

## NARATIV A FIKČNÍ SVĚTY V NOVÝCH MÉDIÍCH: OD LITERATURY K POČÍTAČOVÝM HRÁM

Daniel Bína

### Abstrakt

Tématem studie je význačná současná oblast narativní komunikace: transformace tradičtějšího literárního narativu v prostředí nových médií a fenomén počítačových her. Počítačové hry představují nosné téma pro literární teorii i pro pedagogiku. Vstupujeme dost možná do éry po-literární nebo po-narativní mediované komunikace. Existuje už řada časem prověřených „klasických textů“ na počítačověherním půdorysu. Budoucnost velké části dosavadní románové komunikace se tak zdá spočívat v transformaci v počítačověherní komunikaci. Může být školní výchova ke čtenářství úspěšná v konkurenci vůči počítačovým hrám a zkušenostem jejich hráčů s takto transformovaným narativem? Nebo je perspektivnější začlenit v budoucnu kultivaci „multimediální (post)narativní komunikace“ do literární výchovy?

Tradiční způsob, jak přivádět lidi k literatuře, ulpívá na sémantické dimenzi textu (na úkor dimenzí stylistické a syntaktické), což je typické pro naivní přístup k textům. Většina přitažlivosti románů pro běžné čtenáře spočívá v únikovém prodlévání v narativních fikčních světech. Avšak počítačové hry jsou lépe disponovány k tomuto rozehrávání fikčních světů – právě v té stránce, na níž se ulpívá při propagaci literatury a čtenářství, jsou počítačové hry ve velké výhodě: vládnu zbraní interaktivní virtuální reality.

Fikční svět je svět modelový, uzavřený, jednodušší, jednoznačnější, rozhodnutelný, řešitelný. V existenciální situaci dnešních zneurotizovaných lidí – toužících překonávat nejednoznačnost reálného světa touláním se v jednoznačnějších světech, kde pozice, problémy, konflikty a úkoly jsou přehlednější, kde menší počet prvků tvoří uzavřenější a útulnější systém, kde ideál „mít věci pod kontrolou“ je dosažitelnější nebo má aspoň jasnější obrysy – je svůdnost snadno a dynamicky generovatelného fikčního světa počítačové hry téměř neodolatelná. Fikční svět narativu, modelový, uzavřenější, jednodušší a jednoznačnější svět, je velmi příhodným prostředím pro navozování *flow*-efektu, stavu radostného sebezapomenutí a uchvácení. Naprosto ne však stejnou měrou u knih i počítačových her. Přednost počítačových her ve zdatnosti v navozování *flow*-efektu oproti knížkám je nepřehlédnutelná. Možnost identifikovat se s hrdinou knihy nesnese srovnání s radikální interaktivností a (spolu)utvářením postavy v počítačové hře. Jedno nastavení náročnosti knihy neobstojí proti nastavitelnosti náročnostních variant u počítačových her, s několika stupni náročnosti a dalšími proměnnými, variantními „scénáři“ a „kampaněmi“ atd.

Slovesné kulturní projevy budou zřejmě stále méně realizovány izolovaně a stále více v širších multimediálních rámcích. Velká část čtenářství se pravděpodobně přelije do „postrománové“ narativní komunikace v prostředí nových médií, s radikalizovanou mírou interaktivnosti a vysokým počtem generovatelných textových variant, s performativnějšími fikčními světy a silnějšími *flow*-efekty.

