

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Diplomová práce

**Teorie fikčních světů v literatuře: aktualizace
konceptu fikčních světů v období postmoderny**

Jiří Holický

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra filozofie

Studijní program Humanitní studia

Studijní obor Teorie a filozofie komunikace

Diplomová práce

**Teorie fikčních světů v literatuře: aktualizace
konceptu fikčních světů v období postmoderny**

Jiří Holický

Vedoucí práce:

PhDr. Martina Kastnerová, Ph.D.

Katedra filozofie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, březen 2016

.....

Obsah

1 ÚVOD	1
2 KONCEPT FIKČNÍCH SVĚTŮ V LITERATUŘE	2
2.1 Lubomír Doležel	2
2.1.1 Fikční světy a problematika mizeze	3
2.1.2 Fikční světy literatury jako možné světy	8
2.1.3 Narativní modality	10
2.1.4 Funkce extenze a intenze	13
2.1.5 Intertextualita fikčních světů	16
2.2 Ruth Ronenová	20
2.3.2 Fikční čas	21
2.3 Umberto Eco	25
2.3.1 Malé světy	25
2.3.2 Nemožné světy	28
2.4 Vlastimil Zúška	32
2.4.1 Fikce a distance	32
3 AKTUALIZACE KONCEPTU FIKČNÍCH SVĚTŮ V OBDOBÍ POSTMODERNY	34
3.1 Role a možnosti postmoderního čtenáře a autora	34
3.1.1 Modelová publikace: Metro 2033	37
3.1.2 Videohry	39
3.1.3 Stolní RPG	48
3.1.4 Gamebooky	50
3.2 Digimodernismus	54
3.3 Fikční světy jako multimediální koncept	60

3.4 Virtualismus	64
4 ZÁVĚR.....	66
5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	68
6 RESUMÉ.....	78
7 PŘÍLOHY.....	79

1 ÚVOD

Schopnost člověka vytvářet „světy“ v (nejen) literárních dílech má tendenci být považována za natolik samozřejmou skutečnost, že se jí nemusí dostávat dostatečné pozornosti. Všeobecně přijímaným názorem bývá, že narativní literární díla dávají vzniknout určitým entitám, které nesou značnou spojitost s naším aktuálním světem.¹ Jakkoli lze tuto tezi považovat za uspokojivou, celá problematika vybízí k mnohem hlubšímu zamyšlení, a to zejména ve spojitosti s charakterem fikčních světů v období postmoderny, jenž vykazuje značné změny v principech, kterými jsou utvářeny, a jejich vztahu se čtenářem užívajícím digitálních prostředků a nových médií.

Tato práce je rozdělena do dvou hlavních částí. První z nich si klade za cíl analyzovat koncept fikčních světů literatury, které jsou specifickým typem světů možných, a to především na základě koncepcí Lubomíra Doležala, Ruth Ronenové, Umberta Eca a Vlastimila Zusky.

Druhá část práce si vytyčuje za cíl odpovědět na otázku, v jakých ohledech byl tradiční koncept fikčních světů literatury, jenž je prezentován v části první, aktualizován v období postmoderny, jakou roli zde sehrávají nové technologie a od nich se odvíjející multimediálnost fikčních světů, a jaký vliv mají tyto změny na typické role čtenáře a autora. Dále tato část nabízí představení koncepce digimodernismu Alana Kirbyho, která s těmito fenomény úzce souvisí a příklady nových způsobů zpracování fikčních textů, které posilují svou interakci s čtenářem (např. gamebooky, videohry či stolní „hry na hrdiny“). Závěrem je představena myšlenka virtualismu Mikhaila Epsteina, která polemizuje s idejí profesionálního konstruování světů fikce pomocí digitálních technologií.

¹ FOŘT, Bohumil. *Úvod do sémantiky fikčních světů*, s. 7.

2 KONCEPT FIKČNÍCH SVĚTŮ V LITERATUŘE

Tato kapitola se věnuje filosofickým koncepcím od vybraných autorů, které se týkají teorie fikčních světů. Práce těchto autorů lze označit za základ pro zkoumání této problematiky a uvedení teoretici na sebe navzájem ve svých úvahách hojně odkazují. Hlavním cílem této části je tedy vytvoření uceleného náhledu na problematiku fikčních světů, než však budeme k tomuto kroku moci přistoupit, je na místě vyjasnění samotného pojmu „svět“ a jeho variací, tak je vnímá teorie fikčních světů. Přestože následující pojmy budou dále rozpracovány v průběhu práce, tento úvodní přehled slouží jako komprehenzivní uvedení do problematiky a také jako rejstřík pro případnou referenci:

- **svět:** totalita entit materiální a duševní povahy, kterou můžeme zobrazovat pomocí různých znakových systémů
- **možný svět:** svět, který je myslitelný
- **fikční svět:** možný svět, který je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly
- **aktuální/skutečný svět:** aktualizovaný možný svět, který vnímáme smysly, a který je dějištěm lidského konání
- **alternativní svět:** možný svět, který se více či méně odchyluje od daného možného světa²

2.1 Lubomír Doležel

Lubomír Doležel publikuje již od padesátých let dvacátého století a to především v oblastech stylistiky, matematické lingvistiky, bohemistiky, slavistiky a literární teorie. Společně s Umbertoem Ecem, Ruth Ronenovou, Thomasem Pavelem a Marií-Laurou Ryanovou formuloval obecnou koncepci

² DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 255-256.

narativních fikčních světů a významně tak dopomohl k jejímu ustanovení coby literárněvědného směru.³

2.1.1 Fikční světy a problematika mimeze

Téma fikčnosti je jednoznačně spjata s filosofickým problémem *neexistujících entit*, kterým dáváme vzniknout při tvorbě fikčních světů. Přestože akt, kdy například Arthur Conan Doyle píše o případech geniálního londýnského detektiva Sherlocka Holmese, se nemusí jevit nikterak problematicky, pokud se pokusíme o zmapování pravidel, které dávají vzniknout takovým fikčním světům a entitám, a budeme se domáhat formulování komprehenzivní definice tohoto procesu, spatříme, že takový úkol dosahuje značné komplexnosti. Dle Doležela se diskuze dlouhou dobu soustředila na dvě hlavní otázky: 1) jaká je ontologická povaha neexistujících nebo fikčních jednotlivin (např. zmiňovaného Sherlocka Holmese); 2) jakou povahu má reference fikčních výrazů a jaké jsou pravdivostní podmínky pro fikční světy.⁴ Odpovědi, které byly prezentovány, však vycházely z předpokladu existence tzv. *jednoho aktuálního světa*, tedy názoru zakládajícího na jediném legitimním diskursu, jímž je námi vnímaná „objektivní realita“. Tento přístup počítá s akceptováním principu *mimeze*, a právě zde Doležel poukazuje na jeho značné nedostatky. Mimeze (také *mimesis*) je teorií, podle které jsou fikční světy (a jejich jednotlivé složky) napodobením, či zobrazením světa aktuálního. Funkci mimeze tedy můžeme shrnout do jednoduché definice: „*Fikční entity jsou odvozeny ze skutečností, jsou to napodobeniny nebo zobrazení entit skutečně existujících.*“⁵ Tento zápis Doležel dále převádí na následující funkci:

*Fikční jednotlivina J(f) zobrazuje skutečnou jednotlivinu J (s).*⁶

³ Lubomír Doležel. *Slovník české literatury.cz* [online].

⁴ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 17.

⁵ Tamtéž, s. 21.

⁶ Tamtéž, s. 21.

Taková situace při praktické aplikaci znamená, že k fikčním jednotlivinám lze přiřadit určité „prototypy“ pocházející z aktuálního světa.⁷ Přijetí takového procesu vzniku fikčních entit jako vyčerpávajícího je však zjevně velice omezující, neboť přestože lze vztáhnout na určitou část z nich, na jiné (v podstatě většinu) je aplikovatelná pouze stěží. Pokud bychom uvážili nějakou fikční postavu, např. kardinála Richelieu ze Tří mušketýrů od Alexandra Dumase, pak taková postava skutečně má nějaký svůj historický prototyp, v tomto případě opravdového kardinála Richelieu ze 17. století. Za předpokladu, že fikční entity a skutečné jednotliviny (jejich prototypy) nesou společné jméno, pak může být funkce mimeze považována za uspokojivou. Samozřejmě nemusíme pro tento účel uvažovat pouze postavy, ale veškeré fikční jednotliviny, kupříkladu i fikční místa a města (například Paříž, Londýn, atd.) mají potenciál být spojeny s místy z aktuálního světa. Pokud však k fikční entitě nelze odpovídající prototyp dohledat, přestává nám definice mimeze postačovat. Jen stěží budeme hledat reálné prototypy například pro pana Tau, Harryho Pottera, Saturnina nebo výše zmiňovaného Sherlocka Holmese. Lze samozřejmě namítnout, že autoři takovýchto postav mohli být inspirováni reálnými lidmi či situacemi, nejedná se však již o dostatečně pevné prototypy a jejich spojení s fikční entitou není ani zdaleka dostačující a průkazné. Je tedy vidět, že pokud chceme na zachování principu mimeze trvat, je nutné upravit její původní znění, aby tento problém kompenzovala. Doležel nabízí její následující upravenou podobu: „*Fikční jednotliviny jsou zobrazení skutečných obecnin - psychologických typů, společenských skupin, existenčních nebo historických podmínek.*“⁸ Tímto se mění i zápis ve formě funkce:

*Fikční jednotlivina $J(f)$ zobrazuje skutečnou obecninu $O(s)$.*⁹

⁷ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 256.

