

Jan Miškov

Genealogie interaktivního textu.

Remediace literatury, divadla a filmu v HEAVY RAIN

Herní studia se ve snaze vymezit pole svého výzkumného zájmu, jež by nebylo kolonizováno etablovanými vědními disciplínami, často pokoušejí zvýrazňovat unikátní vlastnosti počítačových her hledáním ostrých kontrastů s médii, která přišla již dříve. Během relativně krátké doby jsme se tak dostali do situace jakési vnitřní rozpolcenosti mezi teoriemi zkoumajícími narativní potenciál elektronické zábavy klasickými prostředky a ludologickými směry orientovanými na rozvoj specifických analytických metod. Nestojím přitom sám před zjištěním, že dichotomie naratologie a ludologie byla neplodná, jelikož zmíněné přístupy se nevylučují a mohou se doplnit. Právě pomocí takto komplementární výzkumné strategie totiž nezůstaneme slepí k dílčím aspektům zkušenosti hráčů počítačových her.

Ono rozštěpení se dnes naopak obrátilo ve sbližování dříve zdánlivě neslučitelných perspektiv. Diverzita ve způsobech a metodách výzkumu odráží různorodost počítačových her, jejichž žánry se neustále proměňují. Na tomto místě chci doplnit teze ze své diplomové práce a dále je aplikovat na zkoumaný materiál, kterým byl HEAVY RAIN, počítačová hra francouzského studia Quantic Dream, jež progresivně kombinuje několik existujících žánrů.¹⁾ Na příkladech ozřejmím formální evoluci vedoucí k „interaktivnímu dramatu“ (jak tvůrci HEAVY RAIN sami zařazují) a zasadím ho do širších spojitostí herního designu. Má případová studie zkoumá kontroverzní počítačovou hru metodou srovnání jako text čtený v kontextu jiných mediálních forem. Registruje nejen jejich odlišnosti, ale i společné rysy, odkazy a podobnosti. Na žánrových příkladech interaktivní fikce, divadla a filmu dokládám a vymezuji historické prameny, z nichž se vyvinul specifický narativní formát, který je předmětem mého zájmu a v němž lze údajně vyprávět jakýkoliv příběh. Tuto genealogii píšu na pozadí teoretických pojetí počítačových her, pro které je HEAVY RAIN atypickým hraničním příkladem, a skýtá tedy pro účely dalšího výzkumu významný explanační potenciál.

1) Jan Miškov, *Evoluce interaktivní dramatické hry* (diplomová práce). Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity 2011.

Počítačové hry jako interaktivní a imerzivní médium

Poststrukturalistické teorie 90. let, usilující o rozšíření klasických, úzce zaměřených narativních definic, postavily hráče do ústřední role v procesu užívání nové formy interaktivního textu.²⁾ V souladu s předpokladem dosud nerealizovaného narativního potenciálu počítačových her chápů HEAVY RAIN jako jeden z prvních manifestů nového typu vyprávěčského formátu. Stejně jako Janet Murray, která označuje počítačové hry za „kyber-dramata“,³⁾ přemýšlím o nových dramatických zkušenostech a rozmlžování hranic mezi příběhem a hrou.

Vycházím z teze Marshalla McLuhana, že každé nové médium překračuje hranice prožitku dosažené médii dosavadními a přispívá k další změně.⁴⁾ Rovněž Jay D. Bolter a Richard Grusin konceptem remediace poukázali na pojítka nových a starších médií — žádné nebylo stvořeno z ničeho nic, „každá nová technologie definuje sama sebe ve vztahu k dřívějším technologiím reprezentace“.⁵⁾ Fotografie kopírovala malířství, divadlo adaptuje literární drama, film se inspiroval fotografií a divadlem, televize kombinuje některé z charakteristických rysů filmu a rozhlasu. Počítačové hry též sdílí něco z výrazu starších médií, vyjadřují se podobnými prostředky. Aphra Kerr doplňuje, že „zatímco různá média mohou mít konfiguratívni efekt na naraci, určité konceptuální jádro zůstane zachováno.“ Podle autorky se estetická hloubka počítačových her nachází v komplexitě možných interakcí mezi uživatelem a mediálním textem.⁶⁾

Spřízněné termíny imerze a interakce souvisejí s proměnou úlohy diváka, jenž se nachází v centru pozornosti počítačových her — je jimi „vtažen do produkce obrazů, v jistém smyslu je posouván blíže k obrazu, a je mu tak skrze obraz, zvuk a pohyb nabídnuto ještě více fascinace a zábavy“.⁷⁾ Interakce je úzce spojena s hráčem, který má „možnost aktivně ovlivňovat a proměňovat zobrazované“, ať už se jedná o komunikované sdělení či manipulaci s médiem samotným.⁸⁾ Podle Andrewa Darleyho poskytují nová média divákovi „zprostředkovaný smysl účasti“ — simulací audiovizuálních vjemů přitahují co nejvíce jeho pozornost, dosahují zintenzivnění prožitku.⁹⁾

Hovoříme o poměru mezi „nabídkou“ odesílatele a iniciativou příjemce. James Newman říká, že hra nás „potřebuje“, že bez hráče není ničím, a to se podle něj týká i hrdinů:

- 2) Marsha Kinder, Narrative Equivocations between Movies and Games. In: Dan Harries (ed.), *The New Media Book*. London: BFI 2002, s. 119–143. Brenda Laurel, *Computers as Theatre*. Reading: Addison-Wesley Publishing Company 1993.
- 3) Janet Murray, The Pedagogy of Cyberfiction: Teaching a Course on Reading and Writing Interactive Fiction. In: Edward Barrett – Marie Redmond (eds.), *Contextual Media. Multimedia and Interpretation*. Cambridge: MIT Press 1997, s. 129–162.
- 4) Marshall McLuhan, *Understanding Media*. London — New York: Routledge 2005.
- 5) Jay David Bolter – Richard Grusin, Immediacy, hypermediacy, remediacy. *Teorie vědy* 14, 2005, č. 2, s. 14.
- 6) Aphra Kerr, *The Business and Culture of Digital Games - Gamework/Gameplay*. London: SAGE Publications 2006, s. 22.
- 7) Přímý taktilní kontakt s médiem implikuje vyšší míru manipulace obsahu ze strany koncového uživatele, a to nezávisle na zdroji. Přitom se zkracuje vzdálenost k obrazu. František Kůst, *Estetické strategie nových médií* (diplomová práce). Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity 2003, s. 50.
- 8) Tamtéž, s. 51.
- 9) Andrew Darley, *Visual Digital Culture*. London — New York: Routledge 2000, s. 157.

„Individualita a autonomie postavy [...] se vzdává, je zahrnuta do herně-specifických technik a schopností, které hráč využívá, ba co víc, ztělesňuje uvnitř herního světa.“¹⁰⁾ Takové imerzivní digitální prostředí je umělou, počítačem vytvořenou scénou či „světem“, kam se uživatel noří jako součást simulovaného „univerza“.¹¹⁾

Dle Michaela Raye je hierarchie mediálních účinků (na angažované, aktivní publikum) procesem vedoucím od kognitivního poznání (nejobvyklejší účinek spojený s poznáváním a tvorbou názorů) k afektivní odezvě (sympatie, antipatie, postoje, pocity) a ke „konativnímu“ účinku (chování, jednání ve hře). Model ale platí jen s vyšším zapojením příjemce (vysoký zájem a pozornost plynoucí z motivace i vtažení).¹²⁾ Analogicky k Rayově hierarchickému modelu účinků předestřel Ernest Adams následující typologii imerze:

- taktická (senzomotorická) je zakoušena s taktilními úkony, které obnášejí dovednost;
- strategická (kognitivní) je intelektuálně orientovaná, spojená s mentální výzvou,
- například při výběru správného řešení;
- narativní (emocionální) nastává při hráčově emocionálním vkladu do příběhu, podobá se zkušenosti při čtení knihy nebo sledování filmu.¹³⁾

Souhrnně míra a typ imerze ovlivňují kognitivní, afektivní a behaviorální účinky.

Výše uvedená vymezení imerze a interakce nás přivedla k jasnější představě o způsobu, jakým tyto fenomény formují zkušenost během procesu užívání a interpretace počítačových her. Kromě jiného nám připravila půdu pro rozbor mediálních forem a žánrových kořenů HEAVY RAIN. Přes interaktivní fikci, divadlo a film postupně dospějeme k tomu, co činí případovou studii hodnou realizace a co naše zjištění znamenají pro budoucí formy exprese analyzovaného média.

Interaktivní fikce

S odkazem k literatuře a takzvaným herním knihám (*gamebooks*) se nejprve zaměříme na druh literárních děl, jež podávají děj nelineárním způsobem. „Hráči“ je v nich po přečtení určitého segmentu poskytnuta možnost volby, který z alternativních příběhů bude recipovat. Udává směr a souslednost fikce, v níž participuje. Naše volby mnohdy ovlivní, jakým způsobem se vyprávění uzavře (pokud kniha obsahuje více závěrů a příběhových linií). Existuje zde zpravidla několik větví či cest, po kterých se můžeme vydat, což nás zpětně motivuje k několika čtením a k různým postupům, abychom o detailech narativu

10) James Newman, The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies* 2, 2002, č. 1. Dostupné online: <<http://gamestudies.org/0102/newman/>>, [cit. 12. 3. 2012].

11) Joseph Nechvatal, *Immersive Ideals / Critical Distances*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing 2009.

12) Michael L. Ray, Marketing Communication and the Hierarchy of Effects. In: Peter Clarke (ed.), *New Models for Communication Research*. Beverly Hills: Sage 1973, s. 147–176.

13) Ernest Adams, Postmodernism and the Three Types of Immersion. *Gamasutra* 2004. Dostupné online: <http://designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm>, [cit. 12. 3. 2012].

získali celistvou představu. Znáмым příkladem jsou knihy ze série *Choose Your Own Adventure* z osmdesátých let minulého století psané v druhé osobě jednotného čísla (např.: „Na zemi leží klíč => zvedneš ho [viz odstavec #X]; odejdeš [viz odstavec #Y].“), jež se čtenáře snaží přesvědčit, že je ústředním protagonistou. Struktura takových děl se podobá hypertextům.

