristiku našej postavy a zároveň posúvať jeden z elementov príbehu.

V prípade dominancie nenaratívne založených „pohybov“ v hernom systéme je hráčov zážitok riadený smerom k imerzii do týchto „malých výziev“.<sup>31</sup> Napríklad v hre *Might and Magic VII: For Blood and Honor* (1999)<sup>32</sup> je v každej hernej zóne prítomných niekoľko desiatok, občas až stoviek, monštier, ktoré je väčšinou potrebné postupne zlikvidovať, aby sme sa dopracovali k možnosti posunúť sa v príbehu ďalej. Hranie *Might and Magic* je tak neustálym opakovaním naratívne insignifikantných stretnutí prekladané príležitosťou vykonávať „pohyby“ ovplyvňujúce „diskurzívny“ čas hry. Táto roztrieštenosť potom môže ľahko zvádzať hráča k menšej pozornosti venovanej príbehu na úkor prekonávania ďalších a ďalších „malých výziev“.

Z posledných odstavcov sa dá vyvodiť, že silným nástrojom pre vytváranie hier schopných pohltiť hráča do príbehu pomocou herných mechaník je dôraz na prepojenie repertoáru „pohybov“, ktoré hra ponúka, a „diskurzívneho“ času.

Ako priekopníka v tomto zážitkovo „fluidnom“ návrhu herného jazyka môžeme označiť *Half-life* (1998).<sup>33</sup> Po stisnutí tlačítka „Nová hra“ v menu nám v podstate nie je dovolené „vyskočiť“ z hlavy Gordona Freemana. Všetko, čo sa v hre deje, sledujeme jeho očami. Nájdenie zbraní, oblečenie a vylepšovanie Freemanovej kombinézy, zamknuté dvere a trosky blokujúce postup - každý z týchto prvkov je nejakým spôsobom zapojený do naratívu a má v kontinuite fikčného sveta svoje

---

31 C. Lindley. *The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design*.

32 *Might and Magic VII: For Blood and Honor* [videohra]. Réžia John van Caneghem. The 3DO Company, 1999.

33 *Half-life* [videohra]. Réžia Mark Laidlaw. Sierra Studios, 1998.

vysvetlenie. Hra sa neustále snaží budiť dojem, že votrelci v hangári nie sú preto, lebo nám herný dizajnér vytváral „výzvu“, ale preto, lebo Gordon pred niekoľkými hodinami otvoril medzidimenzionálny portál.

Nedochádza k žiadnym časovým skokom, prerušeniam hry ani umelým obmedzeniam hráčovej agendy. Ak hru neuložíme a nepokračujeme na druhý deň, dokážeme v podstate v reálnom čase prežiť celý jej príbeh.

Nehovoríme samozrejme o reálnom čase v intenciách mapovania 1:1, ktorý spomíname vyššie. Väčšina udalostí je v hre stále riadená neviditeľnými skriptami, spínačmi a prekračovaním línií. Ak opustíme stoličku počítača a Gordona necháme niekoľko hodín stáť na chodbe komplexu Black Mesa, nič sa nestane. Vďaka lineárnej štruktúre hry je však pre normálneho, neexperimentujúceho hráča tento faktor v podstate neviditeľný.

Toto prežívanie hry v kulisách časopriestoru, ktorý verne kopíruje jeho vonkajší obraz (plynutie času v realite) a zároveň koherentný pocit z fikčného sveta s jasne fungujúcimi pravidlami príčin a následkov a minimalizáciou prítomnosti nenarativizujúcich prvkov herného jazyka, má za následok pocit, že je hráč súčasťou niečoho, čo narozdiel od sérií izolovaných a temporálne neprepojených stretnutí jednoducho „tečie“.

Mohli by sme argumentovať, že podobne funguje už *Doom* (1993)<sup>34</sup> či *Quake* (1996),<sup>35</sup> no tieto hry postrádajú dve významné veci.

Prvou je kontinuita. Jednotlivé úrovne spomínaných hier sú prerušované obrazovkami so skóre, ktoré ukazujú, koľko votrelcov hráč zabil alebo ako veľa tajných miestností objavil. Druhou je absencia naratívnych prvkov. Bez posúvania príbehu neexistuje ukotvenie hráčovej prezencie v čase. Úrovne *Doomu* alebo *Quakeu* sú v podstate len zámienkou k tomu, aby hráč zabíjal ďalších a ďalších

---

34 *Doom* [videohra]. Réžia John Romero et al. GT Interactive, 1993.

35 *Quake* [videohra]. Réžia John Romero et al. GT Interactive, 1996.

démonov. Príbeh je prezentovaný v náznakoch medzitulkami jednotlivých epizód.

Ak je teda takýto fluidný prístup k budovaniu herných mechaník, ako v *Half-life*, vlastne ideálny nástroj k efektívnejšej imerzii, resp. schopnosti ponoriť sa do toku „diskurzívneho“ času videohry, kde potom hľadať hranicu, za ktorou leží úzkosť a napätie, ktoré prežívam pri hraní *Sonica*?

Odpoveď na túto otázku môžeme nájsť napríklad v dielach ako *The Last Express* (1996)<sup>36</sup> alebo *Consortium* (2014).<sup>37</sup> Obe hry sú príbehovo orientované, detektívne adventúry, ktoré úplne rušia bežnú temporálnu disonanciu a odohrávajú sa celé v reálnom čase (Juulovou terminológiu, sú mapované pomerom 1:1 „hracieho“ a „diskurzívneho“ času).

Ak hráč nie je v správnom čase na správnom mieste, môžu mu uniknúť dôležité súvislosti a udalosti, v horšom prípade môže hru prehrať, lebo vo vlaku vybuchne bomba. Pocit neistoty plynúci z plynutia času, ktorý v *Sonicovi* funguje primárne ako spôsob zvýšenia obtiažnosti hry, je tu základným stavebným prvkom atmosféry a imerzivity. Zároveň je ale aj desivo uvedomelým mementom plynutia času, na ktoré v eskapistických fantáziach videohier neostáva vždy miesto.

V menšej, ale o to zaujímavejšej miere, je „chronofobický“ prvok zahrnutý v špionážnej hre *Alpha Protocol* (2010).<sup>38</sup> Počas rozhovorov je tu hráč nútený vyberať si dialógové možnosti v podstate okamžite, keďže po uplynutí krátkej časomiere volí hra odpoveď za neho. Táto jednoduchá adaptácia dialógového systému zrkadlí model špionážneho thrilleru tak, ako si ho pravdepodobne na základe žánrových zvyklostí predstavujeme. Agent je nútený reagovať presvedčivo, viesť konverzáciu smerom, ktorý mu vyhovuje, ale zároveň nesmie zaváhať a musí byť schopný reagovať rýchlo. Každý úspech v konverzácií, ktorá sa vyvinula podľa našich predstáv, vyvoláva obrovské zadosťučinenie a pocit, že

---

36 *The Last Express* [videohra]. Réžia Jordan Mechner. Interplay Entertainment, 1997.