### Klíčová slova

literární teorie – narativ – naratologie – fikční světy – literatura – počítačové hry – interaktivita – *flow*

## ÚVODEM

Tématem studie je význačná současná oblast narativní komunikace: transformace tradičnějšího literárního narativu v prostředí nových médií a fenomén počítačových her. Počítačové hry představují nosné téma pro literární teorii i pro pedagogiku. Vstupujeme dost možná do éry po-literární nebo po-narativní mediované komunikace. Existuje už řada časem prověřených „klasických textů“ na počítačověherním půdorysu. Budoucnost velké části dosavadní románové komunikace se tak zdá spočívat v transformaci v počítačověherní komunikaci. Může být školní výchova ke čtenářství úspěšná v konkurenci vůči počítačovým hrám a zkušenostem jejich hráčů s takto transformovaným narativem? Nebo je perspektivnější začlenit v budoucnu kultivaci multimediální narativní komunikace do literární výchovy? Během posledního sta let literatura postupně ztrácí svůj dřívější kvazimonopol v oblasti narativity: s postupným nástupem komiksu, filmu, televize a nyní počítačových her. Taktéž sport bývá dnes možná více než dříve pojímán jako emocemi nabitá narativní struktura. Nabízí se připravit se na cestu od tradiční literární výchovy k výchově k narativněkomunikační estetice či kompetenci.<sup>1</sup>

## POČÍTAČOVÉ HRY JAKO NARATIVY A JAKO (POST)LITERATURA

Jedná se zde o pokus o literárněteoretický či naratologický pohled na svět počítačových her. Rozmach počítačových her, masivní přesouvání se značné části čtenářské populace od románové komunikace a prodlévání v narativních fikčních světech románů k počítačověherní komunikaci a jejím (post)narativním fikčním světům, činí tyto nové texty, tuto novou kulturní komunikaci zajímavou z hlediska literární teorie – a taktéž z hlediska literární výchovy.

Filologie si může vybrat, zda se počítačovými hrami bude zabývat nebo ne. Edukační teorie a praxe takový luxus nemá: realita počítačových her, počítačového hráčství a rozšíření a síla těchto fenoménů je dnes už příliš masivní, než aby bylo možno ji i v akademičtějším diskursu přehlížet.

Řada literárních teoretiků, pedagogů a strážců kulturních tradic a hodnot soudí, že dnes literární kultura upadá, že lidé nedostatečně čtou knihy a nahrazují četbu něčím neadekvátním, nekulturním, jestliže místo toho hrají počítačové hry. Při bližším pohledu na počítačové hry vidíme zřetelně neadekvátnost takového zjednodušování, vycházejícího z neznalosti.

<sup>1</sup> Literárněteoretická bádání, jejichž jedním z výstupů je přítomná studie, byla součástí (či vedlejším produktem) řešení badatelského projektu zaměřeného na zkoumání povahy současné literatury. Text této studie vychází z částí textů publikovaných v roce 2009 – studie *Postnarativní fikční světy* a poslední kapitoly monografie *Literární komunikace v multimediální době* (viz seznam literatury).

Tradiční a stále dominující způsob, jak přivádět lidi k literatuře, je líčit a slibovat jim zážitky ponoření do četby, povzbuzení i ukojení fantazie a možnost identifikovat se s hrdinou.

Jestliže strukturalisté vybízejí ke zkoumání literárního textu ve třech rovinách – sémantické, syntaktické a stylistické (Todorov, 2000), s důrazem na druhé dvě, protože ulpívání jen na té první je typické pro naivní přístup k textům, pak právě takové ulpívání charakterizuje i běžné školské a mentorské slibování fikčního světa potenciálním běžným čtenářům. Valná většina přitažlivosti románů, novel a povídek pro běžné čtenáře spočívá v únikovém prodlévání v narativních fikčních světech.

Problém pro edukátory literatury a čtenářství nastává, jestliže jejich přísliby úniků do fikčních světů poslouchají ti, jejichž zkušenost s fikčními světy a jejich vytvářením a zvládnutím je mnohem intenzivnější díky interaktivní virtuální realitě počítačového prostředí. Propagátor čtenářství možná slibuje, jako odměnu za pracné a zdoluhavé začtení se a ponoření se do knihy, jen slabý odvar toho, co jeho žáci či posluchači už znají a umějí realizovat v počítačovém prostředí mnohem snáz a sugestivněji.