Formu elektronické zábavy, v níž jsou uživatelé schopni v reálném čase tvořit nebo ovlivnit dramatický děj svými zásahy (například zadáváním příkazů protagonistům či v roli režisérů jednotlivých událostí), poprvé označil jako interaktivní vyprávění její proponent a návrhář Chris Crawford. Interaktivní vyprávění nebývá nutně spojováno s počítačovými hrami, ačkoliv řada studií v této oblasti se jich přímo dotýká. Crawford říká, že „systémy interaktivního vyprávění nejsou ‚hry s příběhem‘“. ¹⁴⁾

Interaktivní vyprávění se zaměřuje na drama a dynamickou zápletku, zatímco hry z žánru interaktivní fikce (dříve nazývané „text adventures“, česky též „textové adventury“ nebo „textovky“) kladou obvykle důraz na řešení rébusů a navigaci světem s předem utvořenou představou o tom, co od nich můžeme očekávat. Obě formy se také liší ne/lineární povahou. Interaktivní fikce lze popsat jako programem simulovaná prostředí, která uživatel ovlivňuje zadáváním textových příkazů, s jejichž pomocí ovládá třeba smyšlené postavy procházející fantazijní krajinou. Tato kategorie programů patří k nejstarším typům počítačových her.

Komunikují s hráčem výhradně prostřednictvím textového rozhraní a textem reagují na jím zadávané povely. ¹⁵⁾ Zprvu se jednalo o spojení nejvýše dvou slov, páru slovesa s podstatným jménem („zvedni klíč“), později vznikla sofistikovanější rozhraní. Pojem *adventura* pochází z první textové hry tohoto typu, *ADVENTURE*, v níž hráč prozkoumával jeskynní komplex s prvky *fantasy*, kterým ho provázel vypravěč. ¹⁶⁾ Přestože následné období největší popularity mají textové adventury již dávno za sebou, díky jejich snadnému přepisu a grafické nenáročnosti se postupně objevily na mnoha platformách. Komunita autorů dodnes vytváří nová díla interaktivní fikce, zpravidla pomocí volně dostupných vývojových prostředí.

Espen Aarseth při studiu interaktivní fikce odmítá tradiční trojici autora, textu a čtenáře (odesílatele, zprávy, příjemce) a namísto toho si všímá „kybernetického propojení“ (okruhu) mezi operátorem/uživatelé, verbálním znakem a médiem. ¹⁷⁾ Strukturní analýzou textovky *ADVENTURE* dospěl k modelu složenému ze čtyř skupin komponentů: dat, výpočetních nástrojů (*engine*), rozhraní (*interface*) a uživatele. Během hraní proudí informace mezi všemi komponenty. *Engine*, nástroj jejich zpracování, je „srdcem“ hry — určuje směr dění (založený na kombinaci uživatelského vstupu, stavu herního světa i zahrnutých pravidlech) a rovněž způsob, jakým by vše mělo být uživateli reprezentováno.

14) Chris Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders 2004, s. 46–48.

15) Obvykle spoléhají na psaný vstup poté, co si hráč přečetl informace o dané scéně či situaci. Avšak převodníky z textu na řeč slouží též slepým a lidem s vadou zraku, aby mohli hrát takzvané audio-adventury.

16) Původním autorem *ADVENTURE* je Will Crowther, programátor a amatérský speleolog.

17) Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore — London: John Hopkins University Press 1997, s. 104.

Literární vědec Aarseth, který svým dílem inspiroval ludology, považuje počítačové hry (jež řadí k tzv. kybertextům) za součást specifického žánru ergodické literatury.¹⁸⁾ Prosazuje nutnost studia dimenzí kybertextu, „labyrintu herního světa“. Zároveň pochybuje, že by se ústřední terminologie klasické narativní teorie dala jednoduše uplatnit na uvedeném příkladu textové adventury. Má za to, že příběh ve hrách vůbec být nemusí, nanejvýš zápletky (*intrigue*) odkrývaná uživatelem. Ona je tím, „co“ je textem přenášeno, obsahuje události (akce, příhody) a objekty/entity (postavy, prostředí), které ovšem nejsou spojeny fixní, kauzální sekvencí klasické/moderní narace. Kybertext jako multidimenzionální dějiště uživatel v přejaté roli hlavní postavy odemyká zdoláváním prostoru.

Vrátím-li se zpět k charakteristickým rysům adventur, hráč je v nich postaven do role protagonisty v interaktivním příběhu odvíjejícím se od průzkumu okolí, shromažďování předmětů v inventáři, manipulace s nimi a řešení rébusů na základě vodítek (tzv. puzzle). Adventury bývají popisovány jako hádanky ukotvené v narativním rámci, kde hráč příběh postupně odkrývá. Přestože tyto skládačky mohou být libovolné, považuje se za známku dobrého designu, jestliže hráče nevytrhnou z vyprávění.¹⁹⁾ Zřetel kladený na příběh a jeho hrdiny umožňuje adventurám čerpat z podobně zaměřených literárních a filmových žánrů v jejich mnoha podobách. Většina adventur je — stejně jako HEAVY RAIN — navržena primárně pro jednoho hráče s cílem prověřit jeho důvtip a intelektuální kapacitu.²⁰⁾

Doposud jsme se zabývali ryze textovými adventurami, ovšem do širšího pojetí žánru interaktivní fikce spadají též graficky pokročilejší hry, jež zároveň rozšiřují způsoby interakce s fikčním světem. Na první pohled je patrné, že fyzická úskalí prostorové koordinace v nich nejsou stěžejní. Podle způsobu ovládání ukazatelem myši bývají přezdívány *point-and-click* adventury. Takové rozhraní vyhovovalo navigačním potřebám jejich návrhářů k rozmístění klíčových předmětů a vodítek v okolí avatara, s nimiž pak mohl zacházet. Úpadek popularity adventur je připisován stagnaci vývoje jejich pravidel a nelogičností při řešení bez návodu mnohdy frustrujících překážek postupu. Zkostnatělost roky neměnného principu v kombinaci s uvedením sofistikovanějších 3D her druhé poloviny devadesátých let, jež integrovaly hádanky i vyprávění, koncové uživatele nakonec odradila.²¹⁾

Od vymezení interaktivní fikce vůči systémům interaktivního vyprávění jsme se dobrali ke konkrétním příkladům uplatňujícím sdílené narativní strategie, užité i v moderní

18) Viz text Jaroslava Švelcha v tomto čísle. Espen Aarseth, *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press 2004, s. 45–55.

19) Marek Bronstring, *What Are Adventure Games?* *Adventure Gamers* 2002. Dostupné online: <<http://adventuregamers.com/article/id,149>>, [cit. 12. 3. 2012].

Katie Salen – Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press 2003, s. 385.

Deborah Todd, *Game Design: From Blue Sky to Green Light*. Wellesley: AK Peters 2007, s. 105.

20) HEAVY RAIN je možné hrát i ve dvou lidech, kteří se po kapitolách střídají nebo si rozdělili role jednotlivých postav. Audiovizuální prezentace pak slouží pro potěchu zvláště divákovi, jenž může interakci s textem sledovat obtížnou a komplikovanou, což mu však nebrání v tom, aby radil svému spoluhráči opodál.

21) Podrobněji o integraci simulace herního světa a jeho pravidel s příběhem skrze performanci hráče ve virtuálním prostoru fikce viz disertační práci Clary Fernandez, která je snad jediným takto souvislým textem o adventurách. Clara Fernandez Vara, *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* (disertační práce). Georgia Institute of Technology 2009.

počítačové hře HEAVY RAIN. Nyní se od literárních předloh vydáme ke způsobům jejich dramatizace, a to nejen na divadelním jevišti, abychom zvýraznili pojítka s interaktivním procesem konfigurace počítačových her.

Interaktivní drama

V souvislosti s předchozím oddílem si nejdříve dovolím zmínku o textovým vstupem ovládané hře FAÇADE (2005). Tento pokus o realizaci systému interaktivního vyprávění je považován za jednu z prvních praktických ukázek narativních strategií a principů založených na zpracování přirozeného jazyka a na skriptech ovládaných umělou inteligencí, které usměrňují děj ve hře. Kombinuje aspekty interaktivního vyprávění s dramatem. Staví nás do role blízkého přítele partnerské dvojice, která hráčovu postavu pozve na návštěvu. Během ní mezi Grace a Tripem dojde k roztržce. Hráč může svými zásahy konflikt vyhrotit, přispět k jejich usmíření, nebo být vykázán z bytu. S párem aktivně komunikuje psaním vět, jimiž průběžně mění téma hovoru. Protagonisté hry přitom realisticky reagují na kontext konverzace. FAÇADE se odehrává ve vizualizovaném trojrozměrném prostoru, ježmuž dodávají na autentičnosti přirozená interakce s virtuálními postavami a dabing. Průběh generovaného rozhovoru se ukládá do textového souboru ve formě scénáře posléze přístupného k nahlédnutí. Hra je zajímavá zvláště emergentní simulací mezilidských interakcí. Jen vzácně se stane, že by byly scénáře zcela totožné, i když pokrývají obecná témata umění, manželství a lhostejnosti. Otevřená struktura FAÇADE vybízí k experimentu a opakování (*re-play*), jelikož textové rozhraní dokáže rozpoznat a adekvátně zareagovat na velké množství situovaných vkladů nevypočitatelného hráče. Vyústění dramatu reflektuje náladu, libovůli i předchozí jednání postav.

Existují též případy nastudovaných divadelních her, které skýtají několik možných průběhů. Režiséři a herci v nich nechávají publikum vybrat si, který výklad dostane přednost. Často se jedná o společnou volbu rozuzlení příběhu jako v *Noci 16. ledna*, soudním dramatu Ayn Randové z roku 1934, kde diváci v roli poroty mohou rozhodnout o vině či nevině obžalovaného. *The Boomerang Kid* Chrise Econna pro změnu umožňuje publiku před začátkem představení zvolit, jak se hlavní hrdina v různých situacích během hry zachová, což vede až k padesáti možným příběhovým variacím.