⁸ Tamtéž, s. 22.

⁹ Tamtéž, s. 22.

Ačkoli je zde předešlý problém s referencí vyřešen, přichází za cenu zobecnění fikčních jednotlivin. Sherlock Holmes v tomto případě odkazuje na všeobecnou představu detektiva ve viktoriánské Anglii. Nacházíme se tedy v situaci, kdy role prototypů zastávají určité archetypální, konvencionalizované, či všeobecné představy a tudíž se málokdy setkáme s případem, kdy by tato reference nefungovala, neboť téměř vše lze do jisté míry zobecnit. Nicméně se tak odsoudíme pouze k povrchnímu pojetí problematiky a vzdálíme se fikčním entitám, které jsme původně chtěli zkoumat. Doležel tedy přichází s finálním pokusem o sestavení všeobjímajícího pojetí mimeze, jež nazývá *universalistickou mimetickou interpretací*.¹⁰ Tento přístup počítá s faktem, že fikční jednotliviny nějak existují již před aktem jejich zobrazení. Příkladem budiž stav, kdy Sherlock Holmes nenabývá existence až v momentě, kdy je jeho příběh sepsán v románu, či povídce, ale již v mysli jeho autora Arthura Conana Doylea. Lze tedy říci, že všechny myslitelné fikční jednotliviny již existují, ale přístup k nim mají pouze autoři samotní. Ti fungují jakožto zprostředkovatelé, kteří nám podávají zprávu o nám nepřístupných (ale kdesi existujících) entitách.¹¹ Pokud na tuto definiční hříčku přistoupíme, získáme následující upravenou mimetickou funkci:

*Skutečný zdroj $Z(s)$ zobrazuje/poskytuje zobrazení fikční jednotliviny $J(f)$.*¹²

Bohužel, podle Doleželovy teorie, ani tato verze mimetické funkce neobstojí tváří v tvář kritice, neboť se jedná o kompromis za cenu upuštění od našeho původního záměru. Tato funkce totiž identifikuje pouze zdroj fikční entity, nikoli hledaný skutečný prototyp. Autor je zde pasován do pozice zapisovatele informací o fikčních říších, avšak existence těchto říší se dále nevysvětluje a je předpokládána automaticky.

Jako hlavní příčinu selhání mimeze tedy Doležel shledává především omezování diskursu na jeden aktuální svět, ve kterém naše hledání prototypů

¹⁰ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 23.

¹¹ Tamtéž, s. 24.

¹² Tamtéž, s. 24.

pro fikční entity nevyhnutelně končí v bludném kruhu. Následným východiskem je pro něj přijetí nového flexibilnějšího diskursu, jímž je rámeček *možných světů*.¹³ Takto podaná kritika mimize se může jevit jako oprávněná a vyčerpávající, nicméně je třeba se na okamžik pozastavit nad celkovým způsobem, kterým Doležel o mizezi uvažuje. Pro upřesnění je třeba nastítnit trvající filosofickou diskuzi, která rozebírá základní vztah „fikce“ a „skutečnosti“. Tyto dva termíny jsou si vzájemnými protipóly, neboť co je fikcí, nemůže být skutečné a naopak, avšak tvrzení, že žádné fikční světy nemají jakýkoli vztah k faktům reality se zdá jako tvrzení značně kontroverzní. Formulace mimize uvádí, že avizovaná spojitost se nachází v aktu, kdy fikce napodobuje skutečnost. Identifikace určitého vztahu mezi fikcí a skutečností je pak základním bodem, ze kterého vycházejí jak teorie interpretace, tak i kritika mimize, což platí i pro koncepci Doležela, která tento fakt naopak potvrzuje. Jeho teorie o nedostatečnosti mimize, však nemůže být chápána jakožto kritizující problematiku mimize v celé její šíři. Doleželovo pojetí tohoto pojmu totiž není definitivní a je pouze jedním z řady teorií, které (ač vycházejí z podobného předpokladu vztahu fikce a mimize) formulují odlišné metodické postupy.¹⁴ Za významné příklady těchto alternativních výkladů lze považovat koncepcce Ericha Auerbacha, Ramóna Péreze de Ayaly, Jésuse Gonzálese Maestra, či Anthonyho Davida Nuttalla.

První z těchto teoretiků, zastánce mimize Erich Auerbach, staví na předpokladu, že literární díla sice skutečnost zobrazují, nikoli však v tom smyslu, že by se jednalo o přímé napodobeniny skutečných entit. Reflexe skutečnosti tak v jeho pojetí není přímým zrcadlením jednotlivých prvků díla, ale odrážejí hlubší souvislosti s realitou, jako je například podoba společnosti v daném čase. V této koncepci tedy nalezení konkrétních prototypů fikčních entit není nutnou podmínkou pro fungování mimize.¹⁵

¹³ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 27.

¹⁴ KASTNEROVÁ, Martina. *Fikce a skutečnost - je mimesis překonaný konstrukt?* *Filosofie dnes* [online], s. 54-56.

¹⁵ Tamtéž, s. 61.

Oproti tomu se Ramón Péreze de Ayala o zmapování problematiky funkčnosti vztahu fikce a skutečnosti žádným způsobem nepokouší a předpoklad, že literární díla reflektují skutečnost, bere jako intuitivní samozřejmost, jež není nutno podrobněji rozebírat.¹⁶

Další z teoretiků, Jésus Gonzáles Maestro, nahlíží na toto téma pomocí porovnávání způsobu tvorby dramatika a básníka Lope de Vegy a spisovatele Miguela de Cervantese y Saavedry, přičemž dochází k závěru, že oba autoři upravují pojetí mimeze vzhledem k vlastním potřebám (vkus publika, potřeba zobrazení reálného života při zachování věrohodnosti, atd.).¹⁷

Završujícím pojetím funkce mimeze je pak idea Anthonyho Davida Nuttalla, který své myšlenky shrnuje v publikaci *A New Mimesis: Shakespeare and the Representation of Reality*. Nuttall zde používá díla Williama Shakespeara jako podklad pro svou teorii, v níž tvrdí, že ačkoli literární díla mohou zobrazovat skutečnost, mohou ji také sama utvářet a modifikovat. Literární tvorba následně není pouhou pasivní reflekcí, ale obsahuje i vlastní kreativní aspekt.¹⁸

V konečném důsledku tedy návrh Lubomíra Doležela k přijetí rámce možných světů nutně neznamena kompletní delegitimizaci mimeze samotné, avšak její funkčnost vyžaduje akceptování nejednoznačně definovaného vztahu mezi fikcí a skutečností.¹⁹

¹⁶ Tamtéž, s. 61.

¹⁷ Tamtéž, s. 62.

¹⁸ Tamtéž, s. 63-64.

¹⁹ Tamtéž, s. 65-66.

2.1.2 Fikční světy literatury jako možné světy

Pokud tedy přistoupíme na výše uvedenou námitku vůči mizezi a odpoutáme se od rámce jednoho světa, naskytne se před námi mnoho (až nekonečno) světů *možných*, jimiž jsou všechny světy, které jsou lidstvem myslitelné. Fikční světy literatury do této množiny zapadají a Doležel je charakterizuje formulováním následujících šesti tezí:

1. Fikční světy jsou soubory nerealizovaných možných stavů věcí.

Entity z jednotlivých fikčních světů nemůžeme nalézt v aktuálním světě, neboť se jedná o individualizované možné osoby obývající určitý fikční svět. Například Shakespearův Hamlet obývá svět stejnojmenné hry.²⁰

2. Množina fikčních světů je neomezená a nanejvýš různorodá.

Možné je (nekonečně) obsáhlejší než skutečné, tudíž literatura není odkázána na pouhou nápodobu skutečných věcí, ale může překročit počet aktuálních věcí a referovat k neomezenému množství nově vytvořených fikčních světů (za podmínek, že neimplikují kontradikci).²¹

3. Fikční světy jsou přístupné skrze sémiotické kanály.

Skutečné osoby (čtenáři, autoři, atd.) mohou získat přístup k fikčním světům a entitám, které je obývají (např. Hamlet), ale musejí překlenout hranici mezi říší možného a skutečného.²²

²⁰ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 30-32.

²¹ Tamtéž, s. 32-34.

²² Tamtéž, s. 34-35.

4. Fikční světy literatury jsou neúplné.

Tato teze je dále rozváděna v rámci konceptu *malých světů* Umberta Eca (viz kapitola 2.3.1 Malé světy), lze k ní však namítnout i určitou výtku. Fikční světy jsou součástí *fikční* sémantiky, tudíž by je stěží měla v pravidlech existence ovlivňovat jejich forma. Fakt, že fikční světy mohou vzhledem k našemu aktuálnímu světu obsahovat jisté „mezery“ a neúplné popisy nemusí být nutně znakem jejich nekompletnosti, protože samotné podmínky kompletnosti mohou v jejich případě být zcela fiktivní a nikterak podobné s konceptem našeho aktuálního světa (mohou být i zcela kontradikční). Jistou vadou této argumentace však může být problém s jasnou a komprehenzivní definicí pojmu „fikce“.²³

5. Makrostruktura fikčních světů literatury může být nestejnorodá.

Elementární fikční světy nesou jistou sémantickou stejnorodost, avšak složitější světy mohou být sémanticky různorodé. Složitější světy, například světy vyplněné příběhem (narrativní), musejí být sémanticky různorodé právě proto, aby mohly poskytnout nejen prostředí, ale i postavy a příběhy, které bývají výsledkem napětí mezi těmito dvěma oblastmi.²⁴

6. Fikční světy literatury jsou vytvářeny textotvornou činností.

Vznik fikčních světů literatury je podmíněn vznikem textu, jenž je produktem textotvorné činnosti autora. Zatímco tvorba textu se odehrává v rovině aktuálního světa, výsledkem je fikční říše, která je již na vztazích a pravidlech aktuálního světa nezávislá.²⁵

²³ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 35-36.