Knihy a počítačové hry můžeme popsat jako konkurující si *stroje na výrobu fikčních světů*. Počítačové hry jsou pak stroje výborně disponované – právě v té stránce, na níž se ulpívá při propagaci literatury a čtenářství, jsou počítačové hry ve velké výhodě: vládnou zbraní interaktivní virtuální reality.

„Narativní fikční svět je mnohorozměrová významová struktura, jejímiž hlavními složkami jsou děj, postavy a prostředí (přírodní i kulturní). ... Tvar fikčního světa je určen informací, která je explicitně nebo implicitně vyjádřena textem.“ (Doležel, 1993, s. 10)

Fikční svět je svět modelovaný a modelový, uzavřený, jednodušší, jednoznačnější, rozhodnutelný a řešitelný – v reálném světě se pohybujeme v nepřeborném otevřeném systému nejednoznačných událostí a informací, příliš často nerozhodnutelných; tato situace zvyšuje tlak na neurotické potřeby kontrolovat, mít přehled o celém systému událostí, stabilizovat tento systém, moci obhlédnout soubor jevů a informací vcelku atd. Právě fikční světy literárních i počítačověherních narativů, stejně jako televizních seriálů a snad i některých sportovních kvazinarativních formátů (jako je např. formát fotbalového zápasu) nabízejí uspokojování těchto neurotických potřeb: nabízejí přehledně vymezené a uzavřené či ohraničené hřiště, početně omezený a přehlednutelný počet pravidel, axiomů, jednajících subjektů atd., jednoznačněji vyznívající a hodnotitelné události a vývoje. Proto jsou takovéto formáty kulturní komunikace stále vyhledávanější a bude tomu tak jistě i nadále. U počítačových her se nám pak jeví být tato schopnost uspokojovat psychologické potřeby neurotizovaných lidí daleko nejsilnější. Fikční světy

„vydělují většinu toho, co víme o reálném světě, a umožňují nám soustředit se na konečný, uzavřený svět, velmi podobný tomu našemu, ale ontologicky chudší. Protože nemůžeme překročit jeho hranice, vede nás to k tomu, že jej zkoumáme do hloubky.“ (Eco, 1997, s. 114)

Každý fikční svět, protože je konstruován jako svět paralelní, obsahuje jisté jádro faktů, kolem něhož krouží množiny situací s klesající fikční aktuálností.“

(Ronenová, 2006, s. 17)

Koncentrické kladení fikčního světa umožňuje hrát efektivní hru redukce počtu prvků jako by „navigovaných do systému“ – a způsobuje zjednodušenost, uzavřenost a umocněnou rozhodnutelnost situací/problémů v rámci takové hry takového světa. Plasticky se tuto performativní událost „navigování fikčního světa zprostředka“ pokusil vyjádřit Eco:

„Aby bylo možné načrtnout fikční svět, ve kterém je zapotřebí brát mnoho věcí jako samozřejmost a mnoho dalších musíme přijmout, i když jsou jen sotva věrohodné, pak text jakoby říká svému modelovému čtenáři: ‚Věř mi. Nebuď malicherný a věř tomu, co ti říkám, jako by to byla pravda.‘ V tomto směru má fikční svět performativní povahu ... budování myslitelného světa za cenu jisté flexibility či povrchnosti.“ (Eco, 2004, s. 85)

Nevyznat se v nejednoznačnostech reálného všem společného společného světa a toužit toulat se v jednoznačnějších světech, kde pozice, problémy, konflikty a úkoly jsou přehlednější, kde menší počet prvků tvoří uzavřenější a útulnější systém, kde neurotický ideál „mít věci pod kontrolou“ je dosažitelnější nebo má aspoň jasnější obrysy – v takovéto existenciální situaci je svůdnost snadno a dynamicky generovatelného fikčního světa počítačové hry ohromná – pro toho, kdo tuto sílu rozpoutal, téměř neodolitelná.

## NĚKOLIK POZNÁMEK K NARATIVNÍ POVAZE POČÍTAČOVÝCH HER

Většina existujících počítačových her jistě není naratologicky zajímavá. Cenné jsou takové hry, které nestavějí na pohotovosti a manuální zručnosti (mechanické hry, s joystickem), ale na volbách promluv a virtuálních činností (příběhové hry, hry s budováním rolí, strategické hry).