Interaktivní divadlo diváky angažuje — pomyslně boří jakousi zeď mezi jimi a jevištěm coby ohraničeným hřištěm, respektive „magickým kruhem“.²²⁾ Z pasivních, nanejvýš tleskajících pozorovatelů se stávají participanti divadelní hry; návštěvníci jsou vyzváni, aby vstoupili na jeviště (např. drží rekvizity, dostanou roli, rozhodují o příběhu, odpovídají na otázky, konverzují s umělci). Speciálním případem je improvizální divadlo, v němž herci přijímají návrhy publika týkající se zápletky, umístění, obsahu a směru vystoupení, načež v dialogích spontánně improvizují.

HEAVY RAIN se snaží kombinovat vypůjčené umělecké postupy s unikátními aspekty počítačových her. Rodí se hybridní žánr příznačný pro současnou konvergenci kulturních

22) Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul 1949.

forem, jehož obrysy francouzští vývojáři předestřeli již ve své předchozí hře FAHRENHEIT. Z hlediska ovládání vztahují „interaktivní drama“ k loutkoherectví a jeho narativní kód k divadelní hře i k literárnímu dramatu. Ostatně takzvaná klasická narativní struktura filmu silně čerpala z literárního přístupu k naraci, což vedlo k rozvinutí specificky filmových vypravěčských konvencí (hledisko, kompozice záběrů, inscenace, charakterizace, osvětlení ad.).²³⁾

Přínosný je pro nás moment přijetí aktivní role členy publika. Nabízí se tu paralela s tím, jak se hráči počítačových her vžívají do role virtuálních postav, tzv. avatarů. Další způsob, jímž se nás herní návrháři snaží „pohltnout“, spočívá ve ztotožnění se s hrdinou jakožto aktérem příběhu. Interaktivní text coby „zprostředkovatel“ reality může přímo konstruovat zkušenost a nabývání identity. Vlastnosti našeho alter-ega do jisté míry určují, jestli a jak se s ním identifikujeme.²⁴⁾

Pakliže je interakce prodloužením smyslů, je avatar naší reprezentací ve virtuálním světě, manifestuje naše úmysly, záměry, postoje a vůli k činu.²⁵⁾ Pátráme po styčných bodech v charakteru navržené postavy. Doplněním cíleně vynechaných povahových rysů a vlastním jednáním (performancí) dochází k projekci sebe sama do narativního proudu.²⁶⁾ Taková identita není zcela pravá — je omezená možnostmi přizpůsobení avatara (k obrazu svému), experimentováním či (záměrně) zůstává nepřiznaná.²⁷⁾ Podle teorie persvaze si daná osoba přeje být více podobná přitažlivému, atraktivnímu zdroji, kterému důvěřuje.²⁸⁾

Efektivita přesvědčovacího aktu vnoření obecně spoléhá na dobrovolné potlačení nedůvěry publika vůči fikčnímu světu a jím komunikovaného sdělení. Tvůrci i příjemci je tedy vyvíjen značný tlak na kvalitu audiovizuálního zpracování her, což má původ ve snaze vyhnout se špatnému dojmu z umělého prostředí. Sebemenší detail může zničit pečlivě budovanou iluzi „živoucího“ místa, a tím zastavit potlačovanou nedůvěru vůči virtuální interpretaci reality.²⁹⁾

23) Podrobněji viz David Bordwell — Kristin Thompson. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění 2011. Pam Cook (ed.), *The Cinema Book*. London: BFI 1985.

24) Být aktérem ve hře se podle Newmana neodvívá ani tak od reprezentace, jako spíš od našeho pojetí kapacity, tj. sady charakteristik a schopností postavy coby vehikula řízeného a ztělesněného hráčem. Jenkins se domnívá, že postavy jsou jen „o trochu víc než kurzor mediující hráčův vztah k příběhu světa.“ Autorům se modely spojení založeného na identifikaci s nějakou entitou v univerzu hry jeví jako zjednodušené. Jinak řečeno podstatnější je, co avatar umí, než jak vypadá. Takto můžeme analyzovat zejména simulace, ovšem pro hry jako HEAVY RAIN, postavené na rozhodnutích v kontextu interaktivního vyprávění, jsou vztahy charakterizovaných hrdinů, jejich situace a individualita pro naše volby zásadní. Důležité je, co od nich čekáme. J. Newman, c. d. Mary Fuller — Henry Jenkins, *Nintendo* And New World Travel Writing: A Dialogue*. In: Steve Jones (ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication And Community*. Thousand Oaks: Sage Publications 1995, s. 61.

25) Lawrence Lessig, *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books 2000.

26) Projevuje se různými příznaky, například „rozmlouváním“ s postavami na obrazovce.

27) Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press 1997.

28) Model chápe komunikaci jako akt přesvědčování, jehož cílem je formovat stávající postoje, mínění a chování, respektive způsobit postojovou změnu u objektů, na které daná komunikace cílí. Carl I. Hovland — Irving L. Janis — Harold H. Kelley, *Communication and Persuasion*. New Haven: Yale University Press 1953.

„Fotorealistická“ grafika, věrné ztvárnění postav (gesta, pohyby těla, mimika, dabing), jejich vzhled a jiné postupy (například prostorové zvuky z terénu) si kladou za cíl vytvořit přesvědčivý klam a posílit účinek komunikátu. Jak naznačuje Denis McQuail, „vyprávění se snaží posilovat dojem své reálnosti dovoláváním se logiky, normality a předvídatelnosti lidského chování. [...] Mediální realismus závisí na určitém předstírání, že zobrazovaný obsah je ‚jako ze života‘.“²⁹ Realističnost fikce podpírá víra, že by se popisované mohlo přihodit nebo se snad i přihodilo, k čemuž používá reálného prostředí a sociálního zázemí, získává pravděpodobnost díky uvěřitelné logice děje. Alice Hallová zdůrazňuje šest dílčích aspektů realismu z hlediska různých žánrů: uvěřitelnost, přesvědčivost, typičnost, faktičnost, emoční účast a narativní důslednost.³¹ Bolter s Grusinem pak otázku realističnosti rozvádí na vztahu her ke stávajícím médiím: „Fotorealismus definuje realitu jako to, co je na fotografii, a interaktivní film definuje realitu jako to, co je ve filmu.“³²

Úroveň animace postav vzrůstá a díky progresivní technologii *motion capture* dosahuje už teď dosti podrobných, autentických projevů chování uvnitř virtuálních světů. Pro účely konfigurativního formátu HEAVY RAIN se natáčení účastnily nepřetržitě desítky herců několik měsíců. Komplexním snímáním projevů celého těla, včetně jejich tváře i hlasu, vznikly tisíce unikátních animací a zvukových stop. Pascal Langdale,³³ představitel Etha na Marse v HEAVY RAIN, takto líčí své zkušenosti:

V divadle nemáte záběry zblízka a nejspíše se od herců nacházíte v určité vzdálenosti; často tak posuzujete projev celého těla, a proto se domnívám, že [divadlo] má právě s tímto způsobem zachycení hereckého výkonu společného více než film. Potlačení vaší nedůvěry zčásti závisí na tělesné věrnosti.

Divadelní herci zvyklí na to, že svou postavu vedou z jedné scény do druhé, ovšem často pociťují problém s adaptací na technické podmínky produkce filmu i her, kdy se jen zřídka točí v návaznosti na předchozí záběry, což narušuje jejich vnímání kontinuity děje. Ke zmíněné přirozenosti projevu v rámci prostorového vyprávění se Langdale vyjadřuje s vírou, že „je to kvalita hereckých výkonů, jež poskytne pojítko udržující pozorovatele/hráče pohlacené zážitkem“,³⁴ a na adresu HEAVY RAIN dodává, že jeho „technické nedostatky jsou více promíjeny těmi, kdo mají citovou vazbu k vyprávění, což znamená, že herecké výkony, zápletky a ‚věrnost‘ budou s větší pravděpodobností kriticky prověřeny.“

29) Samuel T. Coleridge (1817). Annalisa De Petra, The Suspension of Disbelief in Videogames: Effects of Localization. *Slideshare* 2010. Dostupné online: <<http://www.slideshare.net/annalisa82/the-suspension-of-disbelief-in-videogames-2-3677735>>, [cit. 18. 5. 2012].

30) Denis McQuail, Úvod do teorie masové komunikace. Praha: Portál 2009, s. 401.

31) Alice Hall, Reading Realism: Audiences' Evaluations of the Reality of Media Texts. *Journal of Communication* 53, 2003, č. 4, s. 624–641.

32) Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 2000, s. 99.

33) Pascal Langdale, Acting Your Way Over the Uncanny Valley. *Motives in Movement* 2010. Dostupné online: <<http://www.motivesinmovement.com/blog/2010/04/acting-your-way-over-the-uncanny-valley/>>, [cit. 12. 3. 2012].

34) Hry z pohledu třetí osoby umožňují avatara sledovat v akci. Na úkor imerze pomáhají vytvořit silnější identifikaci s postavou než při ovládání her viděných „vlastními očima“. J. Newman, c. d.



Obr. 1. Intimita jako nástroj identifikace s postavou.

Podle něj je to právě herec, který může překonat nedůvěru publika vůči „podivné“ humanoidní entitě, jež se nám začala snad až příliš podobat.³⁵⁾

Jednotlivé vrstvy recepce počítačových her, ať už se jedná o naraci, interakci nebo audiovizuální prezentaci, jsou vzájemně propojenými prostředky k dosažení imerze hráče a jeho identifikace s postavou. Jejich odkrýváním odhalíme, jak tvůrci s hráčem komunikují. Pojícím prvkem je tu komplexní, simultánní zkušenost z kognitivní, afektivní a smyslové stimulace. Když je návrh interaktivního vyprávění úspěšný, divák, uživatel a hráč (zpravidla v jedné osobě) má dojem, že zakouší příběh.