37 *Consortium* [videohra]. Réžia Gregory MacMartin. Interdimensional Games, 2014.

38 *Alpha Protocol* [videohra]. Réžia Chris Parkers. Sega, 2010.

sme súčasťou prostredia, ktoré sa neohýba na základe potrieb herného dizajnéra, ale ohýba herný dizajn k vytváraniu vlastnej autenticity.

Hore uvedené príklady prezentujú sofistikované využitie reálneho času a neistôt či úzkostí z jeho plynutia ako pomôcky k zlepšeniu hráčskeho zážitku. Nezávislá herná dizajnérka Anna Anthropy vo svojej interaktívnej fikcii *Queer Lovers at the End of the World* (2013, dostupné online)<sup>39</sup> zase imituje naivnú jednoduchosť časových limitov známych z 8 a 16-bitovej dekády.

Príbeh dvoch mileniak, ktoré stoja oproti sebe 10 sekúnd pred koncom sveta, je v podstate jednoduchým nelineárnym stromom akcií a reakcií, na ktorých preskúmanie má hráč len 10 sekúnd. Rozpor medzi časom, ktorý je potrebný na prečítanie jednotlivých scén a časom, po ktorom sa hra skončí, vyvoláva v čitateľovi primárne frustráciu. Pocit frustrácie je ale samozrejme hlavným interpretačným vodítkom, ktoré autorka ponúka.

Na veľmi krátkom časovom úseku sme konfrontovaní s rôznymi druhmi pocitov. Na jednu stranu je to dobre preskúmaná a aj v mainstreamovej videotvorbe reflektovaná tématika predsmrtnej ľútosti. Pre terminálnych pacientov hospicov a domovov dôchodcov sú spirituálne („existuje Boh?“, „pôjdem do pekla?“) a psychosociálne („mal som byť viac s ľuďmi, ktorých mám rád“) faktory dôležitejšie, než tie morálne či fyzické („už nebudem musieť tripeť“).<sup>40</sup>

Na druhú stranu je to silný kontrast civilného, nehysterického správania sa protagonistiek (text a možnosti sú v svojich medziach relatívne pokojné: „kiss me“, „hold me“, „I love you“, atď.) a urgencie, akú situácií dodáva animovaný časomer. Bez neho by *Queer Lovers* možno pripomínalo poviedku Raya Bradburyho *The Last Night of The World* (1953),<sup>41</sup> v ktorej sa pokojný manželský

---

39 *Queer Lovers at the End of the World* [interaktívna fikcia]. Réžia Anna Anthropy. Anna Anthropy, 2013. Dostupné z: <http://auntiepixelante.com/endoftheworld/>.

40 Neimeyer, Robert A., et al. "Confronting suffering and death at the end of life: The impact of religiosity, psychosocial factors, and life regret among hospice patients." *Death Studies*. 2011, roč. 39, č. 9, s. 777-800.

41 Bradbury, Ray. „The Last Night of the World“ [online]. *Esquire*. 6.6.2012 [1. vyd. 1953] [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.esquire.com/fiction/fiction/ray-bradbury-last-night-of-the-world-0251>.

pár lúči so svetom držiac sa za ruky v posteli tesne po tom, čo umyli riad a zhasli oheň v krbe.

Po uplynutí vyhradených desiatich sekúnd sa pýtame sami seba, či sme volili správne možnosti, či sme sa zachovali ideálnym spôsobom. Anthropy nám ukazuje, že aj v takomto krátkom časovom horizonte dokážeme oľútovať vlastné rozhodnutia. Tieto myšlienky nás nútia k opakovanému „hraniu“ a skúmaniu ostatných možností (s malou nádejou, že nájdeme tú, pri ktorej svet nekončí), ale zároveň sa pýtame sami seba, či je to zamýšľaný spôsob interakcie a či po prvom „konci sveta“ nemáme jednoducho odísť.

Silnejší emocionálny dopad by možno dielo malo, ak by nebolo možné si jeho priebeh zopakovať. O simuláciu podobných skutočností sa pokúša experimentálna hra *Hurt Me Plenty* (2014),<sup>42</sup> ktorej premisa je založená na reprodukcii BDSM vzťahu dvoch milencov. Hráč sa zhostúje úlohy dominantného partnera, ktorý má počas súlože možnosť biť (pohybom myši alebo, v prípade, že vlastní zariadenie Leap Motion, vlastnej ruky) submisívneho partnera.

Partneri majú dohodnuté „bezpečné slovo“, po ktorého vyrieknutí by mal hráč prestať s násilím. Ak tak neurobí, jeho milenec sa cíti podvedený, nahnevaný a odmieta s ním nejakú dobu spať. Toto správanie hra ilustruje tak, že sa jednoducho „zamkne“. Po dobu niekoľkých dní ju nie je možné spustiť a na obrazovke sa namiesto hlavného interface objavuje oznam o tom, že hráčov partner sa s ním nechce vídať.

Nezvyčajnosť tohto riešenia spočíva v jeho ešte silnejšom naviazaní na tok času reálneho sveta. Sme zvyknutí, že s vypnutím a zapnutím hry ostáva jej časopriestor tam, kde bol naposledy. Že čas dopredu posúvajú naše akcie. *Hurt Me Plenty* sa však tvári, že len rozširuje náš skutočný svet. Dôsledok našich činov v hre je premietaný z virtuálneho do fyzického priestoru. Toto obmedzenie

---

<sup>42</sup> *Hurt Me Plenty* [videohra]. Réžia Robert Yang. Robert Yang, 2014. Dostupné z: <https://radiatoryang.itch.io/hurt-me-plenty>.

je samozrejme možné obísť nainštalovaním hry na iný počítač, ale prvotný šok z neprístupnosti ostáva a pretrváva.

Kulmináciou úzkostlivých stavov vedomia a nutnosti ich zaháňať repetitívnou prácou sa na konci 90. rokov stáva japonský fenomén *Tamagotchi*. Digitálna príšerka, ktorá v prívesku „žije“, si vyžaduje periodickú pozornosť. Ak ju hráč nekrmí a nestará sa o ňu, môže zomrieť. Pri úvodnom nastavení je nutné do *Tamagotchi* zadať reálny čas a jeho vnútorný svet je následne zosynchronizovaný s naším denným režimom. *Tamagotchi* s nami vstáva, obeduje a chodí spať. Emocionálne spojenie s hračkou, ktorá mnohým panelákovým deťom nahradila živé domáce zvieratká, je svojím spôsobom hrozivé. Prichádza nutnosť byť neustále v strehu. Čo ak bude niečo potrebovať? Zabudnúť si pri odchode do školy prívesok na stole je katastrofa. Netrpezlivo očakávam príchod domov.