²⁴ Tamtéž, s. 36-37.

²⁵ Tamtéž, s. 37.

V souvislosti s poslední tezí se nabízí podrobnější přiblížení pojmu *fikční text*, jenž je nedílnou součástí teorie fikčních světů a Doležel jej definuje jako: „*konstrukční literární text, který promítá pravidelnost textury fikčního textu do fikčního světa*“²⁶ (více viz kapitola 2.1.4. Funkce extenze a intenze). Pojem fikčního textu zahrnuje rozlišení textů na texty zobrazující svět (Z-texty) a texty konstruuující svět (K-texty). Zatímco Z-texty zobrazují aktuální svět, fungují jakožto poskytovatelé informací, a jsou tudíž závislé na pravdivostních podmínkách, K-texty uvádí jednotlivé světy do existence, určují jejich formu a pravdivostní podmínky u nich nehrají roli - nejsou ani pravdivé, ani nepravdivé.²⁷

2.1.3 Narativní modalita

Po vymezení termínu fikčního světa Doležel obrací svou pozornost na pravidla utváření těchto světů a narativních systémů, jež obsahují. Za zásadní faktory při konstruování narativních fikčních světů označuje tzv. *narativní modalita*, neboť přímo ovlivňují děj a také činy a rozhodování fikčních entit.²⁸ V našem aktuálním světě platí omezení daná našimi konvencemi a samozřejmě i zákony naší reality (např. složení vody, míra gravitace, stavba a možnosti lidského těla, atd.). Fikční světy jsou však formovány nekonečnými možnostmi představitivosti a jejich podoba tedy závisí na dvou hlavních vlivech. Na *perspektivě* užitě při jejich tvoření (viz Kapitola 2.2.1 Fikční čas) a *zmiňovaných narativních modalitách*. Pod tímto pojmem si lze představit určitá funkční omezení, která autoři fikčních světů na svá díla aplikují, a tím staví jejich zákonitosti, určují principy pojmání hodnot (a jejich opaků) v daném fikčním světě, a tak přímo ovlivňují charaktery fikčních entit a jejich orientace ve fikčním světě. V jednotlivých světech pak často zaujímají vedoucí pozici určité základní typy těchto narativních „kvantifikátorů“, které Doležel dělí na čtyři druhy omezení: *aletická, deontická, axiologická a epistemická*.²⁹ Tato

²⁶ Tamtéž, s. 255.

²⁷ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 37.

²⁸ Tamtéž, s. 121.

²⁹ Tamtéž, s. 122.

kapitola pokračuje podrobnějším vymezením uvedených jednotlivých typů, zatímco komprehenzivní přehled modálních systémů a jejich způsobů modulace fikčních světů je obsažen v Příloze 1.

Aletická omezení tvarují základní podmínky fikčních světů a rozhodují o jejich zařazení mezi světy *přirozené*, *nadpřirozené* nebo světy *mezilehlé*, které kombinují vlastnosti prvních dvou případů. Přirozené světy se svou stavbou nijak nevymykají struktuře světa aktuálního a jejich fikční entity nenabývají žádných schopností, které by nevlastnily jejich aktuální protějšky. Naproti tomu světy nadpřirozené charakterizují pravý opak. Typickými příklady jsou světy fantasy, tedy světy, které jsou obydleny fantaskními bytostmi, které svými vlastnostmi či chováním porušují zákony světa aktuálního. Řeč může být o gryfech, dracích, čarodějích, ale také o věcech s nadpřirozenými silami, jako je kámen mudrců, Aladinova lampa či sedmimílové boty, nebo o situacích, v nichž neživé předměty mohou nabývat života a osobnosti (například v adaptaci příběhu *Krásky a zvířete* od Walta Disneyho, kde je hrad obydlen oživlým nábytkem) atd. Jako příklady světů mezilehlých pak můžeme uvést sny, halucinace a také stavy vyvolané konzumací drog. Tyto případy se sice zakládají na realitě, jsou však určitým způsobem pozměněny či deformovány a mohou se v nich vyskytnout instance realitě protikladné.³⁰

Deontická omezení předepisují normy přijímané v rámci fikčního světa a určují, co je dáno jako povolené, nepovolené či zakázané a nezakázané. Může se jednat o nejrůznější vyhlášení, zákony, náboženské ideologie a přesvědčení. Jejich důležitou funkcí je, že ovlivňují veškeré činy a akce ve fikčním světě vykonané a mají tedy rozhodující vliv na narativitu. Deontická omezení jsou tak zdrojem tří základních příběhových rámců, tedy *pádu* (porušení zákazu a následné potrestání), *zkoušky* (je stanoven cíl, který musí být splněn a je následován odměnou) a *tísňe* (v rámci narace dochází k rozhodujícímu konfliktu povinností). Jako příklad světa s výrazným deontickým

³⁰ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 123-125.

omezením lze zmínit *Dobrého vojáka Švejka* Jaroslava Haška. Švejk zde operuje v roli „deontického cizince“, neboť se svým chováním zcela vymyká normám prostředí, ve kterém se pohybuje, neustále je vědomě, či nevědomě porušuje a vytváří tak velkou část narativního napětí.³¹

Axiologická omezení rozhodují o vnímání dobra a zla či hodnot a nehodnot. Stanovují, jaké akce a chování jsou hodnoceny kladně a jaké záporně, což značí, že podléhají velké míře subjektivity.³² Zástupcem světa se silným axiologickým kvantifikátorem může být sága *Star Wars (Hvězdné války)*, které je věnována pozornost především v druhé části této práce. Ústředním motivem tohoto světa je souboj "světlé síly" se "silou temnou". Postavy, které se přiklánějí ke straně světlé síly, většinou následují pozitivně vnímané hodnoty, jako jsou mír, pravda, či chrabrost a postavy klonící se k temné straně naopak valorizují lži, pýchu, či bezohlednost.

Posledním typem jsou *omezení epistemická*, která konstruuji systémy vědění a nevědění. Všechny entity daného fikčního světa disponují určitým pohledem na své okolí, ostatní entity a dějové instance a činí tak s různým množstvím informací. Vědění týkající se jejich fikčního světa není rozvrženo mezi jednotlivými entitami rovnoměrně a snaha o vyvážení této nerovnosti má z narativního hlediska značný potenciál. Mezi případy těchto světů patří „příběhy s tajemstvím“, jejichž cílem je dosažení určitého vědění, odhalení pravdy, či objasnění faktu. Nejpřirozenějším žánrem, který tyto podmínky splňuje, jsou příběhy detektivní, konkrétně tedy již několikrát zmiňovaný Doyleův Sherlock Holmes.³³

Zbývá zdůraznit, že ačkoliv uvedená typologie představovala světy, v nichž bylo možné nalézt narativní modality se stěžejním vlivem, existují samozřejmě i fikční světy, kde dochází k jejich křížení, prolínání a překrývání.

³¹ Tamtéž, s. 127-129.

³² DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 130.

³³ Tamtéž, s. 123.

Příkladem budiž připomínka Bohumila Fořta, teoretika fikčních světů, jenž studoval pod vedením Lubomíra Doležela, že omezení axiologická a deontická lze nejen kombinovat, ale že se v rámci výstavby narativního napětí nejen doplňují, ale vlastně i vzájemně doplňují a podmiňují.³⁴

2.1.4 Funkce extenze a intenze

Pokud chceme pokračovat ve zmapování oblasti tvorby fikčních světů, nelze opomenout pojmy *extenze* a *intenze*. Při obecné tvorbě fikčního světa autor zprvu modeluje jeho extensionální strukturu, tedy koncipuje příběh, přidává charakterové vlastnosti fikčním bytostem a umisťuje je do fikčního prostoru, atd. Poté přistupuje k intensionálnímu tvarování světa, spočívající v samotném formulování fikčního textu. Na extenzi lze následně nahlížet jako na konstrukci světa na jeho globální úrovni, zatímco intenzi lze spatřovat jako konstrukci na mikroúrovni. Obě složky se samozřejmě navzájem doplňují a vynecháním jedné z nich by autor značně omezil narativní potenciál daného světa.³⁵

Je to však zejména funkce intenze, která vyžaduje přesnější specifikaci. Doležel definuje intenzi jako funkci, která: „promítá pravidelnost textury fikčního textu do fikčního světa“.³⁶ Charakter intenze můžeme uspokojivě demonstrovat na pojmenování fikčních postav románu Daniela Defoea *Robinson Crusoe*. V rámci extensionální tvorby světa pojmenoval Defoe všechny postavy svého fikčního světa, avšak s odlišnou pravidelností. Pouze tři postavy mají jména vlastní (trosečník Robinson Crusoe, jeho sluha/otrok Xury a domorodec Pátek). Všem ostatním postavám je přiděleno pouze obecné označení jako „kapitán“, „otec“, či „vdova“.³⁷ Z extensionálního pojmenování nám tak vyvstává intensionální struktura, neboť autor pomocí odlišnosti jmen *dává čtenáři najevo*, které postavy hrají v příběhu hlavní roli, a

³⁴ FOŘT, Bohumil. *Úvod do sémantiky fikčních světů*, s. 98.

³⁵ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 147.