Hra *HEAVY RAIN* je stylizována à la film noir a ve svých vyprávěcích postupech čerpá z odkazu Alfreda Hitchcocka i z mainstreamového katalogu Hollywoodu. Temný psycho-thriller se točí kolem pátrání po sériovém únosci malých chlapců, jenž své oběti nechá utonout v dešťové vodě a jejich těla pohodí kdesi v pustině předměstí, s orchidejí na hrudníku a origami v dlani. Je tudíž detektivkou pro dospělé. Nezděráhá se silných slov, zobrazuje krev, násilí, nahotu i sex. Činí tak ve snaze vyvolat morální dilemata a přimět hráče k introspekci.

K ilustraci fyzického ztotožnění v *HEAVY RAIN* použiji scénu z nočního klubu *Blue Lagoon*, kam se žurnalistka Madison Paige na vlastní pěst vydává, aby zjistila více o jeho provozovateli napojeném na hledaného vraha. Majitel podniku ji pod nátlakem donutí ke striptýzu. Hráč, a tím myslím kohokoliv, je konfrontován se znepokojivou situací, v níž se musí rozhodnout, jak daleko svlékání nechá zajít. Intimní obnažení se stává prostředkem sblížení s Madison (podobně jako když jindy během hry jde na záchod nebo se sprchuje v soukromém prostředí svého bytu). Potýkáme se zde s několika rozporuplnými pocity, ať už je to sklíčenost a snaha o zachování důstojnosti naší postavy, nebo naopak voyeurská slast ze sledování jejího nahého těla.³⁶⁾ Kdo je tady vlastně voyeur? Tuto otázku klademe sami sobě, zatímco nás hra svlékáním podněcuje ke zvážení vlastních mravů. Narážím jednak na rozpor stereotypní reprezentace ovládané, sledované ženy (muž se zbraní v ruce

35) Srovnej Masahiro Mori, *The Uncanny Valley*. Anglický překlad In: Karl F. MacDorman – Takashi Minato, *Android Science* 2005. Dostupné online: <<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>>, [cit. 12. 3. 2012].

36) Laura Mulvey, *Vizuální slast a narativní film*. In: Libora Oates – Indruchová, *Dívčí válka s ideologií*. Praha: SLON 1999, s. 115–131.

hrdinku ponižuje, avšak hráč/ka usměrní vývoj dramatické situace, v níž se novinářka ocitla) a na schopnost HEAVY RAIN obrátit a posunout genderové role — jejich záměnou, respektive porušením ustavených hranic provokuje k úvaze, jaké to je, být v kůži Madison (Obr. 1).

Christopher Williams³⁷⁾ k otázce zpytování svědomí dodává:

Přidání vrstev vyprávění a objektivnějších, dramatických kvalit skriptovaného a kontrolovaného jednání do této směsi může přinést soustředěnější výpověď o sexualitě, než jakou jsme ve hrách doposud vídali, a může posunout toto participační umění takovými směry, v jejichž průzkumu je neinteraktivní tvorba omezena. Neboť možná budeme muset přehodnotit, kým jsme, zatímco hrajeme roli někoho jiného. Hry mají potenciál vzbudit empatii vůči postavám spíše než sympatii, již mohou evokovat filmy či knihy sledováním druhého, jak trpí nebo prožívá rozkoš.

HEAVY RAIN je třeba hrát, abychom se o sobě něco dozvěděli.

Interaktivní film

Úvodem úseku věnovaného jednomu z formálních předchůdců HEAVY RAIN je namístě poukázat také na participační zkušenost návštěvníků kina. Kinoautomat autora Radúze Činčery uvedený na světové výstavě EXPO '67 v Montrealu bývá spojován s českou novou vlnou coby revoluční projekt, neboť zde promítaný ČLOVĚK A JEHO DŮM byl zřejmě prvním interaktivním filmem.³⁸⁾ Diváci mohli v devíti klíčových okamžicích rozhodnout, jak se dění na plátně bude vyvíjet dál. Vždy o přestávkách je k hlasování pomocí barevných tlačítek zabudovaných do sedadel v kině vyzval moderátor, přičemž na výběr měli ze dvou scén. Přestože se film setkal s univerzálně kladným ohlasem, bližším zkoumáním odhalíme, že alternativy se v následných volbách sbíhají, místo aby se větvaly exponenciálně (ve skutečnosti byly souběžně promítány jen dvě verze filmu se stejným koncem, jež se s volbou publika střídaly). Dílo lze interpretovat jako satiru demokracie a determinismu při určování vlastního osudu. Na rozdíl od improvizčního divadla již natočený materiál, byť v několika variacích, není možné změnit. Omezenou možnost volby a iluzi interakce najdeme i v počítačových hrách. U HEAVY RAIN se však jedná o konfigurační proces probíhající v reálném čase s různými výsledky.

Prvním (v USA) komerčně úspěšným interaktivním filmem s akčními herními prvky byl DRAGON'S LAIR (1983).³⁹⁾ Ještě před ním v Japonsku vznikla střílečka ASTRON BELT (1982), v níž rozhraní samotné hry a vesmírné stíhací lodě překrývaly video na pozadí. Interaktivní film s sebou pro některé hráče, teoretiky a vývojáře stále nese negativní konota-

37) Christopher G. Williams, The Gleam of Electric Sex: What Video Games Might (or Might Not) Teach Us About Sex. *PopMatters* 2009. Dostupné online: <<http://www.popmatters.com/pm/post/112658-the-gleam-of-electric-sex-what-video-games-might-or-might-not-teach-/>>, [cit. 12. 3. 2012].

38) O Kinoautomatu. Dostupné online: <<http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>>, [cit. 22. 5. 2012].

39) Hráč volil ze čtyř směrů postupu — šlo tedy o test paměti „správného“ pořadí. Užíval i meč, aby hrdina nástrahy přežil.

ce⁴⁰⁾ vycházející ze zažité představy, že tento subžánr umožňuje minimální formu smysplnné interakce s médiem a redukuje zážitek na pasivní sledování předtočených (herci obsazených, respektive animovaných či počítačem modelovaných) scén, potažmo volbu z omezeného množství předdefinovaných narativních smyček a linií (odchýlení se od „správné“ cesty obvykle znamená „game over“). Takový druh interaktivního vyprávění se zaměřuje na dramatické a dynamické situace, často imituje pohyb hráčem ovládaných postav.⁴¹⁾ Význačným zástupcem žánru je THE X-FILES GAME kombinující adventuru s interaktivním filmem, který vychází ze slavné televizní série, jejíž estetiku hra napodobuje a obsahuje na šest hodin obrazového materiálu.⁴²⁾ Hráč v ní může ovlivňovat postoje a reakce postav na základě jejich odpovědí a jednání. I tento titul byl ovšem přijat se smíšenými reakcemi kvůli přehnaným ambicím a nelogičností designu a žánr krátce poté zanikl.⁴³⁾

Obtíže s překladem filmu či románu do hry vedly ke skepticismu některých akademiků i širší hráčské obce vůči potenciálu počítačových her vyprávět.⁴⁴⁾ Interaktivní pasáže bývají ve hrách odděleny od stříhových sekvencí, jež uplatněním filmových postupů ustavují a posouvají děj — tento styl vyprávění moderních her zavedl titul BEGA'S BATTLE, kde byly „stříleci“ části proloženy mezivstupy v podobě krátkých videí. Estetika těchto vstupů (zvláště pokud grafika her samotných nedosahovala srovnatelné úrovně detailu či animace) mnohdy vytváří takzvanou ludo-narativní disonanci,⁴⁵⁾ a to když logika jednání, vzhled a prostředí postav v stříhových scénách jsou nekonzistentní s tím, co zakoušíme při hře samotné.

Počítačové hry jsou ovšem zpravidla vysoce strukturované a segmentované zážitky. Herní sekvence jsou většinou rámovány a přerušovány jednak filmovými sekvencemi, ale i obrazovkami s mapou, obdrženým skóre či měřeným časem a různými menu. Tyto přechody udávají rytmus hry, mohou nám poskytnout představu o postupu a objasnit, jak jednotlivé úrovně světa zapadají do sebe. Stříhové scény podle svých obhájců poskytují prostor pro oddech a vývoj charakteru ovládané postavy. Tím náš vztah k hrdinovi upevňují a završují emocionální vklad hráče budovaný při hře (vypětí z interakce se přelévá do formy narace). Nechceme si pouze hrát, ale též předstírat, „videosekvence nejsou jen předehrou, ale také objektem touhy, rétoricky strukturovanou iluzí“.⁴⁶⁾

40) Blíže kupříkladu viz například Chris Crawford, *Chris Crawford on Game Design*. Berkeley: New Riders 2003.

41) Tamtéž, s. 81–87. Mezi další příklady interaktivních filmů patří komiksově stylizovaný CLIFF HANGER (1983) a SPACE ACE (1984). Ve spojení s adventurními prvky vznikly tituly jako VOYEUR (1993), PHANTASMAGORIA (1995), BAD DAY ON THE MIDWAY (1995), THE DARK EYE (1995), STAR TREK: KLINGON (1996), STAR TREK: BORG (1996), RIPPER (1996), BLACK DAHLIA (1998) ad. Akční hry žánru zastupuje například STAR WARS: REBEL ASSAULT (1993) či BRAINDEAD 13 (1995).

42) Předměty z inventáře v určitých situacích umožňovaly omezenou interakci s danou videosekvencí.

43) Jason VandenBerghe, Postmortem: HyperBole Studios' The X-Files. *Gamasutra* 1999. Dostupné online: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3404/postmortem_hyperbole_studios_the_x_files.php>, [cit. 18. 5. 2012].

44) Markku Eskelinen, The Gaming Situation. *Game Studies* 1, 2001, č. 1. Dostupné online: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>, [cit. 21. 5. 2012].

Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*. MA thesis, Dept. of Digital Aesthetics and Communication. Copenhagen: IT University of Copenhagen 1999.