### 3. Očakávanie a simultánnosť

S Lukášom Novým diskutujeme o stave našich armád a štátov v internetovej hre *Red Dragon* (1998)<sup>43</sup> a na PlayStation One závodíme v *Crash Team Racing*. Naše Tamagotchi už niekoľko mesiacov ležia v skrini. Z vedľajšej miestnosti kričí mama, aby sme si zapli správy. V živom vysielaní televízie Markíza sledujeme pád dymiacich budov World Trade Center v New Yorku. Dnes chápem, že podobne ako pred skoro 100 rokmi astronómovia na ostrove Principe, aj my prežívame v ten okamih začiatok 21. storočia v objatí technológií, ktoré ho budú definovať. Naživo, náhle, nepripravení.

Populárna česká, v prehliadači hraná internetová hra *Red Dragon* zažívala svoj vrchol tesne po začiatku nového milénia. Až 25 000 hráčov v nej každý deň obhospodarovalo svoje „gubernáty“, staralo sa o obyvateľstvo a infraštruktúru, cvičilo armády, združovalo sa do aliancií a bojovalo proti ostatným hráčom. Kým niektoré jej klony existujú dodnes (*DarkElf*, *WebGame*), *Red Dragon* séria zlých obchodných rozhodnutí a zastarávanie jej herných systémov postupne pochovala.<sup>44</sup>

Základná premisa plynutia času v tejto „webovke“, ako slangovo obdobný žáner online hier v československej komunite názývajú, sú takzvané „prepočty“. „Prepočet“ je doslovne moment, nastávajúci zvyčajne krátko po polnoci, kedy hra vyhodnocuje všetky strategické akcie hráčov, presuny vojsk a ich útoky, či pôsobenie mágie.

Hráči majú po celý deň možnosť tieto operácie plánovať, no až pri prepočte dôjde k ich skutočnej realizácii. Výnimkou sú rozhodnutia, ktoré nijakým spôsobom neovplyvňujú ostatné gubernáty - teda výstavba budov, riadenie ekonomiky a podobne.

---

43 *Red Dragon* [videohra]. Réžia Martin Štáva a Petr Nálevka. Cenega, 1998.

44 Loukota, Ladislav. „První Webovky: Webgame a Red Dragon 2“ [online]. *iDNES.cz*. 20.12.2008 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: [http://plnehry.idnes.cz/prvni-webovky-webgame-a-red-dragon-2-du4-/Magazin.aspx?c=A081213\\_225040\\_bw-plnehry-clanky\\_lou](http://plnehry.idnes.cz/prvni-webovky-webgame-a-red-dragon-2-du4-/Magazin.aspx?c=A081213_225040_bw-plnehry-clanky_lou).

Z „prepočtov“ sa tak stáva rituálny okamih. V časoch najväčšej slávy tisícky hráčov, či už tesne po polnoci, alebo skoro ráno, odhaľujú výsledky a dôsledky svojich diplomatických alebo diktátorských pohnútok. Ironicky, keď v roku 2000 uzrie svetlo sveta finálna, najobľúbenejšia verzia *Red Dragon*, oslavuje televízna stanica CNN 20 rokov. Dvadsať rokov revolúcie v spôsobe, akým ľudstvo vníma správy a svoj prístup k nim, a 9 rokov od slávneho Baudrillardovho „vojna v Zálive sa nestala“.

CNN je synonymom aktuálnosti, synonymom dnes už znečitliveného termínu „breaking news“ a 24-hodinového spravodajstva, vďaka ktorému sme vždy tam, kde sa niečo deje. Ako poodhaľuje Marek Šebeš vo svojom článku „Živě, okamžitě, nonstop“, vývoj spravodajstva ponúka zaujímavé paralely k definícií temporálnych a spatiálnych premien 20. storočia.

Rýchlosť, s akou správy ľudia očakávajú, môžeme vidieť v analógií s rýchlym nástupom telekomunikačných technológií počnúc koncom 19. storočia. Telegraf, telefón, rádio, televízia. Periodicita a rytmus spravodajských relácií udávajú tempo života domácností. Otcovia ráno čítajú denníky, rodiny sa večer stretávajú pri televíznych novinách. Hegemónia nových médií je badateľná aj v spôsobe, akým pracujú editori. Kým v tlačenej novinách určuje dôležitosť správy jej veľkosť, v tých vysielaných je to dĺžka, ktorú danému spotu relácia venuje.<sup>45</sup>

Napriek tomu si však obe formy spravodajstva zachovávajú svoj dôraz na jeden okamih, okamih publikácie, ktorému venujú všetku svoju energiu. Prístup CNN tento svet obracia naruby. 24-hodinové, živé vysielanie prezentuje divákovi obrazy, v ktorých sa ho snaží presvedčiť, že sa „každú chvíľu môže niečo stať, nový škandál či prekvapenie môžu čakať za rohom“. A naozaj - nič nie je predpripravené, moderátori reagujú na dianie v okolí, všetko je „skutočné“.

„Prepočty“ *Red Dragon-a* v takomto svetle vyznievajú veľmi anachronisticky, no v dobových reáliách majú svoje dôvody. Penetrácia Internetu vtedy v Českej a

---

<sup>45</sup> Šebeš, Marek. „Živě, okamžitě, nonstop“. In Tomáš Dvořák (ed). *Temporalita (nových) médií*. Praha: NAMU, 2017, s. 67–97.



Slovenskej republiky zahŕňala dominantne dial-up a ISDN pripojenia, ktoré boli navyše tarifikované sekundovo. Minoritné množstvo hráčov si mohlo hru dovoliť sledovať nonstop. Hárdiverová náročnosť realtime procesovania a vyhodnocovania požiadaviek na tú dobu obrovského množstva hráčov bola pre online hru lokálneho významu nepredstaviteľná. Jedno z najmodernejších MMORPG *Asheron's Call* (1999)<sup>46</sup> zvládalo na jednom svojom serveri (ktorý bol obsluhovaný viacerými fyzickými počítačmi) poňať naraz nižšie tisícky hráčov, aj to za cenu predplatného 15 dolárov na mesiac.

V sfére zdarma ponúkaných webových hier hraných v prehliadači je „prepočtový“ prístup prekonávaný až v druhej polovici nulte dekády, keď sa v medzinárodnom meradle presadzuje nemecká hra *Travian* (2004).<sup>47</sup>

Technologické limitácie tak podnecujú vznik herného systému, ktorý viac čerpá z ťahových stratégií alebo dokonca korešpondenčného šachu, než z na konci 20. storočia populárnych RTS ako *Age of Empires* (1997)<sup>48</sup> alebo *Starcraft* (1998).<sup>49</sup> Na druhú stranu žánery obohacuje o sociálny efekt, v ktorom sa prechod z jedného dielika časovej štruktúry do druhého stáva spoločenskou udalosťou, témou diskusií na k hre pridružených fórach či obsahom rozhovorov školákov, ktorí ráno sadajú do lavíc.