Počítačové hry se dají seřadit na škále od mechanických her, které počítají pouze se zručností hráče, přes hry smíšeně „zatěžující“ zručnost a pohotovost hráče i jeho intelekt, až po nejsložitější hry (tzv. hry s budováním postav a strategie), v nichž převládá intelektuální složka nad zručnostní, nebo je aspekt manuální zručnosti zcela vyřazen (zejména tzv. *turn-based strategy*, strategické hry hratelné v principu jako složitější šachy).

Je narativita počítačové hry integrální součástí narativní tradice v západní kultuře? V tradičnějších literárně-naratologických vymezeních – všeobecně je lze charakterizovat jako považujících za nezbytný aspekt narativu oscilování mezi „mimetickým“ ztvárňováním děje a „diegetickým“ slovesným ztvárňováním vypravěčské pozice či vypravěčského subjektu – není příliš místo jak pro komiks a film, tak ani pro počítačovou hru. Tato konzervativnější, užší pojetí jsou románocentrická. V jejich rámci by bylo možno o naraci či narativu uvažovat buď úplně jen uvnitř literatury (např. Schaeffer, cit. in Groensteen, 2005, s. 22), nebo jen v těsné vazbě na existenci vypravěče, s výraznou delimitací diegeze, s nepokrytým, slovesně rozpracovaným aspektem slovesné, stylistické a rétorické zprostředkovanosti.

Do novějších a širších výměrů narace a narativity se počítačové hry vejdou bez potíží. Např. Groensteen, s odvoláním na Ricœura, jmenuje jako narativní žánry „román, film, divadelní hra, ale také komiks, fotoromán, a proč ne balet a opera“ (Groensteen, 2005, s. 19 – 20).

Počítačové hry vyhovují i Cullerovu pojetí *vypravovatelnosti (tellability) narativně předváděných textů (narrative display texts)* a intuitivní znalosti pravidel a postupů narativní komunikace – narativní kompetence (Culler, 2002, s. 34, 93).

Vypravěč – ústřední prvek narativnosti narativního textu dle klasické naratologie – má v počítačových hrách buď redukovanou, nepřímou povahu obdobně jako je tomu v divadelních hrách, nebo si v řadě počítačověherních typů zachoval výraznější a explicitnější podobu. Program a scénář hry je potřeba před hráčem nějak postupně rozvíjet a odvíjet, aby hráč mohl po vpravení se do příběhu realizovat svou aktivní hráčskou roli, proto je možno soudit, že počítačové hry mají obecně spíše blíže ke klasickému narativu než třeba právě divadelní hry. Společným zájmem divadelních a počítačových her ovšem je určité upozadění vypravěčských krací, jež jednak přinášejí ne vždy vítanou tendenci k metavýpovědím, jednak oslabují dramatickou intenzitu děje. V některých počítačových hrách se vypravěč v zájmu co největší „prodramatizovanosti“ transformoval v *dějmistra* (výraz se začal užívat v nepočítačové variantě *RPG-her /role playing games*, hry na hrdinu/, v nichž podstata hráčského postupu a výkonu spočívá v budování charakteru a statusu své postavy). Dějmistr kontroluje děj především ovládním či hraním vedlejších, epizodních postav. Pro prostředí počítače je tudíž dějmistrovský typ vypravěče zcela ideální, možnosti počítačového programu simulovat libovolný počet postav včetně jejich interaktivního vystupování vůči postavě rozvíjené hráčem jsou prakticky neomezené.