45) Clint Hocking, Ludonarrative Dissonance in BioShock. *Click Nothing* 2007. Dostupné online: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>, [cit. 18. 5. 2012].

46) Rune Klever, In Defence of Cutscenes. In: Frans Mäyrä, *Proceedings of Computer and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press 2002, s. 197.

Ani HEAVY RAIN se debatě o úloze filmových prostřích nevyhnul. „Režisér“ takové hry, která hráče vystavuje četným videosekvencím, se podle některých kritiků minul povoláním, když neví, co ji dělá tím, čím je. Zakladatel studia Quantic Dream David Cage se přesto brání tomu, aby byl označován za „frustrovaného“ filmového režiséra.⁴⁷⁾ Distancuje se i od pojmu počítačová hra a své dílo pokládá za interaktivní drama.

Nepřekvapí nás, že ve hře je zastoupena řada audiovizuálních tradic a historických ozvěn narativních elementů televize i filmu. Wolf si všímá archetypů, pohybů kamery, střihu ad.⁴⁸⁾ Bolter a Grusin se domnívají, že počítačové hry remediovaly hypermediální formu televize i bezprostřednější formu filmu.⁴⁹⁾

Jiní autoři se zaměřují na odlišnosti počítačových her od hegemonních forem a analyzují jimi prezentovaný „alternativní mód diskursu“.⁵⁰⁾ Herní teoretik Ian Bogost odlišuje HEAVY RAIN od interaktivního filmu, když konstatuje, že „film znamená střih“, čili techniku montáže zdánlivě nesouvislých obrazů skrze juxtapozici. Hry tuto kvalitu postrádají, neboť „kontinuita akce je pro interaktivní médium nezbytná“. Většina trojdimenzionálních her svěruje hráči plnou kontrolu kamery — je to on, nikoliv režisér, kdo určuje předmět svého zájmu i místo, odkud jej pozoruje. Lze namítnout, že v HEAVY RAIN funkci filmových přechodů zastává několik fixních záběrů scény, které hráč přepíná. I to Bogost zpochybňuje: „Ve většině případů střídání kamery koresponduje pouze se změnami lokace, ne se změnami ve způsobu, jak počítačové hry mediují hráčův vztah k prostoru, k akci či k tématickému ladění.“⁵¹⁾

HEAVY RAIN si osvojuje postup filmového střihu tím, že nechá hráče určovat, jak se scény odehrají (tzv. Quick Time Events, viz další kapitolu), emoce však evokuje jeho absencí, což „hráče povzbuzuje k odhalování, objevování a vyvolání několika rozvážně vynalézavých momentů.“ Podle Bogosta spočívá zásadní odlišující rys HEAVY RAIN, potažmo her jako takových, právě v odmítnutí střihu ve prospěch prodlužování — hra situaci doplňuje, rozšiřuje a rozvádí, spíše než by ji zestručňovala.⁵²⁾

Bogostův postřeh dobarvuje rannější příspěvek Markku Eskelinena, který si všímá, že „dominantní je dočasná vazba mezi časem uživatele a časem události, nikoliv ta vyprávě-

47) Například METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (2008) obsahuje desítky minut dlouhé střihové scény. Japonský režisér Hideo Kojima titul nestřídmě uzavírá na ploše celovečerního snímku. Není tajemstvím, že kdysi toužil studovat filmovou školu, uplatnil se ale v herním průmyslu a dnes je znám jako jeden z nevlivnějších designérů. V interaktivních animacích používá fúzi filmového jazyka se zásahy hráče. Tuto techniku použil již dříve ve své *point-and-click* adventuře POLICENAUTS (1994), která obsahuje přestřelky se světelnou pistolí (ve verzi pro Sega Saturn) a byla prominentním vývojářem označena jako „interactive cinema“ přímo na obalu hry.

48) To když záběr vyplňují průvodní jevy doslovně zprostředkované kamerou, jako třeba odlesk objektivu. Mark J. P. Wolf, *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press 2001.

49) J. D. Bolter – R. Grusin, *Imediace, hypermediace, remediace*, s. 34.

50) Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (eds.), *The Videogame Theory Reader*. London and New York: Routledge 2003, s. 221–235.

Ted Friedman, *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality*. In: Steve Jones (ed.), *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage 1995, s. 73–89.

51) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Picnic Spoils the Rain*. *Gamasutra* 2010. Dostupné online: <http://www.gamasutra.com/view/feature/4412/persuasive_games_the_picnic_.php>, [cit. 12. 3. 2012].

52) Tamtéž.

cí mezi příběhovým časem a časem diskursu⁵³⁾ Existuje tedy posun mezi časoprostorem hráče a plynutím fikce, jíž se účastní. Postavy ve hře jsou funkční, jsou prostředkem cíle, jenž Eskelinen nazývá kombinatorickým, a tak operují jinak než postavy tradiční narace. Hraní je převážně konfiguratívni činnost — oproti statictější a interpretativnější roli publika předchozích mediálních forem je hráč dynamický a ergodický.

Jak v *HEAVY RAIN*, tak ve filmu podporuje kontinuální tok iluzi realismu. František Kůst kontinuitu u filmu popisuje jako „vyprávění, které prezentuje — tedy kopíruje — uvažování o lidské existenci jako o lineárním vývoji procházejícím skrze řadu jedinečných událostí“⁵⁴⁾ Nejspíš proto režisér Cage považuje první průchod hrou za jím zamýšlené sdělení. Příběh *HEAVY RAIN* se nepřerušovaně odvíjí v reakci na volbu hráče, nevyžaduje načítání uložené pozice, neboť nezachází s konceptem *game over* jako s trestem za hráčovo selhání. Jakýkoliv závěr, k němuž participant vlastním jednáním dospěje, je tím „pravým“. Opakované hraní a náhodný výběr kapitol jsou už jen pouhou sérií poskládaných smýček, které nutně boří realistickou iluzi.

Hra *HEAVY RAIN* se sice vyvíjela v kontextu stávajících žánrových konvencí, nezřídka se od nich ale radikálně odklání. Oscilace mezi vyprávěním a hrou je konfliktem agendy vypravěče a hráče, vytváří trvalý paradox — zároveň se svobodou jednání požadujeme, aby dávalo smysl v univerzu fikce, chceme zdání pádné agendy v mytickém světě, jež prozkoumáváme a měníme. Právě oboustranný projekt předstírání tyto pohnutky svazuje, jejich fúzí vzniká kombinované potěšení z ergodické operace a symbolického svádění. Interakce se v *HEAVY RAIN* prostupuje s narací. Je to neustálý zápas o harmonii mezi ludickou výzvou a všeobjímajícím rámcem vyprávění. S poodhalenými styčnými plochami jednotlivých mediálních forem se nyní pozorně obrátíme k předmětu našeho zájmu.

HEAVY RAIN

Výše jsme vysledovali původ hry *HEAVY RAIN* v hrách žánru *adventure* a interaktivním filmu. David Cage k tomu, jak se jeho hra vůči jiným žánrům vymezuje, říká, že „vyprávění je zde esencí zážitku, nikoliv pozlátkem. Hraní a narace jsou zcela propojeny.“ Obhajuje tvrzení, že nejde o extenzi *adventury*, jelikož „se nezakládá na hádankách a inventářích, ale na kontextových akcích, rozhodnutích a morálních volbách.“ Aktéra nezastaví neřešitelný *puzzle*, přesto je záhada důležitým motivem k pokračování. Cage vnímá *HEAVY RAIN* jako emocionální pouť, usiluje o „zapojení hráče tak, aby mu na postavách a jejich osudech záleželo. [...] Jde o nový typ zážitku vycházejícího z jiného paradigmatu.“⁵⁵⁾ Režisér touží prokázat, že lze vyprávět napínavý, poutavý příběh skrze interakci, nikoli střihové sekvence.

Namísto repetitivních kontrolních vzorců reaguje hráč na situaci v čase a prostoru, například v blízkosti předmětu či NPC (*non-playable character*) je mu, za konkrétních okol-

53) Markku Eskelinen, Towards Computer Game Studies? In: N. Wardrip-Fruin – P. Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press 2004, s. 37.

54) František Kůst, c. d., s. 47.

55) Christopher Reynolds, Interview: David Cage. *Nowgamer* 2009. Dostupné online: <<http://www.nowgamer.com/news/48/interview-david-cage>>, [cit. 12. 3. 2012].



Obr. 2. V roli Madison krouživými pohyby analogové páčky ovladače obvazujeme zraněnému Ethanovi ránu.

ností, nabídnuta jedna i více možností reakce. Význam precizního ovládání vzrůstá s komplexitou vytvářených her — pro HEAVY RAIN byl navržen kontextový jazyk uplatňující omezený počet zadání, jimiž ovladač konzole PlayStation 3 disponuje. K interakci s objekty a postavami slouží stisk, respektive podržení zvýrazněného tlačítka (i několika naráz). Páčkami (občas jemně a pomalu) opisujeme trasu naznačených pohybů. Gyroskopická gesta jsou užívána k zatřesení, hození, kopnutí, tedy obecně k nějakému impulsu. Vnořené dále podporují vibrace *DualShocku*. Trojí obtížnost ovládání zpřístupňuje HEAVY RAIN i lidem hrami nedotčeným. Kinetické rozhraní se pokouší emulovat pohyby postav tak, aby se hráč cítil podobně jako hrdinové z obrazovky (Obr. 2). Těžší výzvy, třeba šplhání po zabláceném svahu, zapletou naše ruce do nepřírozené polohy, jako by odrážely úsilí, jež musí avatar vynaložit. Riskantní design přispívá ke vzniku fyzické identifikace mezi tím, co děláme na ovladači a co zakouší charakter ve hře.