Podobne ako rytmicita spravodajského sveta pred vzostupom CNN, virtuálny beh času *Red Dragon* rámcuje životy jeho hráčov a pridáva do nich styčný bod. Ako ranná relácia v rádiu alebo hlavné televízne správy, zapúšťa korene svojej štruktúrnosti v ich každodennom svete. „Prepočty“ sú „široko zdieľaná, simultánna skúsenosť“.<sup>50</sup>

V čom sa však takáto simultánna anticipácia môže líšiť od svojho masmediálneho náprotivku, ak vezmeme do úvahy jej interaktívnu vrstvu?

---

46 *Asheron's Call* [videohra]. Réžia Toby Ragaini et al. Microsoft, 1999.

47 *Travian* [videohra]. Réžia Gerhard Müller. Travian Games, 2004.

48 *Age of Empires* [videohra]. Réžia Bruce Shelley. Microsoft, 1997.

49 *Starcraft* [videohra]. Réžia Chris Metzen a James Phinney. Blizzard Entertainment, 1998.

50 M. Šebeš. *Živě, okamžitě, nonstop*.

Ťahové hry, narozdiel od tých odohrávajúcich sa v reálnom čase, ponúkajú svojim hráčom možnosť veľmi figuratívne rozumieť pravidlám vlastného časopriestoru. Podobne, ako ľudský jazyk racionalizuje časové úseky do hodín, dní, mesiacov, herný jazyk berie arbitrárne časové jednotky (ktoré môžu v konečnom dôsledku reprezentovať akýkoľvek časový rozsah) a hráčovi ponúka skrz svoj interface možnosť pohybovať sa v nich na bazálnej úrovni. V niektorých prípadoch len „dopredu“, v iných nechýba možnosť vrátiť svoj krok späť a teda zvrátiť stav, ktorý nastal, v prospech stavu, ktorý bol.

Keď sa s týmto mechanizmom stotožníme, prestávame uvažovať v intenciách „tečúceho“ času, ale berieme ho ako sled minimálnych možných časových jednotiek. Dokážeme popisovať „minulý“, „prítomný“ aj „budúci“ okamih ako jasne dané stavy herného sveta.

Základným motívom konfrontácie s temporalitou je v ťahových hrách proces „očakávaní“. Pred každým „posunom“ času je nám, podobne ako šachistom, umožnené detailne preskúmať všetky naše možnosti, zvážiť ich dopady a predvídať možné reakcie. Každé kliknutie na „End turn“ sa nesie v znamení trenia medzi očakávaným výsledkom a následnou skutočnosťou.

Mark Currie v knihe *About Time: Narrative, Fiction and the Philosophy of Time* popisuje z genettovskej terminológie prevzatý koncept tzv. „prolepsis“, prvok naratívu, ktorý na sebe berie formu anticipácie budúcej udalosti.<sup>51</sup> Príkladom „prolepsis“ je tradične napríklad flashforward, no môže to byť aj indikácia budúcej udalosti symbolikou, mizanscénou a podobne. Currie dospieva k názoru, že to nemôžu byť „red herrings“, teda falošné odkazy alebo flashforwardy, ktorých verzia budúcnosti sa sa nikdy nenaplní.

---

51 Currie, Mark. *About Time: Narrative, Fiction and the Philosophy of Time*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

Aplikácia tohto konštruktú na herný naratív môže byť problematická. Ťahová stratégia *Jagged Alliance 2* (1999)<sup>52</sup> umožňuje hráčovi po presunutí kurzora nad nepriateľského vojaka vidieť, aká je šanca, že sa jeho žoldnier v prípade výstrelu trafí. Percentuálna pravdepodobnosť nám odкрýva dve možné podoby budúcnosti, z ktorých ani jedna nie je v daný moment pravdivá. Narozdiel od knihy či filmu je výsledok situácie v rukách generátoru náhodných čísel a v momente predpovede ešte „budúcnosť“ neexistuje.

Zároveň ale môžeme tvrdiť, že výsledok udalosti, ktorý nakoniec herný engine vyberie, je súčasťou emergentného naratívu hry. Následky jednotlivých akcií môžu znamenať zranenú postavu, ktorá sa nebude môcť zúčastniť ďalšieho boja, alebo, v extrémnych prípadoch, jej smrť.

Hra takto formuje hráčove očakávania na strategickej úrovni, teda úrovni, na ktorej je potrebné spraviť rozhodnutie vedúce k dosiahnutiu správneho výsledku - víťazstva, ale aj očakávania viažuce sa k temporálnemu stavu fikčného sveta a možným stavom budúcich svetov. Hráč je v podstate pred každým časovým posunom nútený kontemplovať následky svojich činov zoči-voči víziám, ktoré sa môžu, ale nemusia naplniť.

Je možné protirečiť, že závažnosť tohto stavu zhadzuje možnosť „uložiť“ si hru pred každým rozhodnutím, v hráčskom slangu tzv. „save-scumming“. *Jagged Alliance* proti tejto metóde na vyšších obtiažnostiach hry bojuje znemožnením uloženia pozície počas bitiek. Vzhľadom na ich dĺžku najmä v neskorších častiach hry (30-60 minút v závislosti na veľkosti oblasti, v ktorej bitka prebieha) je tak hráč postavený pred rozhodnutie, či sa vráti k pozícií uloženej pred bitkou a stratí tak relatívne veľa času (a bude nútený celý proces opakovať), alebo bude s následkami pokračovať v hre ďalej.

Charakter „očakávania“ je v *Red Dragon* samozrejme mierne odlišný od jeho instantnej, živelnej povahy reprezentovanej ťahovými hrami pre jedného hráča. Cyklus očakávania tu má 24 hodín a reálny čas potrebný na vykonanie všetkých

---

<sup>52</sup> *Jagged Alliance 2* [videohra]. Réžia Ian Currie. TalonSoft, 1999.

náležitostí súvisiacich so správou vlastného gubernátu nikdy nie je viac než hodina čistého času.

Na vyplnenie tohto prázdna však v rámci komunitnej tvorby vzniklo niekoľko rôznych nástrojov. Väčšinou sa jedná o návody ku kalkuláciám, ktoré umožňujú overovať si pravdepodobnosť úspechu útokov, zosielania kúziel či možný vývoj hráčovej ekonomiky za predpokladu rôzneho počasia, ktoré môže na druhý deň prísť.<sup>53</sup> Ich autori nemali prístup k zdrojovým kódom hry, takže všetky ich výsledky sú len aproximáciou, odvodenou z experimentov a toho mála vzorcov, ktoré poskytuje oficiálny manuál. Viac než o výsledky vedeckej práce sa jedná o kríšťáľové gule, futurologické výkriky, ktoré sa nemusia vždy naplniť, ale mnohí by im radi verili.