³⁶ Tamtéž, s. 144.

³⁷ Tamtéž, s. 145.

kteře hrají roli pouze druhotnou. Intense sama pak sestává ze dvou hlavních „podfunkcí“, které se dotýkají konstrukce fikčního světa ve specifikovaných oblastech. Jedná se o funkci *ověření*, a funkci *nasyčení*.

Při konzumaci fikčního světa je čtenář konfrontován s mnoha fikčními fakty, jejichž existence vyplývá z jednotlivých promluv obsažených ve fikčním textu. Všechny fikční entity mají svůj původ v těchto konstruujících textech a je to právě funkce *ověření*, skrze kterou jim tyto texty existenci propůjčují. Jinými slovy, funkce *ověření* udává, co ve fikčním světě existuje.³⁸ Pomocí literárních řečových aktů (promluv), v nichž jsou obsažena fikční fakta, je ověřována pravdivostní hodnota fikčního světa, váha, či důležitost dané informace. Ve fikčním textu se navíc mluvčích schopných těchto literárních řečových aktů objevuje vícero a promluvy každého z nich nabývají různé míry autority (tedy míry nadřazenosti oproti statním prezentovaným fikčním faktům). K ověření fikční existence tak můžeme přistupovat podle odlišných kritérií, což reflektuje i rozdělení funkce *ověření* na složku *dyadickou* a *stupňovitou*.

V případě *dyadického* ověření tak sledujeme situaci, kdy je fikční fakt čtenáři prezentován promluvou anonymního, neosobního vypravěče, či přímou řečí fikčních postav. Uvažme například situaci z *Důmyslného rytíře dona Quijota de la Mancha* od Miguela de Cervanta Saavedry a slavnou scénu s větrnými mlýny, které Quijote považuje za obry. Nastává otázka, co opravdu existuje ve fikčním světě tohoto románu. Autor (vypravěč) popisuje situaci, kdy Quijote se svým pobočníkem Sanchem Panzou zahlédnou větrné mlýny. Don Quijote však čtenáři předsunuje fakt, že se jedná o obry a lze koneckonců tvrdit, že ve „fikčním světě dona Quijota“ obři opravdu existují. Sancho Panza zase naopak tvrdí, že se jasně jedná o mlýny. Čtenáři tedy náleží si vybrat mezi třemi perspektivami. Nejvyšší autorita je zde samozřejmě v konečném důsledku přidělena vypravěči, neboť čtenář počítá s konvencí, podle níž vypravěč vládne absolutním a všezahrnujícím věděním o příběhu. Fikční svět

³⁸ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 148.

vytvořený donem Quijotem je tak pasován do submisivní pozice oproti fikčnímu světu, který autor modeluje pomocí promluvy autoritativního vypravěče.³⁹

Ověření *stupňovité* oproti dyadickému systému umožňuje vytvoření obecnější škály způsobu ověření fikčních faktů a zohledňuje jednotlivé subjektivní vypravěčské způsoby, jimiž je psaní v tzv. *ich* a *er-formě* (tedy perspektivní pohledy z *první* a *třetí* osoby). Ověřovací síla je zde formována gramatickými rysy textu. Pokud je dílo napsáno v *er-formě*, pak jsou fikční fakta předkládána pomocí relativizace k určité fikční postavě.⁴⁰ Věta, kterou bychom následně našli v textu napsaném *er-formou*, by mohla vypadat takto: „Sherlock Holmes byl Angličanem s neobyčejným nadáním dedukce, nadprůměrnou inteligencí a zálibou v tabákových dýmkách a hrou na housle.“ Pokud by se v tomto samém textu objevila situace, kdy by Sherlock Holmes použil některý ze svých mnohých převleků a vydával se za nevzdělaného námořníka, pak by čtenář ověřil tento fakt pomocí relace k autoritativnímu (neboť vykazuje charakter vědouce pozice) popisu *er-formy* a došel by k závěru, že nevzdělanost Holmes pouze hraje. Naproti tomu při použití stylu *ich-formy* se promluva vypravěče ztotožňuje s promluvou přímých řečí fikčních postav. Příkladová ukázka *ich-formy* ze stejného smyšleného textu o Sherlocku Holmesovi by mohla znít takto: „Opustil jsem Baker Street přesně v sedm hodin ráno a pustil se do pátrání. Kde se nacházel Watson jsem netušil, avšak pro tuto chvíli byla moje mysl vším, co jsem k vyřešení případu potřeboval.“ Role vypravěče se zde ujímá sám detektiv Holmes, čímž jeho promluva nabývá autoritativní funkce, která je však oproti izolovanému vypravěči *er-formy* trochu omezena, neboť připouští jisté mezery ve svém vědění (neví, kde se Watson nachází). Autoritativní síla *ich-formy* však může být opětovně posílena koncipováním promluvy formou dopisu, zápisníku, či deníku. V těchto komunikativních promluvách se *ich-forma* vyskytuje zcela

³⁹ Tamtéž, s. 151-152.

⁴⁰ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 155-156.

běžně i mimo fikční text a obsahuje autoritativní sílu bez dodatečných kompromisů.⁴¹

Nicméně, přes všechny zmíněné postupy ověřování, mohou fikční světy být koncipovány i způsobem, ve kterém dochází k *rozvratu*, či *anulaci* ověření. Jedná se o anomální skupinu fikčních světů, jíž jsou světy *nemožné*. V těchto světech dochází k „sebezrušení“ ověřovací síly za využití záměrného budování metafikce, paradoxů a následného podkopání funkce autority v promluvě (více viz kapitola 2.3.2 Nemožné světy).⁴²

Druhá z funkcí *intense*, tedy *nasycení*, nám jednoduše udává, do jaké míry je daný fikční svět „nasycen“ informacemi, nebo slovy Doležela: „*jak hustě je fikční svět obydlen*“.⁴³ Zde narážíme na charakteristickou neúplnost fikčních světů, kterou Doležel zmiňuje ve své čtvrté tezi o podobě fikčních světů (viz str. 15), a která je podrobněji zmapována koncepcí Umberta Eca (viz kapitola 2.3.1 Malé světy).

2.1.5 Intertextualita fikčních světů

Lubomír Doležel se rovněž zabývá i otázkou *intertextuality*, tedy propojenosti textů zejména po obsahové a tematické stránce, která hraje významnou roli při interpretacích významu. Intertextualita je vlastní každému literárnímu textu a lze ji vysledovat v jednotlivých užitých slovech, stylech, či citátech. Ve spojitosti s tématem této práce je však zapotřebí si uvědomit, že literární díla jsou také spjata právě na úrovni fikčních světů.⁴⁴ Samotné fikční světy, které jejich autoři budují, mohou být přenášeny k jiným autorům, aby mohly být použity znovu. Osamocené fikční entity mohou prostupovat vícero literárními díly (i žánry), a přesto si zachovávat svou charakterovou

⁴¹ Tamtéž, s. 157-158.

⁴² DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 162.

⁴³ Tamtéž, s. 148.

⁴⁴ Tamtéž, s. 199.

konzistenci. Není nikterak obtížné, či vzácné, aby fikční entity cestovaly mezi historickými obdobími, ocitaly se v odlišných světech, než které jim původně daly vzniknout, či vznikaly pod perem odlišného autora. Uvažme například film *Who Framed Roger Rabbit?* (*Falešná hra s králíkem Rogerem*) z roku 1988, který vychází z novely *Who censored Roger Rabbit?* od Gary K. Wolfa. V tomto příběhu spolu v jednom světě existují bok po boku nejen lidské bytosti aktuálního světa, ale i bytosti z universa kreslených postaviček *Loony Tunes* a *Disney*, tedy postavy jako Mickey Mouse, Jessica Rabbit, či Bugs Bunny. Pro lidské bytosti zde platí naše reálné fyzikální zákony, pro kreslené bytosti však platí fyzika kreslených filmů, tudíž jsou schopny mnoha absurdních činů a jsou svým způsobem nesmrtelní. Veškeré postavy vnímají existenci těch z druhého universa jako naprostou samozřejmost a modelový divák přistupuje k tomuto světu se stejným očekáváním.⁴⁵ Tato situace je umožněna faktem, že jakýkoli fikční svět (i značně kanonický) může být dále tvarován, či přeměňován do světa alternativního.⁴⁶ Dle Doležela je však termín intertextuality pro užití v souvislosti s fikčními světy nedostačující a navrhuje pojem *literární transdukce*, který zahrnuje širší možnosti přenosů a vychází z předpokladu, že literatura je specifickým druhem komunikace.⁴⁷ Představuje tedy následující trojici modelů literární komunikace (viz Příloha 2).

Model A charakterizuje základní představu o literární komunikaci, avšak pasuje čtenáře pouze do pasivní pozice (tedy pouhého konzumenta textu) a nezohledňuje fakt, při kterém i samotný fikční svět vládne sdělovací funkcí.

Tyto nedostatky kompenzuje *model B*, který již zobrazuje literární komunikaci jako interaktivní proces mezi autorem a čtenářem (avšak autor si i nadále zachovává svou autoritativní pozici tvůrce). Čtenář zde nyní disponuje schopností přijímaný text rekonstruovat a reagovat na něj.

⁴⁵ *Who Framed Roger Rabbit: The Inside Story*. *Neatorama.com* [online].

⁴⁶ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 217.

⁴⁷ Tamtéž, s. 200.