Potěšení ze hry je tak v principu spíše kinetické než vizuální.⁵⁶⁾ Tým Quantic Dream ve vyprávění používá i takzvaných QTE (*Quick Time Events*) nebo PARs (*Physical Action Reactions*, jak jsou studiem přezdívány). Kvůli jednotné terminologii se přidržím varianty, s níž přišel režisér kultovní hry SHENMUE Yu Suzuki.⁵⁷⁾ QTE se obvykle projevují jako výzva k hráčské akci (např. stisknutí tlačítka) během sledování stříhové sekvence. Může tak vzbudit dojem posílené participace, jelikož udržuje pozornost diváka, který musí být kvůli potenciálním výzvám ve střehu. Mechaniku přesto mnozí považují za berlu designérů, jež poskytuje minimální vklad a omezenou kontrolu ve výběru určitých akcí posouvajících děj.⁵⁸⁾ Její implementace v HEAVY RAIN zažité obavy do jisté míry rozptyluje.

56) S podporou pohybového ovladače *PlayStation Move* získává interakce s HEAVY RAIN ještě gestičtější ráz.

57) QTE se jako herní mechanika objevily i ve FAHRENHEIT (2005) a v GOD OF WAR (2005). Dále například ve hrách YAKUZA (2005), DIE HARD ARCADE (1996), STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (2008), MADWORLD (2009), FINAL FANTASY XIII-2 (2012), ASURA'S WRATH (2012) ad.

58) Carlin A u, Developer's Block: Quick Time Events. *TruePCGaming* 2012. Dostupné online: <<http://truepcgaming.com/2012/02/09/developers-block-quick-time-events/>>, [cit. 8. 6. 2012].

Michelle Baldwin, Quick Time Events: A Gaming Menace. *Pioneer Project* 2010. Dostupné online: <<http://www.pioneerproject.net/articles/quick-time-events-a-gaming-menace.php>>, [cit. 8. 6. 2012].

Akční sekvence vyžadují vystižení správného okamžiku provedením určitého úkonu ovladačem. Ten je signalizován „ikonou“ v trojrozměrném prostoru herního světa (viz níže). Tvůrci pro tyto ikony, úkony i jejich vztah k pohybům postav ve hře vytvořili komplexní gramatiku, aby se „slova“ interaktivního jazyka při hraní souvisle vztahovala k dění na obrazovce. HEAVY RAIN hráči odnímá část kontroly přítomné v konvenčních počítačových hrách tím, že nestojí na systematických herních mechanikách či ovládacím schématu — potenciální akce jsou vázány na konkrétní situaci. Cage tvrdí, že optikou elastického rozhraní „lze vyprávět jakýkoliv příběh, neboť je zcela kontextové“.⁵⁹⁾

Příběhová kostra HEAVY RAIN je v podstatě vytyčena a variuje až ve svém rozuzlení. Hráč prostřednictvím dialogových stromů a pobídek kontextového rozhraní skutečně může ovlivnit, jak se daná scéna odehraje a kterou linii narativu si vyzkouší, ovšem povětšinou s totožným výsledkem, jelikož se tyto větve jako šroubovice cyklicky sbíhají. Jen některé ze zhruba šesti desítek pružných, tvárných kapitol odkazují na ty předešlé, řada rozhodnutí se projeví teprve na závěr. Přitom není možné projít všechny varianty najednou, čímž HEAVY RAIN svádí k opakování a zahýbání různými směry na křižovatkách vybraného jednání.

Příběh se rozkrývá z různých pohledů (což občas podtrhuje výrazový prostředek dělení obrazu). Hráč vede čtyři postavy — novinářku Madison Paige, profilovacího experta FBI Normana Jaydena, soukromého detektiva Scotta Shelbyho a zdevastovaného otce, architekta Ethana Marse — které autor rozsáhlého scénáře⁶⁰⁾ staví před morální dilemata a obtížné volby. Hráč si s nimi v rozpětí mantinelů daných scén pohrává a udává směr jejich rozvoje. Mechanika dialogových stromů odhaluje „lidskou“ povahu naprogramované osobnosti a vývojářům dovoluje navrhnout interaktivní konverzace s NPC, aniž by se pouštěli do nástrah počítačem zpracovaného přirozeného jazyka v oblasti umělé inteligence (srovnej s FAÇADE). Krom toho můžeme po většinu hry vyvolat myšlenky reflektující aktuální duševní stav protagonistů a na jejich základě poučeně zareagovat — pomáhají nám odhalit motivy postav a poskytují vodítka k jednání (Obr. 3).⁶¹⁾

Tvůrci běžně spoléhají na logický úsudek hráče, nabízejí mu určitý rozsah možností, které by „vnímavý“ člověk mohl očekávat. Následky voleb jsou zpravidla předvídatelné, patrné ihned nebo v navazujících scénách. Dokonce i se smrtí postav hra zachází jako s eventualitou narace. Na rozdíl od interaktivních filmů zde neexistuje „špatná“ smyčka vedoucí ke zkáze. V zájmu koherentního, fluidního zážitku není nutné nahrát uloženou pozici, adaptivní příběh plynule pokračuje. Klidně se může stát, že vrah zůstane nepotrestán.

Ben Kuchera, Quick Time Events: Tap „A“ if You're Tired of Them. *Ars Technica* 2008. Dostupné online: <<http://arstechnica.com/gaming/2008/09/quick-time-events-tap-a-if-youre-tired-of-them/>>, [cit. 8. 6. 2012]. Srov. Mikel Reparaz, The TOP 7... Least-irritating Quick Time Events. *Gamesradar* 2010. Dostupné online: <<http://www.gamesradar.com/the-top-7-least-irritating-quick-time-events/>>, [cit. 8. 6. 2012].

59) Johnny Minkley, Demo and DLC for Heavy Rain. *Eurogamer* 2008. Dostupné online: <<http://www.eurogamer.net/articles/demo-and-dlc-for-heavy-rain>>, [cit. 12. 3. 2012].

60) Finální verze má 2 000 stran, včetně Cageových poznámek a odkazů byla až třikrát delší. Tom Bramwell, Heavy Rain's Vital Statistics. *Eurogamer* 2008. Dostupné online: <<http://www.eurogamer.net/articles/heavy-rains-vital-statistics-blog-entry>>, [cit. 12. 3. 2012].

61) Obdobný systém mentálních ozvěn francouzský tým implementoval již ve zmíněné hře FAHRENHEIT, kde místy skutečně záleželo na psychické rovnováze postavy, jež determinovala úspěch od neúspěchu či fatální otázky života a smrti. Jelikož struktura scénáře HEAVY RAIN s úmrtím počítá, ustoupil tento zajímavý prvek do pozadí jako průvodní jev snahy zakomponovat *interface* do vizuálu hry co nejméně okatým způsobem.



Obr. 3. Můžeme kdykoliv nahlédnout, co se v dané situaci avatarům honí hlavou.

To, co během instalace začíná prostým návodem jak složit vlastní origami, se rozevírá jako kniha o čtvrt hodinových kapitolách, do níž se hráč postupně ponoří a s jejímiž charaktery se sžívá. Úplná imerze je teoreticky podmíněna tím, aby smysly (zrak, sluch, hmat, čich, chuť) vnímaly digitální prostředí jako fyzicky opravdové. Totiž jakmile s ošálením sensorického aparátu dosáhneme uspokojivého přesvědčení o „skutečnosti“, uživatel musí být schopen intuitivně a bez obtíží interagovat se světem. K tomu může přispět kinetické ovládání, jež se rozšířilo po uvedení konzole Nintendo Wii a zařízení jako Microsoft Kinect. HEAVY RAIN ovšem kontrolu přes kinetické napodobování požadovaných úkonů umožňuje i na běžném ovladači herní konzole. Zprostředkovaný vztah k virtuálnímu světu, mediovaný ovládacím rozhraním, tedy taktilní kontrola hmatem a gyroskopické snímání polohy ovladače, jsou naší „prodlouženou rukou“ ve hře, v níž za nás promlouvají naše činy.⁶²⁾

Interakci s HEAVY RAIN lze přirovnat k dialogu mezi autorem textu a „čtenářem“, který na něj reaguje a hovoří s ním prostřednictvím kontrolního rozhraní, čímž doplňuje „scházející“ významové mezery.⁶³⁾ Znaky potenciálních úkonů jsou vlastně indexy, jež poukazují na to, že s objekty v herním světě je možné interagovat. Indikují disponibilní součásti herního světa, místa potenciálního rozhovoru.⁶⁴⁾ Tyto „loutkoherecké pokyny“ mají vlastní gramatiku, kde adekvátnost a pohotovost reakce závisí na jejich správném dekódování, pročež se mu hráč musí naučit. Vizuální reprezentace pobídek k symbolickým akcím

62) Interakci přes ovladač (na materiální úrovni) můžeme chápat jako extenzi těla, podobně jako například hokejku. Blíže Jan Miškov, c. d., s. 33–34.

63) Srovnej pojetí informační nasycenosti a stimulace smyslů u takzvaných chladných médií in M. McLuhan, c. d.

64) Viz Charles Sanders Peirce, What is a Sign? *Philosophy Archive* 1894. Dostupné online: <<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/us/peirce1.htm>>, [cit. 18. 5. 2012].

(QTE) byly integrovány přímo do 3D prostředí a jsou animovány souběžně s asociovaným objektem či postavou — na obrazovce se stávají prvkem přenášeného významu.