Popisovaná „pseudoprolepsis“ síce nie je integrálnou súčasťou hry, ale pomôcky k jej uskutočneniu suplementujú samotní hráči, aby tak dokázali predpovedať možné výviny spoločného sveta. V aliančných aj medzaliančných diskusiách sa niekoľko hodín pred „prepočtom“ množia teórie o tom, kto na koho zaútočí, kto koľko získa a stratí, kto koho podvedie a kto ostane loajálny. Namiesto správ o minulosti, ktoré po uskutočnení „prepočtu“ poskytuje samotný systém v podobe detailného logu, hráči generujú správy o možných budúcnostiach.

Je to zvláštna kombinácia. Simultánne rituálne očakávanie budúcnosti v systéme, ktorý bol predurčený zastarať, už keď vznikal. Veštecké výkriky anonymných avatarov v chvíľach spoločného víťania budúcnosti. Magická spolupatričnosť internetového sveta nepretkaného sociálnymi sieťami založená na cyklických tradíciách médií našich rodičov. Akoby sme sa na prelome storočí na chvíľu zastavili a vo víre akcelerácie a reštrukturalizácie časopriestorových hodnôt sveta, ktorú David Harvey tak príhodne volá „časopriestorová kompresia“,<sup>54</sup> bilancovali. A potom prišli *World of Warcraft*, Facebook a všetko bolo zrazu preč.

---

53 Anonym. „Red Dragon - manuál – Mágové“ [online]. [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.saliman.estranky.cz/clanky/www.i.cz.html>.

54 Harvey, David. *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge, Massachusetts: Blackwell, 1990.

#### 4. Cyklickosť a konečnosť

Moja posledná spomienka na nikdy neutíchajúci tikot hodín sa viaže k pracovni v dome starých rodičov, kde na tú dobu nadštandardný počítač a ISDN pripojenie na Internet obzvlášťňovali moje dni voľna. Z izby pôvodne určenej pre prastarého otca sa stal malý oltár bezstarostných letných večerov strávených v koženom kresle a na rozkladacom gauči. Pred spaním som starostlivo zvažoval ďalší postup svojho agenta v *Covert Action* (1990)<sup>55</sup> a nechával sa hypnotizovať prenikavým „tik-tak“ masívneho kusu dreva vyloveného zo Stredozemného mora, ktorý v mečiarovskej ére drahého francuzského koňaku s kolou, mramorových kúpeľní a tigrov na záhrade ruky remeselníkov pretavili do formy nástenných hodín. Tikot dnes nahrádza pravidelné blúdenie pohľadom do pravého dolného rohu monitora, kde sa v operačnom systéme Windows nachádzajú digitálne hodiny, no obrysy tých okamihov sú otláčené v pamäti rovnako ako obrysy tváre prastarého otca. Ten nakoniec do svojej izby nikdy nemal možnosť vkročiť.

*Covert Action* nie je jednou z hier, ktoré sú v súvislosti s dizajnérom Sidom Meierom spomínané často. Kombinácia rôznych herných žánrov a minihier a nad nimi postavená špionážna adventúra budia rozporuplné pocity aj v samotnom Meierovi, ktorý si z jej vývoja odniesol „Covert Action Rule“ - radšej pracovať na jednej (možno) dobrej hre, než dvoch (možno) skvelých.<sup>56</sup>

Napriek tomu však jej práca s príbehom a hráčskym progresom stoja za pozornosť. Hra je rozdelená do jednotlivých „prípádov“, ktoré sú agentovi či agentke pridelené z centrály. Na základe niekoľkých textových vodítok, zvyčajne rozšifrovaných správ, je úlohou odhaliť plánovanú konšpiráciu a zatknúť všetkých jej organizátorov. Hráč ma možnosť cestovať po typicky „bondovských“ mestách celého sveta, odpočúvať budovy rôznych organizácií (od znepriatelených tajných služieb cez teroristické organizácie po náboženské kulty), infiltrovať ich, unášať a vypočúvať podozrivé osoby či snažiť sa rozlúštiť ďalšiu šifrovanú

---

55 *Sid Meier's Covert Action* [videohra]. Réžia Sid Meier. MicroProse, 1990.

56 Maher, Jimmy. „What's the Matter with Covert Action? The Digital Antiquarian“ [online]. *The Digital Antiquarian*. [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.filfre.net/2017/03/whats-the-matter-with-covert-action/>.

komunikáciu. Na základe objavených indícií je možné prekaziť protivníkovi plány s rôznou mierou úspešnosti - od zlikvidovania „pešiakov“ a vystrašenia vyššie postavených zločincov až po dokonalý úspech v podobe dopadnutia „mastermind“ („zosnovateľa“) celej operácie.

Každá konšpirácia, ktorých je v hre niekoľko desiatok (únos prezidenta, chemický útok na zhromaždenie OSN, krádež jadrových hlavíc a podobne) a pridelené sú protagonistovi počas jeho kariéry náhodne, má vlastný časový plán. Pokroky v pláne centrála hráčovi predáva vo forme urgentných depeší, na základe ktorých je možné odhadovať, ako ďaleko od dosiahnutia cieľa momentálne konšpirátori sú. K úspešnému završeniu plánu je nutné, aby podstúpili niekoľko krokov - napríklad ukradli materiály potrebné k výrobe bomby a uniesli vedca, ktorý na nej bude pracovať.

Vyrovnávať sa so všetkými časovými rovinami, ktoré je v *Covert Action* nutné sledovať, môže byť relatívne náročné. Existuje tu čas plynúci v jednotlivých mestách, kde sa pohybujú a konajú podozrivé osoby. Čas „globálneho“ sveta, ktorým sa riadia udalosti tvoriace súčasť jednotlivých plánov. Čas v akčných pasážach, v ktorých hráč infiltruje budovy alebo v automobilovej naháňačke uniká pre prenasledovateľmi. Všetky tieto časy plynú inou rýchlosťou a majú inú dôležitosť.

Hráč navyše v *Covert Action* nemôže zomrieť. Pri zlyhaní v jednej z minihier je na nejakú dobu uväznený a penalizáciou za zlyhanie je jednoducho strata času, počas ktorého sa plán konšpirátorov môže opäť posunúť ďalej.

