

Digitální hry a narativita

TOMÁŠ SUK

Podmínkou pro vznik a další distribuci narativu je diskurzivní rámec jeho zpracování a narativní manifestace jsou tedy nevyhnutelně výsledkem uplatnění konkrétních vlastností daného média. S rozvojem nových médií pak vznikají i nové možnosti narativní reprezentace. Technický vývoj přelomu devatenáctého a následně celého dvacátého století umožnil vznik audiovizuálních médií, na prvním místě filmu. Díky možnosti zaznamenat dynamický obraz a později i zvuk se k recipientům dostal způsob reprezentace, který měl tyto specifické znaky:

1) nevyžadoval po adresátovi zapojení „vizuální“ fantazie v míře, jakou vyžadují (některá) literární vyprávění;

2) na rozdíl od takových manifestací narativu, jakými jsou např. výtvarné umění, balet či hudba, nebyl závislý na symbolizaci či exemplifikaci¹ narativních vlastností, ale dokázal je zobrazit v plném rozsahu.

Již více než dvacet let se setkáváme s dalším typem narativní manifestace, a to s *digitálními hrami*.² Nepochybně budou v brzké době definitivně odborníky akceptovány jako svébytná a plnohodnotná narativní reprezentace. Už nějaký čas můžeme sledovat snahy (zejm. anglosaských teoretiků) poukázat na narativní vlastnosti digitálních her. V devadesátých letech minulého století tak učinila mj. Janet Murrayová v práci *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1998). V současnosti lze považovat za „nejviditelnější“ zastánkyni herní narativity Marie-Laure Ryanovou. Tématu narativity v digitálních hrách se věnovala např. v knihách *Narrative as Virtual Reality* (2003) a *Avatars of Story* (2006). Toto téma se objevuje také v rámci několika hesel v *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005), kterou společně s Davidem Hermanem a Manfredem Jahnem Ryanová editovala.

¹ Termínem *exemplifikace* nazýváme v návaznosti na Nelsona Goodmana vztah mezi *vzorkem*. a tím, k čemu vzorek odkazuje. Jedná se o proces, kdy dílo má jen určité znaky svého referentu. Termínem exemplifikace můžeme zjednodušeně označit opačný proces, než je abstrakce (srov. GOODMAN 2007: 56).

² Tento termín volíme zejména z důvodu jeho komplexnosti, neboť termíny jako „počítačové hry“ (*computer games*) či „videohry“ (*videogames*) se liší pouze v materiální formě nosiče, avšak princip je stejný, jedná se o digitální médium, tedy konstruované na základě binárního systému a uchovávané pomocí digitální technologie.

Vedle naratologického přístupu v anglosaském odborném prostředí existuje mnoho prací, jež se zabývají hrami spíše z *ludálního*³ hlediska či z hlediska konceptu *remediace*. První proud zastupují zejména dva reprezentativní sborníky studií nakladatelství Routledge *The Video Game Theory Reader I a II* (2003 a 2008) a internetový portál *gamestudies.org*. Jedná se o teoretický směr, který vyzdvihuje simulační funkci hry a důrazně se vymezuje vůči aplikaci narativní metodologie na digitální hry. Remediační přístup se zabývá tím, jak nová média ovlivňují zpětně média zavedená. Jako příklad se zde často uvádí vztah mezi digitální hrou a filmem, kdy diskurz filmu napodobuje strukturu hry. Za kanonickou příručku remediačního přístupu lze považovat monografii Jaye Davida Boltera a Richarda Grusina *Remediation: Understanding New Media* (1999).

V českém prostředí odborný zájem o zkoumání narativních digitálních her zatím zaostává. Pouze sporadicky se objevují stručné kompilační články v odborných časopisech (např. *Cinepur*) či bakalářské a diplomové práce, jejichž zaměření je spíše ludologického či remediačního charakteru. Na původní práci věnující se digitálním hrám coby narativnímu médiu stále čekáme, ačkoliv česká herní produkce patří mezi světovou špičku v oblasti vývoje her s výraznými narativními rysy. Za všechny jmenujme například hru *Mafia: The City of Lost Heaven* (2002) a její pokračování *Mafia II* (2010).