Jako příklad komunikace prostřednictvím znakového jazyka ovládacího rozhraní *HEAVY RAIN* se nabízí znepokojivá scéna, v níž Scott Shelby přijíždí vyslechnout paní Bowlesovou, matku samoživitelku, jejíž manžel záhadně zmizel po smrti syna Jeremyho. Shelby se zadním vchodem dostává dovnitř zdánlivě opuštěného domu, odkud se ale ozývá hlasitý dětský pláč. Po vstupu do obývacího pokoje index s bílou šipkou směřující dolů na koberec nabádá k přečtení pohozeného dopisu, ve kterém stojí: „Je toho na mě příliš, více už nesnesu, postarejte se o mé dítě.“ Společně se soukromým detektivem začneme rychle prohledávat dům, načež v ložnici objevíme zamčené dveře. Další znaky indikují škubnutí ovladačem, čímž do dveří dvakrát vrazíme a napotřetí je vylomíme. Ve vaně koupelny leží zoufalá žena s podřezanými žilami, téměř na pokraji smrti. Nejdříve třeseme *joypadem*, abychom se ji pokusili probrat, pak ji stiskem několika zobrazených tlačítek najednou vytáhneme z vany, přeneseme k posteli a pohybem páčky dolů položíme. Ve skříňce nad umyvadlem najdeme základní potřeby první pomoci. Přiložíme obklad na ránu a stiskem indikovaného tlačítka R1 přitlačíme. Během toho mačkáním X („Stay!“) na ženu mluvíme, ať zůstane při vědomí. Krouživými pohyby analogové páčky následně obvazujeme krvácející ruku, naznačeným pohybem nahoru a zatočením nalepíme náplast. Zdá se, že z nejhoršího je venku, ovšem zoufalá matka se bojí o své dítě. Shelby navrhone, že se o Emily postará. Když se sklání nad kočárkem, aby mimino vytáhl, zjišťuje, že má ruce stále potřísněné krví a musí se jít umýt. Ze závanu usoudí, v čem tkví aktuální problém — dítě potřebuje přebalit! Pohybem nahoru a zatočením sundává plenu, stisknutím R1 zvedá Emily a současným pohybem páčky do strany a zase zpět plenu vyměňuje (Obr. 4). Poté tlačítko pouštíme, abychom dítě opatrně položili, a stiskem trojice indikovaných znaků přebalování dokončíme. Jenomže děcko má očividný hlad. V kuchyni najdeme mléko a dáme ho zahřát. Chvilí čekáme, než ho můžeme vytáhnout. S dítětem v náručí držíme páčku, respektive láhev mléka vzhůru, dokud vše nevypije. Posléze opakovaným zmáčknutím kolečka poplácáme nakrmenou Emily po zádech, dokud si neodbrkne. Nakonec zažíváme, jaké to je, když houpavými pohyby analogové páčky chováme dítě v náručí, aby se zklidnilo a usnulo.



Obr. 4. Souběžné držení několika tlačítek při přebalování pleny navozuje avatarem vyvinuté úsilí.

Uvedený příklad doplňuje úvahy o znakovém jazyku HEAVY RAIN jako o specifickém komunikačním kódu, jenž za hráčova přispění v rámci dynamického interaktivního procesu strukturuje a konstruuje určité, pro příjemce relevantní, významy. Tvůrci s recipientem komunikují současně na několika úrovních tak, že mu obousměrná komplementární výměna přes ovládací *interface* dává smysl v časoprostoru dramatické narace. Dynamika kybernetické zpětné vazby tady operuje s nestabilní textualitou. Rozvolněný interpretační vztah uživatele, textu a média nazývám sémiotickou hrou. Následujeme proměnlivé souřadnice významu na úrovních odesílatele, kanálu i respondenta se stálým zřetelem k jeho kontrole a manipulaci.⁶⁵⁾ Představme si *interface* jako prsten, který kontinuálně přejíždí přes roztrěpaná vlákna intencí na stranách komunikačních aktérů, přičemž je objímá a spojuje v ohnisku oboustranné konverzace sémiotické hry s vlastními pravidly a mechanismy konfigurace.

Interakční rámec poskytuje souvislou odezvu, díky níž je hráč implikován i zapojen do konstrukce a kompozice zkušenosti. Zapleten ve smyčce na úrovni participace „z první ruky“ (odtud význam ovládnutí) zakouší, udržuje a dekoduje vícero protichůdných prezentací sebe sama.⁶⁶⁾ Vztah osoby a role ve hře odpovídá interaktivnímu systému — rámci — v němž je úloha vykonávána. Erving Goffman analyzuje primární rámec jako interpretační schéma, jež převádí to, co by jinak bylo nesmyslným aspektem určité scény, do něčeho smysluplného. Umožňuje uživatelům lokalizovat, identifikovat, chápat a označovat nekonečné množství konkrétních příhod definovaných v jeho mezích.⁶⁷⁾ K popisu sebevražedné scény jsem využil znakového jazyka ovládacího rozhraní, aby nám pomohl situaci rozumět. Performance hry sestává z úkonů („figur“), které mají symbolický význam a něco vyjadřují — jsou omezeny vhodností v daném kontextu, jež je definována pravidly hry. Naše schopnost zapojit se do hry, „správně“ volit „slova“ a vyjadřovat myšlenku má následky pro vývoj narace. Způsob, jakým je role zahrána, zahrnuje vyjádření osobní identity — já je dramatickým důsledkem, který vzniká při představení.

HEAVY RAIN poskytuje smluvený rámec pro afektivní sebe-odezvu (expresi silných emocí jako v divadelní inscenaci) a improvizaci v případě nečekaných událostí. Rozruší nás, když se octneme v situaci, s níž neumíme zacházet.⁶⁸⁾ Aktér nemá plnou kontrolu nad emočním vyjádřením a často tak dochází k nezáměrným sebe-odhalením (introspekce u morálních dilemat). Čím větší je prostor pro odchylku subjektivního od objektivního, tím méně je jedinec ujištěn o správnosti svých analýz o světě a druhých lidech. „Virtuální“

65) Rune Klevjer o počítačových hrách píše s odkazem k symbolické akci: „Poněvadž jsou symbolickými činy nesoucími pre-konfigurované rétorické významy, události v počítačové hře nejsou událostmi jako žádné jiné ve světě. Akce, které během hry provádím, jsou součástí symbolického činu někoho jiného, neboť mají rovněž význam uvnitř přednastaveného fikčního světa. Nemusím tomu věnovat pozornost (zanepřázdněním hraním), ovšem mé vlastní jednání ke mně promlouvá hlasem, který není můj.“ Autor, tj. rétorický hlas lihoucí se z textu, promlouvá jako jednotící ohnisko čtenářovy interpretace. Klevjer dále popisuje činy provedené hráčem jako reprezentační události — nabývají významu uvnitř celku virtuálního světa v okamžiku své aktualizace (například s volbou nějaké odpovědi): „Coby ergodické akce jsou zároveň skutečnými událostmi ustavujícími významy, které si abstrakcí můžeme představit nezávisle na konkrétním fikčním univerzu, v němž se odehrávají.“ R. Klevjer, c. d., s. 196 a s. 199.

66) J. Newman, c. d.

67) Erving Goffman, *Frame Analysis*. Boston: Northeastern University Press 1986.

68) Jan Miškov, c. d., s. 46–49.

zkušenost podle mého umožňuje lépe uchopit status aktivity v reálném světě a posílit schopnost definovat, co se vlastně děje.

Tvůrci hráče vystavují mnoha palčivým otázkám. Oproti pasivně konzumovaným médiím jej díky identifikaci s postavou a vnoření poměrně důrazně nutí k zamýšlení. Je-li publikum ochotno takové podmínky akceptovat pro zábavu, příběh, grafiku či ze zvědavosti, učí ze svých pokusů i omylů. Vlastní zkušenost je nepřenosná — přestože jsou hry snad příliš bezpečné, skrze citové zaujetí, interakci a rizika následků můžeme získat konkrétní vjem přinejmenším v jeho obrysech, jakkoliv zprostředkovaně HEAVY RAIN různé emoce evokuje.

Kdo tahá za nitky?

Vyvstává otázka participace hráče, který je designéry vpasován do předem definovaných dramatických situací. Ačkoliv na určování obsahu a podoby interakce má typicky větší vliv vývojářské studio než loutkáři u ovladačů, není snadné jednoznačně rozhodnout, kdo drží nadvládu nad produkcí významu v interaktivním textu s komplexní gramatickou strukturou.

Podle Sapir-Whorfovy hypotézy je subjektivní obraz fyzické a sociální reality dán gramatickým charakterem řeči, kterou užíváme. Dovolím si menší modifikaci teorie, když říkám, že virtuální svět je vybudován na jazykových pravidlech hry. Vidíme, slyšíme a zakoušíme virtuální realitu v závislosti na jazykových konvencích, které nás predisponují k určitým interpretacím.⁶⁹⁾ HEAVY RAIN se hráči jeví jako permanentní tok vjemů (tj. znaků), jež musí následně organizovat prostřednictvím jazykového systému ovládání. Existuje implicitní dohoda mezi tvůrci a uživateli o tom, jak „realitu“ organizovat do zástupných konceptů, jimž připisujeme de facto povinně víceméně shodné významy.⁷⁰⁾

Prostředky kontroly vycházejí z možnosti ovládnout strukturu a kód, který ji určuje. Moc je pak schopnost radikálně restrukturovat běh věcí. David Cage, režisér a scenárista, má regulační dohled nad stanovením mantinelů hřiště, omezuje výběr a se zamýšleným účinkem události dramatizuje, čímž usměrňuje hráče podřízené pravidlům. Scény využívající QTE prostě instruují uživatele, co má udělat, aby „uspěl“ — nezdar indikuje zčervenání znaku. Někdy lze nabýt dojmu, že se hra tváří velkoryseji, než ve skutečnosti je, zvláště když různé chování vede ke stejnému výsledku. S opakovaným hraním padá iluze volby a HEAVY RAIN ztrácí část svého kouzla. Škála možností výběru je limitovaná — není v silách tvůrců, aby brali v potaz každou dějovou variantu či intenci nevyzpytatelného publika. Realizované příběhové linie pak spíše než o možnostech narativního formátu vypovídají o kvalitě scénáře.

Definování konkrétních situací a vztahů mezi postavami vyplývá rovněž z režijních, uměleckých nebo dramaturgických záměrů usilujících o satisfakci publika a jeho poža-

69) Edward Sapir, *The Status of Linguistics as a Science?* In: David G. Mandelbaum (ed.), *Culture, Language and Personality*. Berkeley: University of California Press 1958.

70) Benjamin Lee Whorf, *Science and Linguistics*. In: John B. Carroll (ed.), *Language, Thought & Reality*. Cambridge, MA: MIT Press 1956, s. 213–214.

dvaků vůči smysluplnému vyprávění s dostatečným „tahem na branku“. Tvůrci se soustředí na to, co je na jejich dílech jedinečné a zvláštní, zatímco publikum přemýšlí o obsahu především na základě zažitých šablon, „nálepek“ a uspokojení, které zažilo nebo očekávalo.