Temporálne disproporcie zároveň dopĺňa niečo, čo môžeme nazvať „teleologická disproporcia“. Filozofický termín „teleológia“ (snaha nazerať na veci skrz ich účel, zámer, cieľ) používa Espen Aarseth vo svojej multidimenzionálnej typológii hier ako vlastnosť, ktorá definuje „ukončiteľnosť“ videohry. Videohry bez jasne daného stavu, ktorý sa dá označiť ako víťazstvo (*The Sims, World of Warcraft*),

sú z teleologického hľadiska nekonečné; hry, v ktorých môžeme zvíťaziť (*Crash Bandicoot*, šach), konečné.<sup>57</sup>

Aarsethovo rozdelenie je dostačujúce do momentu, než by sme sa teleologickú povahu hry pokúsili definovať z iného než vonkajšieho uhlu pohľadu. Hráči hrajúci akékoľvek sofistikovanejšie hry, poskladané z jednotiek až desiatok zároveň prepojených systémov, prežívajú počas hry viacero stavov.

V *GTA V* (2013)<sup>58</sup> je možné dohrať hlavnú dejovú linku a vidieť titulky, po konci ktorých sme ale narozdiel od návštevy kina presmerovaní naspäť do herného sveta. Zároveň je možné sa hlavnej dejovej linke vôbec nevenovať a užívať si rozsiahly fikčný svet. Počas každej misie sa potom ponárame o úroveň hlbšie a adaptujeme naše ponímanie toho, čo je cieľ, resp. kýžený koniec, na zadanie danej misie.

Sociálne herné platformy ako Steam alebo X-Box Live do tejto štruktúry ešte vnášajú systémy tzv. „achievements“, „úspechov“. Existujú celé komunity hráčov, ktoré sa venujú ich zbieraniu a dokončovaniu hier „na 100%“, teda so získaním všetkých „achievements“ vymyslených vývojármi.<sup>59</sup> V konečnom dôsledku to znamená zapínať hru s vedomím, že po jej prvom kanonickom dokončení budeme opakovať niektoré úrovne, hrať na vyšších obtiažnostiach alebo s inými reštrikciami. Dizajnér môže v hre pripraviť jej „konečný“ stav, ale je to až hráč, ktorý sa rozhoduje, či ho naplní - a tým pádom má nad ním kontrolu.

*Covert Action* je zaujímavá tým, že v kontexte hier veľmi raných 90. rokov sa profiluje ako hra s extrémne zložitou teleologickou schémou. Jednotlivé „prípady“ sú po trojiciach združované do väčších „setov“, v ktorých sa vždy konkrétny

---

57 Aarseth, Espen, Marie Smedstad, a Lise Sunnanå. „A multi-dimensional typology of games“ [online]. *DiGRA Conference*, 2003 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: [http://www.sts.rpi.edu/public\\_html/ruiz/EGDSpring07/readings/new%20topology%20of%20games%20A.%20Arsneth.pdf](http://www.sts.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDSpring07/readings/new%20topology%20of%20games%20A.%20Arsneth.pdf).

58 *Grand Theft Auto V* [videohra]. Réžia Leslie Benzies. Rockstar Games, 2013.

59 Wilde, Tyler. „The life of a top Steam achievement hunter“. *PC Gamer*. 9.2.2016 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.pcgamer.com/steam-achievement-hunters/>.

„mastermind“ snaží zrealizovať svoj obsiahlejší plán. Ak sa hráčovi „mastermind-a“ nepodarí zatknúť, presúva sa tento protivník aj do ďalšieho „setu“, vytvárajúc tak v prípade úspešného, ale nie dokonalo úspešného hráča v podstate nekonečnú slučku.

Teoreticky tak môžeme naraziť na hráčov, ktorí hru nikdy nedohrajú a napriek tomu majú pocit, že sa posúvajú dopredu. Ja sám som fakt, že *Covert Action* je možné po zatknutí všetkých 12 „masterminds“ vyhrať, zistil až dlhé roky po tom, čo som ju prestal hrať. V danom momente som hru jednoducho považoval za teleologicky nekonečnú - *Simcity*, ale so špiónmi. Narozdiel od *Simcity* však niekde v prepادلisku dejín existujú desiatky rozbehnutých kariér agentov, ktoré sa nikdy neskončili, ale mohli.

Kultová fantasy hra bratov Adamsovcov *Dwarf Fortress* (2011)<sup>60</sup> sa pýši mottom „losing is fun“. Kombinácia „fortress-management“ stratégie, RPG a veľmi pokročilého generátora fantastických svetov stavia na základoch žánru „roguelikes“, ktorého typickým predstaviteľom je hra *Nethack* (1987).<sup>61</sup>

„Roguelikes“ (názov odvodený od zakladateľa žánru *Rogue* (1980))<sup>62</sup> si zakladajú na niekoľkých princípoch. Každá hra by mala byť iná, preto je vo veľkej miere využívaná procedurálna generácia predmetov, monštier aj jednotlivých herných lokácií. Komplexnosť herného systému je nadradená vizuálnej reprezentácii, preto sa väčšina hier zo žánru uspokojí s jednoduchým ASCII rozhraním či základnou sadou lo-fi ilustrácií.

Konečne, smrť je v „roguelikeoch“ permanentná. Hráč je, v prípade, že zomrie, nútený vytvoriť si novú postavu a začať s ňou hrať v úplne novej, neznámej verzii herného sveta. Rozhodovanie sa (väčšina „roguelikes“ je ťahová a spĺňa rôzne aspekty popisované v predchádzajúcej kapitole) je preto vždy absolútne. V ideálnom prípade (hráči sa nesnažia systém obísť) s každým stlačením klávesnice prichádza ťarcha konečného rozhodnutia, ktoré nie je možné zmeniť.

---

60 *Dwarf Fortress* [videohra]. Réžia Tarn Adams a Zach Adams. Bay 12 Games, 2006.

61 *Nethack* [videohra]. Réžia Jay Fenalson. The NetHack DevTeam, 1987.

62 *Rogue* [videohra]. Réžia Michael Toy et al. Epyx, 1980.



Ak si odmyslíme vizuálnu kontingentnosť, je nahodilá povaha „roguelikes“ vlastne prototypom situácií, o ktorých rozprávame v 1. kapitole pri *No Man's Sky*. Hráči *Dwarf Fortress* majú na svojom fóre sekciu venovanú špeciálne zdieľaniu (zväčša tragických) príbehov jednotlivých pevností. Pätnásť rokov vývoja rôznych systémov a subsystémov herného sveta vytvára unikátny sledy udalostí a interakcie systémov, ktoré prekvapujú aj samotných vývojárov.