Nás zde budou zajímat digitální hry pouze jako médium schopné manifestace narativu. Jelikož široký pojem digitální hra zahrnuje nejen hry narativní, klademe si za cíl nejprve zodpovědět otázku: *které hry je možné zkoumat jako narativní?*, respektive *které hry narativ obsahují a jaký je vztah mezi narativem hry a ludální rovinou hry?*

V anglosaském prostředí se o digitální hry vedou teoretické boje mezi ludology a naratology. Jedni obhajují v jádru *bráčský přístup k hrám* (jednoduše řečeno, zdůrazňují, že si hry zaslouží svou vlastní teorii), druzí zase hájí *přístup narativní* (tj. argumentují, že teorie vyprávění je vhodným prostředkem k popisu her). Nehodláme se zde vyjadřovat k této přetahované na poli teorie digitálních her, ale pokusíme se ukázat, že oba přístupy mají své přednosti a mohou se v analýze her uplatnit (podobně jako se naratologie ukázala užitečnou ve filmové teorii).

Ještě v osmdesátých letech a v první polovině let devadesátých se tehdejší vývojáři snažili dodat hrám příběh, jehož znaky byly ve hře znázorněny velice povrchně, nebo je hra zcela postrádala. Jednalo se o marketingový tah, kdy byl na obalu hry vyprávěn příběh, který samotná

³ Záměrně se zde vyhýbáme termínu *ludický*, který vzhledem ke své šíři přesně nevystihuje podstatu této teoretické koncepce, a volíme proto variantu *ludální*.

digitální hra nedokázala zcela realizovat (příběh sloužil pouze jako jakési „orámování“ herní aktivity). Jako příklad zde můžeme uvést hru *Prince of Persia* (1989). Narativní prostředky se zde vyskytují pouze dvakrát, a to na začátku a na samotném konci hry. Na počátku se recipient setkává s promluvou vypravěče realizovanou prostřednictvím textových tabulek a němých *cutscén*. Herní strukturu mezi první flashback událostí a událostí druhou vyplňuje ludální pasáž realizovaná hráčskými akty recipienta/hráče.

V současné době je díky technickým možnostem snadné vytvořit plnohodnotný audiovizuální narativ, a to zejména díky neustále se zvyšující přenosové rychlosti dat a díky vyšší výpočetní kapacitě hardwaru a schopnosti uchovávat více informací jak na médiích přenosných (DVD, flashdisky), tak statických (interní harddisky). Díky tomu mohou vývojáři vkládat do her zvukovou stopu či rozpracovanější grafické rozhraní. Zvuková stopa je následně v digitálních hrách realizována buď jako audiální podkreslení fikčního světa, či jako řečové pásmo postav – stejně jako ve filmu.

Abychom se vyhnuli zbytečnému rozšiřování a zkreslování pojmu narativita, považuji za vhodné na základě převládajících znaků rozdělit digitální hry na narativní a ludální. Marie-Laure Ryanová a ještě a dříve radikálněji Janet Murrayová chápou naraci digitálních her se značným přesahem k světu reálnému. Murrayová dokonce tvrdí, že „hry jsou příběhy vždy, dokonce tak abstraktní hry jako dáma nebo Tetris nesou příběh“ (cit. podle RYAN 2006: 191), a svou tezi obhajuje argumentem, že o každém hraní je možno zkonstruovat příběh. Ryanová sama je zdrženlivější, když konstatuje, že „mohou být stroje na generování příběhů“ a že „je třeba hru respektovat jako strojový narativ“ (2006: 189). Svoji teorii staví na konceptu simulace, která předpokládá variabilitu událostí příběhu.

Naše diferenciací digitálních her na *narativní* a *ludální* spočívá v samé podstatě narativní struktury. Narativ můžeme vymezit klasicky jako množinu událostí příběhu organizovanou za pomoci diskurzu a manifestovanou určitým médiem. Jestliže narativ tvoří uspořádaná množina událostí, můžeme říci, že primárním a nutným znakem narativu je jeho strukturní stabilita. Na tomto základě pak můžeme konstatovat, že digitální hry mohou být narativní pouze tehdy, je-li jejich struktura předem daná a neměnná, tedy invariantní. Jsem si vědom toho, že invariantnost na první pohled s digitálními hrami příliš nekoresponduje, avšak jedná se pouze o vstupní hypotézu. Pokusme se nyní na tento problém podívat detailněji.