Relativní pozornost věnovaná konkrétním tématům přitom ovlivňuje význam, jaký jim publikum přikládá. HEAVY RAIN nás dostává do situací, které bychom normálně neřešili, jsme nuceni přemýšlet o nastolených otázkách a zaujmout postoj odvozený z toho, co si do hry přineseme odjinud. Prvotní impuls však přichází z nitra, jelikož za svá rozhodnutí ve hře odpovídáme především sami sobě. „Výčitky“ svědomí pak mohou ovlivnit jednání tam, kde si nejsme jistí svou pozicí (ochranná motivace).

Ani nastolování témat, skriptování scén a tlak persvazivních komunikačních strategií si nedokáží zcela podvolit mysl participanta určujícího jednotlivé varianty, dějové linie, jejich kombinaci, pořadí a způsob chování v dané situaci i ve vztahu ke všem předešlým/následným scénám (tj. souvislý, kontinuální zážitek). Příběh se může uzavřít souběhem několika vyústění,⁷¹⁾ ale cesta, již jsme si k danému rozuzlení zvolili, je pro každého jedince individuální. HEAVY RAIN umožňuje do značné míry produkovat vlastní významy v reakci na kontext událostí. Hráč se může promítnout do stylu hry, vypráví „svůj“ příběh, a tak žádná hra není úplně stejná. Mezi autory a čtenáři interaktivního textu existuje jakási „smlouva“ spojená s interpretační volností a produkcí významu.

HEAVY RAIN představuje uzavřený systém sémiotické hry, v jehož rozpětí a limitech si s významy pohráváme, kde uspokojení plyne z činnosti samotné. Interaktivita se organicky prolíná s narací, jejich hranice se rozostřují. Svými činy vyjadřujeme postoj protagonistů, společně pátráme po únosci a přitom jsme konfrontováni s osobními tématy, jež apelují na naši morálku. Tady se nerozlišují dobrá a špatná rozhodnutí, nýbrž směry, jak člověka navést k tomu, aby pociťoval to, co pociťují hrdinové, a kde konfiguruje příběh, jako by se ho účastnil, což mu ve výsledku může přinést saturovanější zkušenost.

Jde o pronikavé divadlo, při němž rychle volíme různé cesty a konsekvence takových rozhodnutí si až s překvapivou intenzitou odnášíme s sebou. HEAVY RAIN tím přesvědčivě rozptyluje některé mýty spojované s interaktivním filmem. I když stále má své zastánce a odpůrce mezi proponenty narativního potenciálu počítačových her a těmi, kdo přisuzují největší váhu herním mechanikám a pravidlům (jako třeba Bogost), nazval bych ji zdařilým kompromisem, který se oba tábory snaží svést na společnou cestu.⁷²⁾

Ponecháme-li stranou konkrétní narativní obsah, zůstane nám univerzální ovládací rozhraní s přidanou kinetickou hodnotou, jehož prostřednictvím je možné vyprávět jakýkoliv příběh. Nepodléhejme však ihned bezbřehému nadšení, protože, jak režisér Cage přiznává, tam, kde nenašel soulad mezi ideou příběhu, ovládacím schématem a pravidly,

71) Lze odemknout bezmála dvacet různých epilogů, pro každou postavu i několik najednou.

72) Také herní designér a vizionář Peter M o l y n e u x HEAVY RAIN vyzdvihl: „Doporučuji komukoliv, kdo chce spatřit první záblesky budoucnosti videoher, aby si ji šel koupit. Nemám pochyb o tom, že hry jako *Heavy Rain* — hry, jež disponují novou jakostí ve způsobu podání prožitků, patrně stvořeny se zřetelem na kinematografii a *motion capture* — mohou skutečně ukázat cestu vpřed k nové formě zábavy, která rozvíjí příběh, volby a následky.“ James R a n s o m - W i l e y, Molyneux says Heavy Rain Offers the „First Glimpses of the Future“ of Games. *Joystiq* 2010. Dostupné online: <<http://www.joystiq.com/2010/03/16/molyneux-says-heavy-rain-offers-first-glimpses-of-the-future/>>, [cit. 12. 3. 2012].

byl nucen scénu odstranit. Ne každé vyprávění lze formátu HEAVY RAIN přizpůsobit. Uvědomělý designér zohledňuje poutavost a zábavnost hry pro své publikum, čemuž se struktura děje a kompozice scén podřizuje.

Je tedy HEAVY RAIN avantgardním předvojem hybridního typu her s vlastními výrazovými prostředky, nebo jen pompézním výkřikem do tmy? Čas ukáže, zda-li se skutečně zrodil vlivný trend, ale již nyní můžeme zaznamenat, že HEAVY RAIN inspirovala další vývojáře.⁷³⁾ Noví autoři mohou novými nápady interaktivní drama kreativně kultivovat. Rezervy a slepá místa „sešitého“ scénosledu tady jsou. Bogost v kritickém hodnocení navrhuje tím, že hra se přibližuje kinosálům „přidáním interakce nižšího řádu a mírně větvených rozhodnutí k tématické a narativní struktuře tradiční filmařiny.“ Odmítnutím střihu podle něj ještě zcela nevyužila onen doplňující potenciál počítačových her. Splývající úloha hráče a pasažéra hektické jízdy podporuje obavy z dvojrozměrné herní zkušenosti, jejíž modalita se nezbavila poněkud sterilního charakteru interaktivních filmů, v nichž dominuje příběh nad hratelností.

Interaktivní drama se díky míře a typu imerze, jež tradiční média postrádají, profiluje jako legitimní platforma tvůrčího vyjádření. Remediuje výraz předchozích kulturních forem a skýtá prostor k experimentům. Etická spoluúčast zostruje realistický dojem. Mění se pojetí autorství textu s tím, jak jeho konfigurace přesouvá spoluodpovědnost do rukou hráče, spolutvůrce významu. Dynamický proces interaktivního vyprávění tímto může přinést pronikavou zkušenost, intenzivní působení a snad i posílenou odezvu.

Mgr. Jan Miškov (1985)

Autor je doktorandem na Fakultě sociálních studií Masarykovy univerzity. Teoreticky se zabývá mediálními účinky a komunikačními modely digitálních her. Vedle edukativního potenciálu ho fascinuje jejich vizuální kultura a ozvěny předchozích médií. Produkováním pořadu SAVE° pro univerzitní televizi se prakticky zajímá o herní žurnalistiku. Tato relace s odstupem sleduje socio-kulturní význam a působnost her jako takových.

Citované hry

Adventure (William Crowther – Don Woods 1976, PDP-10), *Asura's Wrath* (CyberConnect2, 2012, PS3), *Bad Day on the Midway* (inSCAPE, 1995, PC), *BioShock* (Ken Levine, Irrational Games, 2007, X360), *Black Dahlia* (Take-Two Interactive, 1998, PC), *Braindead 13* (ReadySoft, 1995, 3DO), *Cliff Hanger* (Stern, 1983, Arcade), *Člověk a jeho dům* (Radúz Činčera, 1967, Kinoautomat), *Die Hard Arcade* (AM1, Sega Technical Institute, 1996, Arcade), *Dragon's Lair* (Don Bluth, Advanced Microcomputer Systems, 1983, Arcade), *Façade* (Michael Mateas – Andrew Stern, 2005, PC), *Fahrenheit* (David Cage, Quantic Dream, 2005, PS2), *Final Fantasy XIII-2* (Motomu Toriyama, Square-Enix, tri-Ace, 2012, PS3), *God of War* (David Jaffe, SCE Santa Monica Studio, 2005, PS2), *Heavy Rain* (David Cage, Quantic Dream, 2010, PS3), *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011, X360), *MadWorld* (Platinum Games, 2009, Wii), *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008, PS3), *Phan-*

73) Brian Ashcraft, Square Enix Wants More Games Like Heavy Rain. *Kotaku* 2010. Dostupné online: <<http://kotaku.com/5547972/square-enix-wants-more-games-like-heavy-rain>>, [cit. 8. 6. 2012].

tasmagoria (Sierra On-Line, Kronos Digital Entertainment, 1995, PC), *Policenauts* (Hideo Kojima, Konami 1994, NEC PC-9821), *Ripper* (Take-Two Interactive, 1996, PC), *Shenmue* (Yu Suzuki, Sega AM/2, 1999, Dreamcast), *Slaves to Armok: God of Blood Chapter II: Dwarf Fortress* (Tarn Adams, 2006, PC), *Space Ace* (Advanced Microcomputer Systems, 1984, Arcade), *Star Trek: Borg* (Hilary Bader – James L. Conway, 1996, PC), *Star Trek: Klingon* (Hilary Bader – James L. Conway, 1996, PC), *Star Wars: Rebel Assault* (LucasArts, 1993, PC), *Star Wars: The Force Unleashed* (LucasArts, Krome Studios, 2008, X360), *The X-Files Game* (HyperBole Studios, 1998, PlayStation), *The Dark Eye* (inSCAPE, 1995). (inSCAPE, 1995, PC), *Voyeur* (Philips POV Entertainment Group, 1993, CD-i), *Yakuza* (Amusement Vision, 2005, PS2).

SUMMARY

A Genealogy of Interactive Text.*The Remediation of Literature, Theater and Film in HEAVY RAIN*

Jan Miškov

This article envisages digital games as an interactive form of storytelling. It analyzes the communication strategies of the game HEAVY RAIN, which I consider a progressive engagement of several medial forms and genres, in terms of meaning, intention and effect. It construes a branched way of narration and the related choices and moral dilemmas or their consequences. The motion aspects of the contextual control interface and the effects of virtual representation to immersion of the player and his/her empathy with the character are illustrated by specific situations. I am interested in what terms are communication studies reporting effects of more passive media and how these theories are transformed when applied to interactive text. I ask myself questions related to the handling and the control of the meaning at the level of sender, channel and recipient, and respectively what this unstable, semiotic relationship implies for interpretive possibilities of the audience.