Nicméně modelem zcela zohledňujícím aspekty literární transdukce se stává až *model C*. Pojem literární transdukce totiž počítá i s aktem *překládání* fikčních textů. Na překladatele fikčního textu totiž připadá povinnost zachovat daný fikční svět a přenést jej z jednoho jazyka do jazyka druhého, protože jeho pozměněním by překlad pojednával spíše o světě alternativním a čtenáři by již nebyl předkládán autorův svět původní.⁴⁸ Tato skutečnost pak nutně počítá s takřka neomezenými řetězci vzájemné propojenosti, neboť, dle Doležela, „*překlad vytváří složený několikanásobný komunikační řetěz, při němž výsledek sdělení se stává východiskem pro další sdělení*“.⁴⁹

Jeden ze způsobů přenášení fikčního světa se však výše zmíněné nutnosti přesného přetvoření zcela vymyká. Jedná se o téma *postmoderních prepisů*. Prepisy fikčních děl si kladou za úkol vytvoření určitých verzí původních světů a jejich vztah k nim se může značně lišit. Příkladem může být vydání románu *Nová utrpení mladého W.* z roku 1973, jejímž autorem je Ulrich Plenzdorf, a který samozřejmě staví na původním díle *Utrpení mladého Werthera* z roku 1774 od Johanna Wolfganga Goetha.⁵⁰ Přestože základní motiv děje zůstává v prepisu přenesen (hrdina je sužován neopětovanou láskou a kniha končí jeho smrtí), celková narativní konstrukce používá nejrůznější motivy z originálu a následně buduje příběh dosti odlišný. Mladý Werther je nahrazen novodobým mužem Edgarem W., který nachází vydání originálního Goethova románu a následně prožívá tytéž pocity neopětované lásky a vyjadřuje je pomocí citátů z nalezené knihy. Jeho smrt však není sebevraždou, nýbrž nehodou s elektrickým proudem.⁵¹ Je tedy vidět, že ačkoli se příběh originálu v prepisu zrcadlí a prostupuje tímto dílem, román *Nová utrpení mladého W.* bere svou inspiraci jako odrazový stupínek k popisování světa s podobnými znaky, nicméně také značně odlišného a alternativního. V rámci narativní filmové tvorby je pak vytváření prepisů fikčních světů velice

⁴⁸ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 200-202.

⁴⁹ Tamtéž, s. 201.

⁵⁰ Tamtéž, s. 203.

⁵¹ ULRICH, Plenzdorf. *Nová utrpení mladého W.*

často užívaným postupem, zmínit můžeme například film *Planet of the Apes* (*Planeta opic*) z roku 1968, jejíž děj byl přepsán v tzv. filmovém remaku hned dvakrát, nejprve se stejnojmenným názvem *Planet of the Apes* (2001) a nově také jako zatím nedovršená trilogie filmů *Rise of the Planet of the Apes* (2011), *Dawn of the Planet of the Apes* (2014) a *War of the Planet of the Apes* (plánováno na rok 2017). Všechny tyto adaptace sdílejí původní myšlenku fikčního světa, kde vláda lidí na zemi je nahrazena vládou inteligentních opic, avšak vždy se jedná o alternativní universa.⁵² Při vypořádávání se s touto problematikou přichází Doležel s charakterizováním typologie postmoderních prepisů rozeznávající tři základní druhy: *transpozice*, *rozšíření* a *mutace*.

Za případ *transpozice* můžeme uvažovat prepisy, které zachovávají hlavní příběh originálních světů, avšak přesouvají je do jiného prostoru, či času (tedy například výše uvedený román *Nová utrpení mladého Werthera*).⁵³

Rozšíření jsou prepisy, které své původní světy určitým způsobem obohacují, nebo doplňují. Mohou například konstruovat historii fikčního světa před dějstvím popisovaném v daném fikčním textu, či po něm, nebo vyplňovat mezery mezi jednotlivými díly titulů, které svůj děj rozprostírají mezi několika publikací (v literatuře a narativních filmech jsou častým jevem například trilogie).⁵⁴

Posledním typem jsou *mutace*, které oproti prvním dvěma prepisům konstrukci a dogmata původního díla zásadně pozměňují. Může se jednat například o vypravování příběhu z pohledu jiných postav (i antagonistů dřívějších hrdinů), což umožňuje polemiku o hodnotách prezentovaných v originále.⁵⁵

⁵² KAYE, Don. Human See, Human Do: A Complete History of 'Planet of the Apes'. *Rollingstone.com* [online].

⁵³ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 203.

⁵⁴ Tamtéž, s. 203.

⁵⁵ Tamtéž, s. 203.

Je třeba rovněž zmínit, že tyto uvedené principy přepisování a obohacování fikčních světů jsou také hlavním prostředkem „*nekonečné narace*“ vycházející z koncepce digimodernismu Alana Kirbyho, která je diskutována v druhé části této práce (viz Kapitola 3.2 Digimodernismus).

Uzavírajícím tématem pojímám se s oblastí intertextuality fikčních světů jsou *fikční encyklopedie*. Pod tímto termínem lze rozumět naše souhrnné znalosti fikčního světa. Znalosti obsahu daných fikčních světů nám pomáhají v orientaci napříč všemi fikčními světy a hrají tedy významnou roli v jejich interpretaci. Lze však namítnout, že obsahy fikčních encyklopedií jsou částečně rozšiřovány za pomoci encyklopedií světa aktuálního. Reprezentativním argumentem této teze může být fikční bytost pegas, který je jakožto mytické zvíře z řecké mytologie jasným záznamem fikční encyklopedie. Pokud se však podrobněji podíváme na jeho charakter, zjistíme, že se jedná o okřídleného koně. Koně i křídla se v našem aktuálním světě vyskytují a pegas se tak stává obyvatelem fikčního světa pouze tím, že existující fakta reality kombinuje v nezvyklé formě.⁵⁶ Závěrem je třeba připomenout, že reálná tvorba publikací, které jsou opravdovými fiktivními encyklopediemi a kladou si za cíl zmapování historií, bytostí, či folklóru jednotlivých fikčních světů, není ničím neobvyklým a souvisí s aktualizací konceptu fikčních světů v období postmoderny (více viz Kapitola 3.1.3 Stolní RPG).

2.2 Ruth Ronenová

Ruth Ronenová je považována za jednu ze zakladatelek teorie fikčních světů a své myšlenky týkající se této problematiky shrnuje zejména ve své publikaci *Možné světy v teorii literatury*. Společně s filosofem Bohumilem Fořtem studovala pod vedením Lubomíra Doležala, sama pak přednáší v rámci komparatistiky, teorie literatury a kulturních studií.⁵⁷

⁵⁶ FOŘT, Bohumil. *Úvod do sémantiky fikčních světů*, s. 92-94.

⁵⁷ RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*, obálka.

2.2.1 Fikční čas

Ronenová ve své koncepci fikčních světů vychází z předpokladu, podle něhož jsou fikční světy vzhledem k světům nefikčním (tedy našemu aktuálnímu světu) paralelní a současně nezávislé (viz šestá teze o fikčních světech Lubomíra Doležela, str. 9).⁵⁸ Nicméně je třeba se vyvarovat automatického a absolutního stavění reality do opozice vůči světům fikčním. Podoba jednotlivých komponentů (fikčních jednotlivin) těchto světů totiž vždy podléhá volbám jejich tvůrců. Informace o fikčních světech jsou vždy zprostředkovány určitými mluvčími a jejich podoba je závislá na jednotlivých *perspektivách*, které tyto entity poskytují. Navíc lze uvažovat, že i náš aktuální svět je také závislý na perspektivě, tedy našem subjektivním vnímání reality či různých sociálně-kulturních a konvenčních představ. To značí, že nejen fikční světy (potažmo všechny možné světy), ale i námi pojímaný aktuální svět, jsou pouze verzemi skutečnosti.⁵⁹ Vztah fikce a skutečnosti pak může být nadále zkomplikován při zohlednění pojmu *fikčního času*.

Úvodem ještě zmiňme, že v níže uvedených argumentacích se budeme opírat zejména o dva pojmy, a sice *čas fikční* a *čas aktuální*. Je nutno si však uvědomit, že samotný pojem *času* vyžaduje podrobnější specifikaci, pokud jej chceme v této kapitole užívat i nadále. Ronenová upozorňuje, že vnímání času v našem aktuálním světě se značně liší a je třeba rozlišovat zejména mezi tzv. *objektivním* a *subjektivním* časem reálného světa.⁶⁰ Zatímco lze tvrdit, že objektivně existuje nějaký čas, který plyne v naší realitě (ať už je jeho charakter jakýkoli), my sami máme tendenci vnímat čas rozdílně a způsob, jakým tak činíme, se liší od jednoho individua k druhému. Zatímco pro jednu osobu může během čtení knihy čas ubíhat překotným způsobem, pro jiného člověka se může stejná chvíle zdát nekonečnou. Toto rozlišení se může jevit jako dosti zjevné, nicméně pro potřeby této práce budeme nadále

⁵⁸ RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*, s. 228.

⁵⁹ Tamtéž, s. 204.

⁶⁰ Tamtéž, s. 234-235.

uvažovat za relevantní takové pojetí času, které se váže k jeho zmiňovanému objektivnímu aspektu.