Ve strategických hrách funguje zejména jakýsi „post-logocentrický“, multimedializovaný vypravěč-dějmistr, vyprávějící děj předehráváním, ilustrováním a animováním dějových okolností a zařazováním některých impulsů iniciujících nové dějové fáze nebo proměnných epizod a jiných detailů. Např. v jedné z dnes už klasických her, ve strategii *Sid Meier's Civilization* (resp. ve větší míře v jejích pokračováních, zejm. ve va-

riantě *Civilization IV*), řadu událostí a nových dějových posunů exponují simulace pohybů figur a změn na mapě, raporty hráčových ministrů, žádosti protihráčů o jednání a následný dialog, řidčeji též verbální informace nepřizávané žádné uvnitř hry jednající figuře.

Uvážíme-li, jak výrazně opouští literatura postmoderní doby tradiční vypravěčské způsoby a jejich tempo, můžeme ve vypravěčských postupech počítačových her – přinejmenším některých – spatřovat zdroj invence a inspirace i pro čistě slovesné narativní texty.

Možná nejvýraznější rozdíly mezi počítačovými hrami a literaturou tkví v radikální různosti určení autorské intencionality a identity textu.

Na počítačovou hru s rozvinutou narativní složkou můžeme pohlížet jako na jakousi procesuální „kritiku“ literatury založené na schematicém „přísunu tezí“. Tvůrce či projektant počítačověherního postrománu nemůže obejít ani odbýt syntaktickou dimenzi herního textu. Nemůže uniknout do jednorozměrného (naivně sémantickocentrického) textu, směřujícího k tlumočení líbivých tezí, sloganů, ideologémat a konvenčních modrostí. Počítačověherně projektující narátor se musí soustředit na rozehrávání a moderování procesů a nemůže konkurovat romanopisci přístupem založeným na „přísunu velkých myšlenek“. To je velká výhoda – odpadá tím jedno z nejnevkusnějších a uměleckoliterárně nejzhubnějších pokušení.

Je počítačová hra text, nebo (jen) rámec pro jeho vznik? – Tradiční pohled na úlohu autora jako stavitele textu umožňuje vidět „otevřenost díla“ v možnostech čtenáře různě text interpretovat. Práce, kterou odvedl projektant počítačové hry, se může vedle toho zdát jaksí nedostatečně autorská, neboť zde šlo spíše (jen) o nastavení rámce, v němž si (zdánlivě) velmi rozmanitě může počínat a vlastní „texty“ tvořit hráč – proto je možná kontraintuitivní brát počítačověherní programy jako něco podobného umělecké kreaci spisovatelově. Ovšem ani autor klasického slovesného vyprávění nemusí mít čtenáře či posluchače a v něm generovaný fikční svět pod větší kontrolou, než nakolik program hry kontroluje postup a zážitky hráče. Počítačové prostředí výborně umožňuje postupné odvíjení děje, má téměř nevyčerpatelné možnosti vést hráče zdánlivě otevřeným polem možností k předem naprogramovaným několika variantám průběhu a finále.

Počítačové hry (především ty nejsložitější) představují druh či žánr definovaný převážně v syntaktické rovině (tedy ne v sémantické rovině, v níž převážně tkví vymezení např. válečného románu, ale spíše po způsobu vymezení klasické detektivní novely). Uživatelská iluze bezbřehé svobody či nedostatečného vedení recipienta-hráče může být nejsilnější zpravidla ve středních fázích vývoje hry, koneckonců však provede herní program dostatečně vytrvalého hráče některými z několika variantních peripetií až k jedné z několika málo variant katastrofy.