V tomto ohľade pripomína proces hrania *Dwarf Fortress* „inštrumentálne hranie“ tak, ako ho zhŕňa Miguel Sicart vo svojom článku *Against Procedurality*. Ovplyvnený kritickou teóriou Adorna a Horkheimera autor odmieta rétoriku tzv. „proceduralistov“, pre ktorých zmysel herných mechaník a samotného hrania existuje *a priori* pred samotným hraním sa - v hlave a návrhoch herného dizajnéra. Podľa proceduralistov platí, že pravidlá hry nesú jej význam a ku konštrukcii významu dochádza vďaka aplikácií týchto pravidiel.<sup>63</sup>

Sicart ponúka alternatívnu „inštrumentálnu“ perspektívu. Proces hrania je definovaný svojou nekontrolovateľnosťou a mysterióznosťou. Ontológia hry je orientovaná na „system-centric“ herný dizajn, počítajúci s faktom, že hranie nie je len o konfrontácii s predom určenými pravidlami, ale zároveň kreatívny, produktívny a imaginatívny zážitok. Videohry by mali byť svojimi pravidlami „rámcované, nie determinované“.<sup>64</sup>

*Dwarf Fortress* aj iné „roguelike-y“ svojím anti-teleologickým dizajnovým prístupom pôsobia ako antitéza procedurálneho návrhu videohier. Mnohé stratégie a postupy neexistujú, kým na ne hráči neprídu experimentovaním alebo čírou náhodou. Nejde pri tom o využívanie „glitchov“ ani nejakú formu „power-gamingu“ - výsledná hra, ktorej kompletnú logiku nedokáže poňať žiadny game design dokument, je cieľným produktom jej tvorcov.

---

63 Sicart, Miguel. „Against Procedurality“. *Game studies*. 2011, roč. 11, č. 3, s. 209.

64 M. Sicart. *Against Procedurality*.

Napriek motám ako „losing is fun“ taktiež zámerom tvorcov nie je donútiť hráča prehrať. Nekonečné opakovanie, vytváranie nových postáv a pevností, a nekonečné zlyhávanie, je primárne cestou k nájdeniu vlastnej teleológie. Niektorí tak končia ako sprievodcovia nováčikov hrou - vytvárajú manuály, náučné videá na Youtube alebo jednoducho na fórach rozdáajú rady. Iní sa stávajú bardami neobmedzeného množstva svetov, ktoré hry generujú, a o svojich dobrodružstvách píšu dlhé prozaické útvary.

Cykly, v ktorých hráči realizujú svoje pokusy prežiť v svetoch „roguelikeov“ a „rougeliteov“, sa väčšinou končia tragédiou. Narozdiel od dizajnéromi riadených tragédií lineárnych videohier, ktoré tak podozrivo pripomínajú zväzujúcu osudovosť antických či shakespearovských drám, z ktorej sa nie je možné vymaniť,<sup>65</sup> je v tomto prípade kormidlo v našich rukách. Bratia Adamsovci a mnohí ich súputníci len pripravujú pódium.

---

65 R. Bushnell. *Tragic Time in Drama, Film and Videogames*.

## Záver

Vo svojej bakalárskej práci som sa pokúsil temporalitu videohier poňať ako sériu voľne prepojených problémov, ktoré je potrebné reflektovať pomocou rôznych prístupov.

V prvých dvoch kapitolách analyzujem temporalitu rôznych videohier v kontexte existujúcich diel z príbuzných oblastí a výzkumu v iných disciplínach.

Zameriavam sa na rozdiely a spojitosti a snažím sa dokázať, že videohry ponúkajú unikátne možnosti prežívania času. Unikátne atribúty demonštrujeme na príkladoch procedurálnej kontingencie v *No Man's Sky* alebo rôznych subverzií štandardnej temporálnej disonancie videohier v *The Last Express*, *Queer Lovers at the End of the World* a *Hurt Me Plenty*.

V tretej kapitole ponímam temporalitu hier dvojako. Za prvé ako spoločenský fenomén, ktorého roviny sú logicky odrážané aj v spôsobe, akým prebieha(la) herná interakcia v online prostredí na príklad webovej hry *Red Dragon*. Za druhé ako oblasť naratologického skúmania, v rámci ktorej môžeme existujúce poznatky aplikovať nielen na príbehovo založené hry, ale aj napríklad vojenské ťahové stratégie ako *Jagged Alliance 2*.

V poslednej, štvrtej kapitole, diskutujem o možných podobách hernej teleológie a ich vzťahu k debate o proceduralite a inštrumentalite herného dizajnu.

Ako spomínam v prvej kapitole, existujúce interpretačné a analytické stratégie jednotlivých fenoménov, o ktoré sa zaujímam, môžu byť odrazovým mostíkom k ich hlbšiemu skúmaniu. Na to však bude potrebná širšia základňa primárnych textov venujúcich sa temporalite v oblasti game studies.

Napriek tomu však považujem hlavnú úlohu tejto práce, teda poskytnutie aspoň čiastočnej odpovede na otázku, v akých oblastiach môže herná temporalita dosahovať efekty nedostupné iným médiám, za splnenú. Temporalita vo videohrách sa tak javí ako rozmanitý fenomén hodný ďalšieho skúmania.

## **Poznámky**

Pri odkazovaní na videoherné pramene používame formát citácie filmového prameňa podľa metodológie AMU. Slovo „réžia“ v tomto prípade označuje hlavnú osobu alebo osoby zodpovedné za kreatívny proces. V titulkoch hier býva táto pozícia občas nazývaná „director“, no z technického hľadiska sa väčšinou jedná o hlavných dizajnérov či producentov hier.

## Zoznam použitých prameňov a literatúry

### Videohry

*Age of Empires* [videohra]. Réžia Bruce Shelley. Microsoft, 1997.

*Asheron's Call* [videohra]. Réžia Toby Ragaini et al. Microsoft, 1999.

*Alpha Protocol* [videohra]. Réžia Chris Parkers. Sega, 2010.

*Batman: Arkham Knight* [videohra]. Réžia Sefton Hill. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015.

*Castlevania: Symphony of the Night* [videohra]. Réžia Toru Hagihara a Koji Igarashi. Konami, 1997.

*Consortium* [videohra]. Réžia Gregory MacMartin. Interdimensional Games, 2014.

*Doom* [videohra]. Réžia John Romero et al. GT Interactive, 1993.

*Dwarf Fortress* [videohra]. Réžia Tarn Adams a Zach Adams. Bay 12 Games, 2006.

*Grand Theft Auto V* [videohra]. Réžia Leslie Benzies. Rockstar Games, 2013.

*Half-life* [videohra]. Réžia Mark Laidlaw. Sierra Studios, 1998.

*Hurt Me Plenty* [videohra]. Réžia Robert Yang. Robert Yang, 2014. Dostupné z: <https://radiatoryang.itch.io/hurt-me-plenty>.

*Jagged Alliance 2* [videohra]. Réžia Ian Currie. TalonSoft, 1999.