Mnoho tezí fikčních teoretiků obsažených v této práci se shoduje na tom, že fikční světy bývají z hlediska času a prostoru zakotveny ve světě aktuálním velice často. Zcela fikční děj (příkladem uveďme znovu příběhy Sherlocka Holmese) se často odehrává na planetě Zemi, na určitém kontinentu (Evropě), v konkrétním státě (Velké Británii) a městě (Londýně), a také časové epoše, kterou známe z naší aktuální reality (viktoriánská Anglie). Fikce však rovněž umožňuje zasazení fikčního děje do míst a časů, které žádnou svou aktuální předlohu nemají. Za velice dobrý příklad nám opět může posloužit sága *Star Wars (Hvězdné války)*, jejíž každý filmový díl začíná slovy „*Před dalekými časy v předaleké galaxii*“. Tato jednoduchá věta je pak pro diváka jediným orientačním bodem, od kterého se může při kategorizování časoprostoru fikčního světa *Star Wars* odrazit. Žádné jiné indicie týkající se času a polohy vůči našemu aktuálnímu světu se v něm nevyskytují a divák se musí spokojit s vědomím, že děj se nejspíše odehrál „opravdu dávno“ a „v nějaké opravdu daleké galaxii“. Nicméně i za předpokladu, že je děj fikčního světa situován do časoprostoru s reálným protějškem, čtenář je stále schopen rozlišovat mezi tím, co je v daném fikčním textu zcela fiktivní informací. Při čtení příběhů Sherlocka Holmese jsme si stále vědomi, že přestože je děj zasazen do viktoriánského Londýna, v aktuálním Londýně nikdy žádný geniální detektiv Sherlock Holmes s přítelem Watsonem neexistoval. Toto naše zvláštní vnímání fikce pramení dle Ronenové z poznání, že „...každý fikční svět zahrnuje svůj vlastní časoprostorový systém, oddělený od časoprostorového systému, k němuž aktuální svět se svými částmi, verzemi a odvětvými možnostmi je připoután.“⁶¹ Ronenová zde vychází z myšlenky, že čtenář při konzumaci fikčního textu přistupuje ke konstruování fikčního času specifickým způsobem, který se liší od vnímání času uplatňovaného ve světě aktuálním. Temporalita fikce je následně vnímána podle odlišných pravidel a

⁶¹ RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*, s. 230.

pojmy jako přítomnost, minulost, či budoucnost zde referují k jiným typům časové organizace.⁶²

Lze tedy tvrdit, že mezi *časem fikčním* a *časem aktuálním* je možné vysledovat určitou analogii, (například lze vždy říci, že se událost „spadnutí na zem“, stala po události „zakopnutí“), avšak propojování těchto pojmů s sebou nese dvě obecná omezení.

Zaprvé, obecný charakter fikčních světů dovoluje značné odchylky od pravidelností času světa aktuálního. Fikční světy jsou specifické případy světů možných, což znamená, že jakákoli myslitelná koncepce výstavby fikčního času (potažmo veškerého obsahu fikčního světa) je dovolena a její charakter závisí na tvůrci tohoto světa (více viz kapitola 2.3.2 Nemožné světy)⁶³

Zadruhé, čas fikční nelze pojímat jako čas aktuální, neboť ve fikci je jeho vnímání spojeno s postupnou aktivací perspektivně uspořádaného narativního materiálu a jazykovou formulací fikčního textu.⁶⁴

Věnujme nyní pozornost především druhému z výše uvedených omezení, neboť značí cestu, která nás může dovést k přesnějšímu charakterizování důvodu specifičnosti fikčního času. Teorie snažící se o dekodování problematiky fikční temporality můžeme totiž rozdělit do následujících tří myšlenek: 1) temporalita fikce je ztotožňována s narativitou fikčních textů; 2) temporalita fikce vyvstává z temporality událostí a situací stavěných fikčním textem; 3) temporalita fikce vyvstává z temporality textového média a verbálních prostředků.⁶⁵ Je vidět, že se zmiňovaným druhým omezením rezonuje především myšlenka první, tedy ztotožnění temporality s narativitou fikčních textů. Čas je totiž velmi důležitým organizačním principem všech narativních textů, neboť obsahují konstrukci,

⁶² RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*, s. 231.

⁶³ Tamtéž, s. 233-234.

⁶⁴ Tamtéž, s. 233.

⁶⁵ Tamtéž, s. 238.

kteřá má *začátek* a směřuje k nějakému *konci*, což značí určitý konzistentní *posun vpřed* (myšleno z narativního hlediska, časová linie fikčního světa může plynout i opačným, nahodilým, až paradoxním způsobem). Linie narativního času navíc není ucelenou „monolitní“ sekvencí, či neustálé, neměnné a nepřerušitelné plynutí času, tak jak je známe z reality, ale existuje ve formě představování individuálních událostí, jejichž způsob prezentace závisí na autorovi fikčního textu. Spisovatel tvořící beletristickou publikaci nikdy nepopíše život svého hrdiny v jeho odpovídající časové celistvosti (takový úkol je ze své podstaty neproveditelný), nýbrž prezentuje čtenáři jen určené výseky, které však pro zobrazení času ve fikčním světě postačí, pokud čtenář vezme na vědomí jeho popisovanou specifičnost. Tímto se tedy konečně dostáváme k hledanému zachycení povahy fikční temporality, neboť tyto jednotlivé události následně neexistují pouze jako systém chronologické organizace, ale odráží i narativní funkčnost celého fikčního světa.⁶⁶ Slovy Ronenové: „...čas ve fikci sleduje modální hlediska a nejen otázky temporálního umístění a temporální organizace“.⁶⁷

Jelikož jsme v předchozím odstavci zmínili, že chronologie ve fikčním světě je závislou na libovůli autora, před uzavřením této kapitoly podložme toto tvrzení literárními příklady. Vhodnými reprezentacemi alternativního uspořádání času, které fikční světy umožňují, jsou knihy bořící doktrínu chronologického plynutí, které známe ze světa aktuálního, tedy objektivní, „přirozené“ a posloupné řetězení událostí.⁶⁸ Zmiňme například tituly *The Unfortunates* (1969) od B. S. Johansona a *Hopscotch* (1963) od Julia Cortázara. Novela *The Unfortunates* je publikací, která svému zvláštnímu pojetí chronologie upravuje i charakter své vazby. Po zakoupení této novely totiž čtenář obdrží krabici, jež obsahuje celkem dvacet sedm oddělených sekcí. Tyto jednotlivé části jsou volně vloženy do krabice a nejsou spojeny společnou vazbou. Pouze dvě z nich jsou označeny jako „začátek“ a „konec“ (je zde tedy zachován alespoň základní prvek posloupnosti), avšak zbytek

⁶⁶ RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*, s. 239-241.

⁶⁷ Tamtéž, s. 264.

⁶⁸ Tamtéž, s. 249.

sekcí nenese žádná chronologická označení. Je tedy na čtenáři samotném, aby si pořadí, ve kterém zbylých dvacet pět oddílů přečte, zvolil sám, či je začal číst zcela náhodně.⁶⁹ Zde se tedy projevuje nejen výrazná specifická fikčního času, ale také zesílená participační funkce čtenáře (viz kapitola 3.1 Role a možnosti postmoderního čtenáře a autora). Druhá zmiňovaná příkladová kniha, Cortázarův *Hopscotch* (doslova „*Skákací panák*“; poznámka autora), je koncipována neméně neobvyklým způsobem, neboť se skládá z padesáti šesti „povinných“ kapitol a devadesáti devíti kapitol „volitelných“. Čtenář tak může buďto ignorovat volitelnou část a přečíst si příběh sestávající pouze z povinných kapitol, nebo se může začít řídit číselnými odkazy autora udávajícími doporučenou následující část, jež se nacházejí na konci všech (i volitelných) kapitol.⁷⁰ Hlavním motivem je zde tedy čtenářova možnost volby a využití principu „odkazů“, čímž se kniha letmo dotýká myšlenky gamebooků, které staví na podobných pravidlech čtenářovy orientace v textu a volitelnosti děje (viz kapitola 3.1.4. Gamebooky).

2.3 Umberto Eco

Tato část práce vychází z publikace *Meze interpretace* sémiologa, estetika, filosofa a beletristického spisovatele Umberta Eca, jejímž neopomenutelným přínosem je koncepce tzv. *malých světů* a s ní související rozvedení úvah o *světech nemožných*.

2.3.1 Malé světy

Umberto Eco se vzájemně doplňuje s Lubomírem Doleželem v myšlenkách týkajících se teorie, jejímž konceptem je idea, že světy fikce lze považovat za *neúplné*, *sémanticky nehomogenní* a označuje je za *hendikepované* a *malé světy*. Tato označení poukazují na skutečnost, že fikční

⁶⁹ KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 89-90.

⁷⁰ Hopscotch by Julio Cortazar. *The quarterly conversation.com* [online].

světy nikdy nepředstavují maximální a úplný stav událostí.⁷¹ Pokud bude spisovatel vytvářet určitý fikční svět, tento svět nikdy nenabude stavu, který by odpovídal absolutnímu popisu a nikdy nebude v onom textu zachycen kompletní soubor jeho vlastností, které jsou nám naopak k dispozici o našem světě aktuálním. Uvažme například následující úryvek z knihy *Obchodníci s vesmírem* od Pohla a Kornblutha:

„Vydrhl jsem si depilačním mýdlem celý obličej a opláchl jej kapkou vody z kohoutku se sladkou vodou.“⁷²

Onen detail, který poukazuje na nekompletnost a nesoběstačnost fikčních světů se skrývá ve zmínce o sladké vodě tekoucí z kohoutku. Pokud by se úryvek vztahoval k našemu reálnému světu, pak bychom tuto skutečnost velmi pravděpodobně vůbec nezmiňovali, neboť v našem světě je taková situace naprosto obvyklá a všední. Čtenář je tedy nucen usoudit, že v daném fikčním světě existují i kohoutky s jinou vodou (slanou, nepitnou, atd.) a může dojít k poznání, že svět popsáný v této knize je světem vědecko-fantastickým, ve kterém jsou kohoutky se sladkou vodou natolik vzácné, že jejich existence je v textu explicitně zmíněna (roli zde samozřejmě hraje i čtenářova znalost žánru dané knihy). Je tedy vidět, že výklad a popsání fikčního světa se odvíjí od značné flexibility a ochoty spolupráce ze strany čtenáře, který si je nucen mnoho vlastností fikčního světa sám domyslet na základě znalostí svého reálného světa. Dalším příkladem budiž prototypický popis krajiny z post-apokalyptického románu *Den trifidů* od Johna Wyndhama:

„Zpočátku to nevypadalo tak zle. Silnice se táhla otevřenou krajinou, zalévalo ji slunce a všude kolem se prostíral koberec svěží zeleně časného léta. Silniční ukazatele, hlásající směr na Exeter a Cornwall a jiná místa, jako

⁷¹ ECO, Umberto. *Meze interpretace*, s. 84.