Počítačová hra je ovšem pojímatelná též jako kritika tradičního modelu literární komunikace, založeného na nadvládě kanonického *textu* (Ďurišín), jako kritika „metafyziky přítomnosti“ (Derrida). – Jednou z komparativních výhod počítačové hry jako narativního textu či formátu oproti knize je snadnější realizace složitě strukturovaného „otevřeného (hyper)textu“, v němž se lze toulat nejen dopředu a dozadu, ale i „napříč“, rozvětvovat jej, vracet se ke zvolenému východišti a zkoušet z něj postupovat různými postupy, radikalizovat experimentační možnosti atd. K tomu přistupuje běžná praxe prezentovat a obchodovat počítačové hry jako celé soustavné balíčky textů, textových variant a aplikací (tzv. „kampaní“, „scénářů“ atd.) – tento tvar počítačověherních komunikátů činí těžko udržitelnou tradiční představu o identitě textu. Další „komplikačí“ je možnost a reálná tendence (mnohých) hráčů počítačových her uchovávat si záznamy o zdařilých hráčských výkonech, tedy „uložené hry“, znovu prezentovatelné či rozehrávatelné konkrétní realizace – vlastní texty, nebo textové varianty?, nebo textové realizace? Právě povaha počítačověherního textu-programu může uvolnit společenskou konvenci o tom, nakolik nezbytné či správné je dospět v umělecké tvorbě, v procesu kulturní komunikace, v řadě *pretextů* a *posttextů*, k jednomu referenčnímu, povýšenému bodu, k jedinému kanonizovanému *textu*. (Proč by vlastně poetická nebo hudební skladba musela mít jen jednu originální verzi? Proč by nemohla být autorizována a publikována ve dvou nebo třech instrumentacích nebo v několika vzájemně odchylných verzích, mezi nimiž se v dřívějších dobách autor – omezen v reálném kulturně-komunikačním provozu vlastnostmi dobových médií – musel „povinně“ rozhodnout?)

## FIKČNÍ SVĚTY, FENOMENOLOGIE RADOSTI A ESTETIKA HRATELNOSTI

Nejsilnější zbraní počítačových her je způsobnost intenzivního navozování toho, co označuje ústřední pojem psychologické fenomenologie radosti: *flow*. Fenomén *flow* je silný zážitek *plynutí*, vtažení do dění, optimálního prožitku, radostného nasebezapomenutí. Fikční svět narativu, modelový, uzavřenější, zjednodušený a zjednoznačnělý svět, je mimořádně příhodným prostředím pro navozování tohoto radostného, šťastného uchvácení – patrně překonávající prostředí knižní komunikace i filmové a videokultury.

Csikszentmihályi uvádí:

„Fenomenologie radosti má 8 hlavních prvků...:

1. když se pustíme do úkolu, který máme šanci úspěšně dokončit,
2. (jsme) schopni soustředit se,
3. jasně stanovit cíle,
4. (máme) okamžitou zpětnou vazbu,
5. (člověk dotyčnou činnost) vykonává s hlubokým zaujetím, ale přitom necítí žádnou zvláštní námahu,
6. (činnost) umožňuje lidem mít pocit kontroly nad tím, co dělají,

7. mizí starosti o vlastní já, ale přesto se paradoxně pocít vlastního já vynořuje silněji, když zážitek plynutí skončil,
8. (*flow*) změnilo vnímání času: hodiny míjejí jakoby během minut a minuty se mohou natáhnout.“ (Csíkszentmihályi, 1996, s. 80)

Přednost počítačových her ve zdatnosti v navozování *flow*-efektu oproti knižní slovesné kultuře je čitelná v zásadě ve všech bodech této charakteristiky; zdůrazněme zejména: 1. možnost identifikovat se s hrdinou v rámci četby knihy je nesrovnatelná s radikální interaktivností a (spolu)utvářením vlastní postavy v rámci hraní počítačové hry – zejména *RPG*-hry –, a 2. jedno „nastavení náročnosti“ knihy, kterou můžeme vybrat buď vhodně, nebo nevhodně, a nevhodnou volbu knihy lze poznat až pozdě, po delší marné námaze četby, oproti nastavitelnosti náročnosti počítačových her, s několika stupni náročnosti a dalšími nastavitelnými proměnnými, variantními „scénáři“ a „kampaněmi“ (příběhem provázanými řadami základních „scénářů“).

Akcent počítačověherní kultury na performativní a procesuální stránku narativity, komunikace a kognitivní experience nás může pomoci odvést od esteticky naivního a umělecky prázdného ulpívání na vnějškových aspektech literárních narativních informací a na předpřipravených konvenčních sentencích a snobských emblémech rutinně zařazovaných do textů jako „autorovy myšlenky“ atd. Tvorba, realizace textu zde má zcela nepřehlédnutelně procesuální a energetický charakter.