Narativní rovinu získává digitální hra stejně jako kterýkoli jiný narativ. Původcem narativu je jeho tvůrce či zprostředkovatel, osoba či osoby reálného světa, která/é vytváří fikční svět, a to včetně zápletky, která se v něm odehrává. Konkrétně u digitálních her to jsou vývojáři, kteří vymýšlejí příběh a uspořádávají události fikčního světa digitálních her.

Rozdíl mezi recepcí narativní digitální hry a například filmu či literárního díla spočívá v úloze recipienta a v požadavcích, jaké na něj narativní digitální hra klade. Recipient narativní digitální hry jde za úroveň dekodování narativu a pravidel fikčního světa, tedy za kognitivní procesy nutné pro recepci klasických narativních manifestací. Hra po něm vyžaduje také motorické akty, pomocí kterých přenáší svá mentální rozhodnutí do fikčního světa digitální hry. Z hlediska herní realizace můžeme v tomto případě hovořit o tzv. *naplňování narativu*.

Naplňování narativu se odvíjí na dvou základních úrovních, na rovině příběhu a na rovině diskurzu. Aby byl narativ kompletní, musí hráč nejen naplňovat vývojáři předem stanovené události, ale musí je naplňovat i v předem stanoveném uspořádání. Stručně řečeno, narativní digitální hry předepisují proces naplňování od bodu A do bodu Z bez jakékoli variability událostí. Jakýkoli recipientův pokus o narušení narativní struktury hry končí neúspěchem, neboť právě celkové naplnění narativu dle logiky po sobě jdoucích událostí je cílem narativní digitální hry.

Aby byla narativní digitální hra hrou, musí být interaktivní, tedy obsahovat ludální akty a taktéž ludální rovinu hry. Hráč realizuje narativ, jestliže splňuje předepsané složky v narativní rovině hry, jestliže naopak „tápe“, dostává se do roviny ludální. Ludální rovina narativní digitální hry je obvykle plná *akcidentů*, které se snaží recipienta/hráče navést k narativní linii. Akcidentem v narativní struktuře hry nemusí být jen akcidentní předdefinované akce postav či prostředí fikčního světa, ale může jím být také akce nulová.

Jednotlivá naplnění událostí může recipient/hráč zaznamenat například spuštěním cutscén, s čímž souvisí dočasná ztráta interaktivity či mnohdy kompletní zmizení herního rozhraní. V průběhu cutscén můžeme také sledovat změnu ve vypravěčské perspektivě a proměny dalších formálně-vizuálních znaků diskurzu.

Například ve hře *Mafia: The City of Lost Heaven* můžeme zaznamenat minimálně dva typy cutscén:

1. Jedním typem jsou *cutscény filmové*, které se spustí po úspěšném herním aktu a často slouží jako explicitní oddělení kapitol hry. Recipient/hráč v těchto cutscénách získává informace

pro proces dalšího naplňování událostí. Filmové cutscény jsou nejen prezentovány prostřednictvím vypravěče ve třetí osobě, tedy dochází zde k přechodu od perspektivy *avata* (účastníka fikčního světa) do perspektivy filmového vypravěče, ale také tyto cutscény doprovázejí po formální stránce filmové pruhy na horizontálních stranách obrazu. Některé filmové prostředky využití v cutscénách popsal v krátkém článku Luděk Janda (srov. 2005: 26).

2. Druhým typem jsou v *Mafii* cutscény *dramatické*, jež jsou rovněž zprostředkovány z perspektivy vypravěče ve 3. osobě, avšak jsou výrazně kratší a umístěné do struktury hry tak, aby zvyšovaly napětí. Tyto cutscény se od filmových liší zejména svou délkou, neboť ta je v řádu vteřin až desítek vteřin, kdežto filmové trvají i několik minut. Dramatické cutscény zobrazují nevyhnutelné události úzce spjaté s činností avatara.