⁷² Tamtéž, s. 84.

*by napořád plnily své životní poslání. Tu a tam, třebaže dost vzácně, bylo vidět ptáky. A kolem polních cest kvetlo luční kvítí, stejně jako vždycky.*⁷³

I tento popis fikčního světa je neúplný, neboť chybí mnoho zásadních faktů. Neznáme například kudy přesně se zmiňovaná silnice táhne, jak je široká a jak daleko vede, netušíme jak vysoko se ono slunce na nebi nachází, nevíme jaké druhy ptáků bylo možno na obloze sledovat, a přestože víme, že na silničních ukazatelích jsou napsány odkazy na města Exeter a Cornwall, tato informace není kompletní, neboť autor uvádí, že tam stojí i „jiná místa“. Aby si čtenář byl schopen představit tento fikční svět v jeho celistvosti, musela by být uvedena skutečně všechna fakta a to včetně složení tamější atmosféry, míry gravitace, druhů rostlin rostoucích kolem silnice, typu a barvy písma na ukazatelích, atd. Takovýto výčet by samozřejmě nebyl žádoucí ani z pozice autora, ani čtenáře, neboť navzdory neúplnému popisu tohoto fikčního světa, z narativního hlediska jej lze shledat naprosto dostačujícím. Není totiž intencí autora vytvářet kompletní popis, pro účely děje stačí i popis nedokonalý, neboť modelový čtenář (tedy osoba, která je průměrným zástupcem cílové skupiny, na niž je dané dílo zaměřeno) si bude schopen tyto mezery vyplnit sám.

Na jednu stranu tedy docházíme k závěru, že fikční světy fungují na poněkud parazitním způsobu existenci, kdy jejich mezery v popisu musejí být neustále doplňovány z našeho reálného světa, na stranu druhou je tato situace ustálenou konvencí a jistá flexibilita čtenáře při čtení narativního textu je předpokládána. Potíže mohou nastat v případě, že čtenář na tuto spolupráci s autorem nepřistoupí a začne hledat odpovědi na otázky, které fikční světy ve své neúplnosti předkládají, avšak takové čtenáře nelze označovat jako modelové a jejich hledání by bylo hledáním *maximálních světů*, zatímco světy fikce jsou svou povahou spíše světy *malé*.⁷⁴

⁷³ WYNDHAM, John. *Den trifidů*, s. 172.

⁷⁴ ECO, Umberto. *Meze interpretace*, s. 92.

2.3.2 Nemožné světy

Jak bylo řečeno výše, flexibilita čtenáře dává vzniknout fikčním světům, avšak Eco upozorňuje, že se v tomto případě jedná především o možné světy *myslitelné*. Pojem myslitelného světa není zcela zaměnitelný s pojmem možného světa, neboť určité myslitelné stavy věcí mohou být ve skutečnosti nemožné a naopak některé možné světy mohou být mimo hranici lidského chápání.⁷⁵ Podle Eca tak vedle *možných světů pravděpodobných* a *nepravděpodobných* stojí také *světy nemyslitelné*.

Pravděpodobné možné světy jsou značně věrohodné a jsme schopni si je bez větších úskalí běžně představit.⁷⁶ Důkazem toho budiž naše schopnost přestavovat si jak světy minulé (například svět během existence antického Řecka za vlády spartského krále Leonidase), tak světy budoucí (například svět z knihy *Obchodníci s vesmírem*, z něhož byl použit úryvek v předchozí podkapitole).

Naopak *nepravděpodobné možné světy*, které se nám zdají značně nevěrohodné, často porušují některé fundamentální zásady a zákony, které známe z našeho reálného světa. Může se jednat o mluvící zvířata, či nadlidské schopnosti superhrdinů, jako je třeba létání. Nicméně i tyto světy jsou myslitelné díky flexibilitě čtenáře a nepředstavují pro lidskou představivost nepřekonatelné překážky, což dokazují nejrůznější žánry fantasy literatury, pohádky atd.⁷⁷

Zcela jinou kategorii však tvoří zmiňované *nemyslitelné světy*, které lze považovat za určité extrémní případy *nemožných možných světů*. Tyto světy dovolují čtenářům utvořit si o nich představu, jen aby byli vzápětí nuceni přiznat, že si o nich v podstatě žádnou představu vytvořit nemohou.⁷⁸ Jedná se tedy o světy, které lze označit za „sebevyprazdňující“, či „sebeodhalující“,⁷⁹ neboť svým charakterem podřívají představitelnost sebe sama a fakt, že nám

⁷⁵ ECO, Umberto. *Meze interpretace*, s. 85.

⁷⁶ Tamtéž, s. 85.

⁷⁷ Tamtéž, s. 85.

⁷⁸ Tamtéž, s. 85.

⁷⁹ Tamtéž, s. 85.

o nich jazyk dovoluje mluvit, slouží pouze k tomu, abychom doznali, že jsou natolik cizí našemu chápání, až jsou nemyslitelné. Vedle Ecoových příkladů světů s hranatými kruhy, které mají prodejní ceny nejvyššího sudého čísla,⁸⁰ zde lze uvést i typické nemyslitelné světy H. P. Lovecrafta, které na této vlastnosti přímo staví a navozují díky ní pocity něčeho nepochopitelně cizího, co v nás vyvolává svou neuchopitelností strach. Čtenář je v Lovecraftových publikacích například konfrontován se situací, kdy se postava z povídky *Volání Cthulhu* ocitá ve městě R'lyeh, které je popisováno v následujícím úryvku:

„Řekli mi, že geometrie snového světa, jež spatřil, byla abnormální, neeuklidovská a obludně prostoupená sférami a dimenzemi nesouvisejícími s těmi našimi.“⁸¹

Takové prostředí porušuje naši zkušenost s realitou do té míry, kdy se s ním lidská představivost nedokáže vyrovnat, a to i přes připomínku, že neeuklidovská geometrie (tedy geometrický systém splňující všech pět Euklidových postulátů)⁸² již za absolutní příklad nemyslitelnosti považovat nelze, díky existenci geometrie hyperbolické.⁸³ Jen stěží si však lze přestavit místo, v němž se nachází vícero dimenzí prostoru, než jak je tomu v našem světě reálném, a které jsou navíc postaveny na zcela jiných principech.

Jako další literární příklad můžeme uvést povídku *Familiár* (The Familiar), jejímž autorem je China Miéville, představitel odnože vědecko-fantastického žánru „weird fiction“ (z angl. „podivná fikce“; pozn. autora). V jeho příběhu se totiž vyskytuje záměrně nepopsatelná bytost označovaná jako *familiár*, která byla vytvořena čarodějem (v Londýně dvacátého století), aby mu sloužila. Čaroděj je bytostí však znechucen a jelikož je familiár nesmrtelný, vyhazuje jej do stoky. Zde familiár přežívá a roste a postupně se dostává i do ulic Londýna. Samotný familiár je zde nemožnou bytostí, Miéville jej nikdy

⁸⁰ ECO, Umberto. *Meze interpretace*, s. 85.

⁸¹ LOVERCRAFT, Howard Phillips. *V horách šílenství*, s. 62.

⁸² Hyperbolic geometry. *WolframMathWorld.com* [online].

⁸³ Největší trojúhelník hyperbolického světa. *Scienceworld.cz* [online].

nepopisuje kompletně (není to možné) a místo toho se věnuje popisu jeho pohybů, schopnosti měnit tvar a přidávat do svého těla předměty z okolního města. Familiár tak na počátku příběhu připomíná malou hrubě naznačenou amébu, která však roste s každým dalším předmětem, jež je zakomponován do jeho těla, a v závěru se z něho stává mohutný amalgám předmětů nevysvětlitelně propojených podivnou tkání. Podivné je taktéž i familiárovo vnímání světa, neboť není vybaven způsobem uvažování, kterým disponuje člověk, ale vidí veškeré okolní prostředí jako potenciální součásti sama sebe, a tedy jako jakési nezapojené prvky své vlastní osobnosti. Tato bytost může být pouze naznačena, neboť její fyziologie je neuchopitelná.⁸⁴

Je třeba také zmínit, že při akceptaci takových světů je od čtenáře vyžadována extrémní míra flexibility, neboť musí být připraven přijmout skutečnost, kterou si nedokáže sám přestavit. Eco však poukazuje na to, že právě tato porážka vlastní logiky a vnímání je tím, co nás při tvorbě (a čtenářské konzumaci) na nemyslitelných světech láká a z čeho získáváme potěšení.⁸⁵

Jak tedy bylo řečeno, nemožné světy budují podmínky své vlastní nemyslitelnosti, je však na místě dále prozkoumat jejich případnou materiální realizaci. Nemožné světy jsou materiálně možné, i když za cenu toho, že okazují k něčemu, co být nemůže. Tyto světy mohou být materializovány nejen prostřednictvím *verbálních* prostředků, ale také prostředků *vizuálních*. Zatímco příklad verbální materializace jsme již naznačili ukázkou Lovercraftovy literární tvorby (viz výše), za vizuální příklad, shodou okolností opět týkající se geometrie, může posloužit Penroseův trojúhelník (společně s dalšími ukázkami viz Příloha 3). Podobná vizuální zobrazení staví na iluzi a jejich znaky jsou nám tedy k dispozici ke zhlédnutí „najednou“, zatímco u verbálního textu s narativním obsahem je vše podřízeno postupnému lineárnímu podhalování.