„Radost se objevuje na hranici mezi nudou a úzkostí, když jsou úkoly v rovnováze se schopnostmi člověka je splnit ... zlatý poměr mezi úkoly a dovednostmi.“ (Csíkszentmihályi, 1996, s. 85)

Přijmeme-li toto energetické pojetí radostného zážitku (tento ideál pedagogů, programujících své vyučovací výkony tak, aby unikli extrémním situacím nudné snadnosti na jedné straně a frustrující přílišné náročnosti na straně druhé), pak se nerovnost zápasu knih a počítačových her o masu recipientů jeví jako zcela zřejmá.

Počítačověherní narativy nejspíše nemají potenciál ohrozit pozici a kulturní status takových (relativně nemnohých) slovesných textů, jejichž obzvláštní poetická a inovativní zdařilost a produktivnost je pro jejich elitní čtenářské a vnímatelské publikum nenahraditelná; počítačověherní kultura nejspíš neohrozí postavení ani Shakespeara, ani Joyce, ani Holana... O masivní konkurenční střet jde ale v té dimenzi, v níž literatura promlouvá (nebo v níž se literatura vemlouvá) běžným, většinovým čtenářům. A zde je rozumné počítat s tím, že počítačové hry jsou příliš silný soupeř pro běžné čtení a knižní čtivo (a taktéž pro filmové vyprávění).

Za klíčový bod, na němž je možno budovat estetiku počítačověherní kultury, označme zatím intuitivně užívaný pojem či kritérium *hratelnosti*. Pojmem (*vysoká*) *hratelnost* se obvykle vyjadřuje – intuitivně pociťovaný – (vysoký) stupeň produktivnosti textu či programu hry, nebo pociťovaný či zakoušený (výhodný) poměr mezi roz-



sáhlostí, uživatelskou náročností apod. textu či programu na jedné straně a vydatností a rozmanitostí možností hráčské experimentace a experience na straně druhé.

Propracovávat teorii hratelnosti počítačověherních narativů lze např. v rámci tradice českého a slovenského strukturalistického diskursu – ideálním tvarem by byla jakási tabulka funkcionálních-pragmatických rysů, jejichž (ne)přítomnost by byla identifikovatelná a intenzita posuzovatelná v jednom každém počítačověherním textu. Též vzpomeňme v této souvislosti např. Goodmanovu sémiotiku umění a jeho pojem *projektovatelnost vzorku* (Goodman, 1996, s. 146 – 147).

## ZÁVĚREM

Budou-li počítačové hry ponechány teoretickému zájmu pouze oborů vzdálených poetologii a naratologii, lze se obávat naivnosti jejich poznání, nedostatečného teoretického uchopení fenoménu herní narativnosti, nevyužití, zanedbání některých obzvláště produktivních „dějmistrovských“ aspektů tohoto kulturního média – aspektů, které třeba ještě čekají na rozpoznání nebo na naplnění poetickou a vypravěčskou invencí.

Z mediocentrického pohledu (např. McLuhan, 2000) je epocha literární komunikace velká kulturní *epizoda* spjatá s určitým dočasným stavem technologického zázemí civilizace. To, že nám románocentrický pohled na fikční světy nemůže vydržet navěky, je zřejmé, stejně jako to, že románová komunikace (alespoň z velké části) přechází a přejde v něco dalšího, co nejspíše nebude absolutně jiné, ale bude románový formát rozšiřovat o další tvůrčí a komunikační dimenze a složky.