V případě cutscén se můžeme setkat s určitou zdánlivou variabilitou narativu, neboť jedna událost narativu může být realizovaná i dvěma cutscénami. Toho si však recipient/hráč všimne až po opětovném hraní. Princip je podobný jako v případě slavného *Kinoautomatu* Radúze Činčery (1967). Recipient/hráč dospěje k určité události a program hry náhodně zvolí odvíjení aktuální události hry a tím i příslušnou cutscénu.

Například *Mafia: The City of Lost Heaven* proslula variantní cutscénou, jejímž obsahem byla smrt Morela, dona konkurenční mafiánské rodiny. Variantnost zde spočívá v tom, že program hry sám vybere, zda Morelo zemře při pádu letadla, či při pádu svého auta z mostu. V závěru však tato variantnost nemá žádný význam pro další odvíjení narativu, neboť následuje další cutscéna, která má v narativní rovině pouze jednu variantu.

Variantní cutscény považují tedy za pouhé ozvláštnění herního zážitku a samotného narativu, avšak nikoli za důkaz jeho variability, neboť jejich užití má vždy konečný počet (většinou pouze dvě varianty). Navrhuji spíše, aby se variantní cutscény chápaly jako horizontální rozvíjení jednoho jedné narativní linie.

Cutscény nejsou ani zdaleka jediným narativním prostředkem digitálních her, mezi další patří například texty fikčního světa, na které je možné nahlížet jak z perspektivy avatara, tak z perspektivy vypravěče, dále dialogy postav, či samomluva avatara a ostatních postav. Abych explicitně ukázal praktický význam diferenciací herní struktury na narativní a ludický aspekt, zvolil jsem jen jeden výrazný prostředek konstrukce narativní roviny digitální hry, tedy zmíněné cutscény.

Narativní a ludální rovina společně utvářejí herní strukturu. Obě roviny si navzájem nekonkurují, avšak jsou obligatorní pro vznik narativní digitální hry. Mezi rovinami nelze vést ostrou hranici, neboť se obě protínají zejména v ludálně recepčním aktu *naplňování narativu*.

Jestliže digitální hra ve své struktuře obsahuje obě dvě roviny, může ke zkoumání her přispět jak naratologie, tak ludologie, neboť každý z těchto oborů nachází v narativní digitální hře objekt svého zájmu. Zkoumání digitálních her pak těmto disciplínám poskytuje zpětnou vazbu, která může vést k obohacení či rozvoji jejich metodologií.

PRAMENY

DIGITÁLNÍ HRY:

Mafia: The City Lost of Heaven (2002, Illusion Softworks)

Mafia II (2010, 2K Games)

Prince of Persia (1989, Brøderbund)

FILMY:

Kinoautomat: Člověk a jeho dům (1967, režie Radúz ČINČERA)

LITERATURA

BOLTER, Jay David – Grusin, Richard

1999 *Remediation : Understanding New Media* (Cambridge, Mass. – London: The MIT Press)

GOODMAN, Nelson

2007 [1976] *Jazyky umění: nástin teorie symbolů*, přel. Tomáš Kulka a kol. (Praha: Nakladatelství Academia)

HERMAN, David – JAHN, Manfred – RYAN, Marie-Laure

2005 *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. (New York: Routledge)

JANDA, Luděk

2005 „Cutsscenes“, *Cinepur* 13, č. 42, s. 26

MURRAY, Janet

1998 *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, Mass.: The MIT Press)

PERRON, Bernard – WOLF, Mark J. P. (edd.)

2003 *The Video Game Theory Reader* (New York – London: Routledge)

2008 *The Video Game Theory Reader 2* (New York – Abingdon: Routledge)

RYAN, Marie-Laure

2001 *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore – London: The Johns Hopkins University Press)

2006 *Avatars of Story* (Minneapolis – London: University of Minnesota Press)

Digital Games and Narrativity

The nature of digital games has changed recently due to new technical possibilities. This may be observed i. a. in the fact that the originally supportive narrativity has been replaced by narrative structure imbedded in the structure of the game. The aim of the paper is to identify border zones between games provided with a genuine narrative level, and those that lack it. Subsequently, individual narrative techniques and devices of this particular genre of digital games are described and analyzed.