*Mafia: The City of Lost Heaven* [videohra]. Réžia Dan Vávra. Take-Two Interactive, 2002.

*Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [videohra]. Réžia Hideo Kojima. Konami Corporation, 2004.

*Middle-earth: Shadow of Mordor* [videohra]. Réžia Michael de Plater. Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.

*Might and Magic VII: For Blood and Honor* [videohra]. Réžia John van Caneghem. The 3DO Company, 1999.

*Nethack* [videohra]. Réžia Jay Fenalson. The NetHack DevTeam, 1987.

*No Man's Sky* [videohra]. Réžia Sean Murray et al. Hello Games, 2016.

*Red Dragon* [videohra]. Réžia Martin Šťáva a Petr Nálevka. Cenega, 1998.

*Rogue* [videohra]. Réžia Michael Toy et al. Epyx, 1980.

*Tom Clancy's Rainbow Six Siege* [videohra]. Réžia Xavier Marquis. Ubisoft, 2016.

*Sid Meier's Covert Action* [videohra]. Réžia Sid Meier. MicroProse, 1990.

*Sonic the Hedgehog* [videohra]. Réžia Hirokazu Yasuhara. Sega, 1991.

*Starcraft* [videohra]. Réžia Chris Metzen a James Phinney. Blizzard Entertainment, 1998.

*Star Wars: Knights of the Old Republic* [videohra]. Réžia Casey Hudson. LucasArts, 2003.

*Super Mario Bros* [videohra]. Réžia Shigeru Miyamoto. Nintendo, 1985.

*Travian* [videohra]. Réžia Gerhard Müller. Travian Games, 2004.

*Quake* [videohra]. Réžia John Romero et al. GT Interactive, 1996.

*The Elder Scrolls IV: Oblivion* [videohra]. Réžia Ken Rolston. Bethesda Softworks, 2006.

*The Neverhood* [videohra]. Réžia Doug TenNapel a Mark Lorenzen. DreamWorks Interactive, 1996.

*The Witcher 3: Wild Hunt* [videohra]. Réžia Konrad Tomaszkiewicz et al. CD Projekt, 2015.

*Wolfenstein 3D* [videohra]. Réžia Tom Hall. Apogee Software, 1992.

## Literatúra

Aarseth, Espen, Marie Smedstad, a Lise Sunnanå. „A multi-dimensional typology of games" [online]. *DiGRA Conference*, 2003 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: [http://www.sts.rpi.edu/public\\_html/ruiz/EGDSpring07/readings/new%20topology%20of%20games%20A.%20Arsneth.pdf](http://www.sts.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDSpring07/readings/new%20topology%20of%20games%20A.%20Arsneth.pdf).

Anonym. „Red Dragon - manuál – Mágové" [online]. [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.saliman.estranky.cz/clanky/www.i.cz.html>.

Balsom, Erica. *Exhibiting cinema in contemporary art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

Bradbury, Ray. „The Last Night of the World" [online]. *Esquire*. 6.6.2012 [1. vyd. 1953] [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.esquire.com/fiction/fiction/ray-bradbury-last-night-of-the-world-0251>.

Bushnell, Rebecca. *Tragic Time in Drama, Film and Videogames*. London: Palgrave Macmillan, 2016.

Cohen, D. S. „How Sonic the Hedgehog Saved Sega" [online]. *Lifewire*. 18.10.2016 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <https://www.lifewire.com/history-of-sonic-the-hedgehog-729671>.

Currie, Mark. *About Time: Narrative, Fiction and the Philosophy of Time*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

Harvey, David. *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge, Massachusetts: Blackwell, 1990.

Hocking, Clint. „Ludonarrative Dissonance in Bioshock" [online]. *Click Nothing*. [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: [http://www.clicknothing.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html).

Johnson, Paul. *Dějiny 20. století*. Praha: Rozmluvy, 2008.



Juul, Jesper. „Introduction to Game Time". In Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004, s. 131–142. Dostupné z: <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>.

Lee, Pamela. *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2014.

Lindley, Craig. „The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design". *Game Studies*. 2005, roč. 5, č. 1.

Loukota, Ladislav. „První Webovky: Webgame a Red Dragon 2" [online]. *iDNES.cz*. 20.12.2008 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: [http://plnehry.idnes.cz/prvni-webovky-webgame-a-red-dragon-2-du4-/Magazin.aspx?c=A081213\\_225040\\_bw-plnehry-clanky\\_lou](http://plnehry.idnes.cz/prvni-webovky-webgame-a-red-dragon-2-du4-/Magazin.aspx?c=A081213_225040_bw-plnehry-clanky_lou).

Maher, Jimmy. „What's the Matter with Covert Action? The Digital Antiquarian" [online]. *The Digital Antiquarian*. [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.filfre.net/2017/03/whats-the-matter-with-covert-action/>.

Marshall, Carla. „15% of ALL YouTube Videos Relate to Gaming: Minecraft FTW" [online]. *Tubular Insights*. 13.12.2014 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://tubularinsights.com/15-per-cent-youtube-gaming-videos/>.

Neimeyer, Robert A., et al. "Confronting suffering and death at the end of life: The impact of religiosity, psychosocial factors, and life regret among hospice patients." *Death Studies*. 2011, roč. 39, č. 9, s. 777-800.

Powell, Helen. *Stop the Clocks! Time and Narrative in Cinema*. London: I.B.Tauris & Co, 2012.

Rafaeli, Sheizaf. „Interactivity: From new media to communication". *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. 1988, č. 16, s. 110–134.

Sicart, Miguel. „Against Procedurality". *Game studies*. 2011, roč.11, č. 3, s. 209.

Šebeš, Marek. „Živě, okamžitě, nonstop". In Tomáš Dvořák (ed). *Temporalita (nových) médií*. Praha: NAMU, 2017, s. 67–97.

Warr, Philippa. „No Man's Sky: How Photo Mode Changes the Game". *Rock, Paper, Shotgun*. 14.3.2017 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/2017/03/14/no-mans-sky-photo-mode/>.

Wilde, Tyler. „The life of a top Steam achievement hunter". *PC Gamer*. 9.2.2016 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <http://www.pcgamer.com/steam-achievement-hunters/>.

## **Ostatné**

GamingSonic. *Sonic- Labyrinth Zone (Act 1)* [video]. *YouTube*. 11.10.2008 [cit. 27.8.2017]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kOtET6wg6Co>.

Gonzalez-Torres, Felix. *„Untitled“ (Perfect Lovers)*. New York: Museum of Modern Art.

*Green ray* [film]. Réžia Tacita Dean. 2001.

*Queer Lovers at the End of the World* [interaktívna fikcia]. Réžia Anna Anthropy. Anna Anthropy, 2013. Dostupné z: <http://auntiepixelante.com/endoftheworld/>.