Velká část včerejšího masového čtenářství se dnes přelévá do „post-románové“ či post-literární komunikace, do procesuální poetiky (joyceovského) *work in progress*, neustále či vždy znovu vznikajícího díla, *otevřeného díla*, s radikalizovanou mírou interaktivnosti a možností myšlenkového modelování, myšlenkové experimentace. Interaktivnost lze vidět jako zradikalizovanou (bachtinovskou) *dialogičnost románu*, stejně jako i zradikalizovanou poetiku otevřeného díla. Tato vždy znova vznikající díla a tyto „vždy znova přepisované textové realizace“ se vyznačují ohromující produktivností – vysokým či nevyčerpatelným počtem generovatelných textových variant, performativnějšími fikčními světy a silnějšími *flow*-efekty vůči svým hráčům-tvůrcům. Tam, kde moderní umělecká literatura naráží na skleněnou stěnu omezení klasického knižního média, počítačověherní narativní a hráčská kognitivní dobrodružství mohou *realizovat* nápady, plány a projekty překračování hranic a prohlubování perspektiv – nápady, plány a projekty intelektuálními autory knižně-slovesných narativů již po řadu desetiletí *připravované a promyšlené*.

**ZDROJE**

- Bína, Daniel: Literární komunikace v multimediální době. České Budějovice: Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity 2009.
- Bína, Daniel: „Postnarativní fikční světy“. *Novaja rusistika*, 2009, č. 2, s. 29 – 38.
- Csíkszentmihályi, Mihály: O štěstí a smyslu života. Praha: Nakladatelství Lidové noviny 1996.
- Culler, Jonathan: Krátký úvod do literární teorie. Brno: Host 2002.
- Doležel, Lubomír: Narativní způsoby v české literatuře. Praha: Český spisovatel 1993.
- Eco, Umberto: Šest procházek literárními lesy. Olomouc: Votobia 1997.
- Eco, Umberto: Meze interpretace. Praha: Karolinum 2004.
- Goodman, Nelson: Způsoby světatvorby. Bratislava: Archa 1996.
- Groensteen, Thierry: Stavba komiksu. Brno: Host 2005.
- McLuhan, Marshall: Člověk, média a elektronická kultura. Brno: Jota 2000.
- Ronenová, Ruth: Možné světy v teorii literatury. Brno: Host 2006.
- Todorov, Tzvetan: Poetika prózy. Praha: Triáda 2000.

**Narrative and Fictional Worlds in New Media: From Literature to Computer Games****Abstract**

This study deals with the phenomenon of computer games, deemed a crucial issue both in the theory of literature and in the theory of teaching. The question is whether training reading awareness at school can keep pace with computer games, or whether it is more commendable for the future to include the cultivation of multimedia narrative communication in literary education. Computer games are perfectly fitted for displaying fictional worlds through interactive virtual reality, and it is this aspect, rigidly adhered to in fostering literature and readership, that gives them an important advantage. Computer games can accommodate any wide concept of narrativeness, narratibility and narrative competence. Computer games' superiority over books in producing the *flow* effect is unquestionable. One's ability to identify themselves with the hero does not bear comparison with radical interactivity and (co)creating (one's own) character. The act of setting a high standard of a book is not comparable to the assignability of computer games, with several competence levels and other variables, variant "scenarios" and "campaigns". Time is coming which will bring "post-novel" or post-literary communication, radicalised interactivity, a high number of generatable text variants and stronger *flow* effects.

**Keywords**

literary theory – narrative – narratology – fictional worlds – literature – PC-games – interactivity – *flow*

*Daniel Bína (1969) od roku 2006 vyučuje na Katedře českého jazyka a literatury Pedagogické fakulty Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích. Vydal publikace Růst umu promlouvat (2005), Pragmatistická perspektiva komunikační kompetence (2008) a Literární komunikace v multimediální době (2009); v spoluautorství Výchova k mediální gramotnosti (2005).*

**PhDr. Daniel Bína, PhD.**

Katedra českého jazyka a literatury  
Pedagogická fakulta  
Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Jeronýmova 10  
371 15 České Budějovice  
Česká republika

danbina@pf.jcu.cz

Příspěvek byl vypracován v rámci řešení badatelského projektu financovaného Grantovou agenturou Akademie věd České republiky – projekt GA AV ČR: IAA 901420701.