⁸⁴ MIÉVILLE, China. *Familiár*. In: ŠUST, Martin. *Trochu divné kusy*, s. 169-180.

⁸⁵ ECO, Umberto. *Meze interpretace*, s. 87.

Jako další zajímavý příklad nemožných světů nám pak mohou posloužit takové fikční světy, v nichž postavy cestují časem a následně tak vytvářejí nejrůznější časové paradoxy. Charakteristickým případem tohoto světa je filmový titul (tedy fikční svět, spojující verbální a vizuální narativní prostředky) *Návrat do budoucnosti (Back to The Future)*, kde hlavní postava opakovaně cestuje v čase a vytváří tím nemožnou situaci, neboť potkává sebe sama v různých časových liniích. Na základě dějové zápletky tohoto filmu formuluje Eco potenciální narativní linii, kterou mohou fikční světy konstruovat a vytvářet tak situace, jež nejsou v realitě možné. Eco uvažuje, že postava (Tom) má schopnost cestovat časem. Tato postava (Tom 1) tedy cestuje do budoucnosti, kde potkává sebe sama (Tom 2), následně cestuje časem nazpět (Tom 3) a opět potkává sebe sama těsně před tím, než začala poprvé cestovat časem (Tom1), načež se rozhodne podruhé odcestovat do budoucnosti (Tom 4) a tam se setká se svou verzí já, která právě poprvé dorazila do budoucnosti (Tom 2). V této mysl matoucí situaci se jedna entita objevuje v několika časových rovinách a dokonce několikrát najednou. Přesto si však fikční světy (včetně uváděného *Návratu do budoucnosti*), jež podobné časové paradoxy využívají, udržují narativní konzistenci a diváka matou pouze minimálním způsobem, neboť často využívají jednoduchého triku, který je aplikovatelný na všechny verbální materializace nemožných světů. Příběh je zde totiž vždy prezentován očima „nejaktuálnějšího“ Toma. Divák, či čtenář v podstatě neustále sleduje originální verzi postavy, se kterou pak chronologicky prostupuje příběhem a díky tomu si udržuje přehled v narativním dění. Závěrem lze tedy konstatovat, že takovýto zdánlivě samozřejmý princip je tím, co dovoluje nemožným světům částečně zamaskovat svou charakteristickou referenční neschopnost.⁸⁶

⁸⁶ ECO, Umberto. *Meze interpretace*, s. 89.

2.4 Vlastimil Zuská

V souvislosti s teorií fikčních světů je také na místě zmínit koncepci Vlastimila Zusky, mezi jehož zaměření patří zejména fenomenologie a estetika výtvarného umění a filmu. V souvislosti s teorií fikce rozvádí pojem estetické distance a zabývá se rovněž tématem aplikace konceptu možného světa na výtvarná umělecká díla.⁸⁷

2.4.1 Fikce a distance

Jelikož Zuskovým zájmem bývá především estetická složka filosofických problémů, v souvislosti s fikčními světy se pouští do hledání spojitosti mezi fikcí a estetickými, seberealizačními a existenciálními touhami člověka a také si klade za úkol zodpovězení otázky, proč vytváříme a vnímáme fikci jako takovou. Jeho koncepce staví na tezi, podle níž člověk fikci potřebuje ke svému životu, neboť mu zpětně poskytuje reflexi reality a odhaluje mu horizont možností, který mu zůstává v „běžné“ realitě skryt.⁸⁸

Ústředním bodem, o který se tato teorie opírá, je myšlenka, že pojem „já“ je u člověka rozvrstven do tří složek: *já - objektové já - druhý v nás samých*. Klíčová je pak ona třetí složka, ke které lidské vědomí tíhne a které se člověk pokouší dosáhnout pomocí *fikcionalizace* a jakéhosi *distancování* se od reality a svého reálného *já* v aktuálním světě. Zatímco *já* je omezováno realitou, *druhý v nás* představuje expresi možného věta.⁸⁹ Avšak tento stav, kdy se člověk od reality distancuje, vytváří určitou *mezeru*, či *nicotu*. Dle Zusky ale veškeré lidské jednání směřuje k dosažení něčeho, co ještě neexistuje, k vytváření a tedy vyplňování oné *mezery/nicoty*, což se následně stává úkolem fikce. Jsou to tedy umělecké texty (resp. fikční světy), které zprostředkovávají toto překlenutí z reality do možného světa a které pomáhají člověku oprostít se z mantinelů reality, překonat tak sebe sama a užít dosud neviděné

⁸⁷ NOVOTNÁ, Kateřina. prof. PhDr. Vlastimil Zuská, CSc. *Estetika.ff.cuni.cz* [online].

⁸⁸ ZUSKA, Vlastimil. 2.1. Fikce, nicota a afirmace reality. *Filosofie.cz* [online].

⁸⁹ ZUSKA, Vlastimil. 2.1. Fikce, nicota a afirmace reality. IV. *Filosofie.cz* [online].

potenciality.⁹⁰ Dále je třeba doplnit, že při konfrontaci s fikcí a spektrem alternativních možností, které nám předkládá, dochází k situaci, v níž můžeme začít brát realitu samotnou jako předmět pochybnosti. Člověk může začít pátrat po aspektech reality a začít pochybovat, neboť, jak Zuska uvádí: „v šoku z fikce se realita stává problematickou“.⁹¹ Zde pak dochází k určitému paradoxu, neboť přestože nám fikce nejprve pomáhala v distancování se od reality, tak poté naopak přispívá k jejímu ukotvení v našem vnímání. Výše zmiňovaná reflexní funkce distance (a tedy i na ní navazují fikce) v tomto bodě nabývá nového rozměru, neboť pochybování o realitě nám ji rovněž nutí zkoumat a vnímat o něco ostřeji, než když jsme v ní pobývali a brali ji za konečnou rovinu možností.

Při pokusu o celkové shrnutí Zusкова myšlenkového procesu, ve kterém člověk přechází od reality k fikci, můžeme tedy dojít k následujícímu chronologickému schématu: *realita - nicota - fikce - realita*. Nejprve se nacházíme v *realitě*, avšak hledání nových horizontů nás přivádí k distancování se od ní a tak se ocitáme v *nicotě*, která je nutnou zastávkou na cestě k *fikci*. Následné setkání s fikčním (možným) světem nás posléze přinutí zpětně reflektovat *realitu*, ve které putování naší mysli započalo.⁹²

⁹⁰ ZUSKA, Vlastimil. 2.1. Fikce, nicota a afirmace reality. I - II. *Filosofie.cz* [online].

⁹¹ ZUSKA, Vlastimil. 2.1. Fikce, nicota a afirmace reality. III. *Filosofie.cz* [online].

⁹² ZUSKA, Vlastimil. 2.1. Fikce, nicota a afirmace reality. I. *Filosofie.cz* [online].

3 AKTUALIZACE KONCEPTU FIKČNÍCH SVĚTŮ V OBDOBÍ POSTMODERNY

Tato část je věnována způsobu, kterým nové technologie a nová média pozměňují a rozšiřují tradiční koncept fikčních světů, tak jak byl popsán v první části této práce. Na základě příkladů aktualizovaných způsobů tvorby fikčních světů literatury, interaktivních světů počítačových her a čtenářem generovaných fikčních světů „her na hrdiny“ a gamebooků bude poukazováno na situaci moderní doby, v níž dochází ke značnému posílení role konzumního čtenáře (nebo také „uživatele“, jak bude dále argumentováno). K tomuto posunu od typické pasivní role čtenáře velkou měrou přispívá právě rozvoj digitálních technologií a tohoto fenoménu si všímá i teoretická koncepce digimodernismu Alana Kirbyho, jejíž argumentaci tato část práce taktéž reflektuje. Spolu s rozvojem nových médií, jako jsou především internet a počítačové hry, dochází také k dalším změnám v charakteru fikčních světů, neboť velká část těchto světů nabývá multimediálního rozsahu a případy, kdy se jejich komerčně úspěšní zástupci omezují na pouhé jediné médium, se stále častěji stávají raritou. Posledním rozebíraným tématem, která s problematikou popsanou v tomto úvodu souvisí, je pak idea virtualismu, jež shledává tvorbu světů fikce pomocí digitální technologie jako potenciální nové praktické uplatnění filosofie a humanitních věd.

3.1. Role a možnosti postmoderního čtenáře a autora

Zmínili jsme tedy, že jedním z aspektů postmoderních fikčních světů je pozměněná role čtenáře. Postmoderní čtenář má totiž k dispozici široké možnosti interaktivity s fikčním světem, a to nejen díky alternativně strukturovaným publikacím, jako je například novela *The Unfortunates* od spisovatele B. S. Johansona (viz kapitola 2.2.1 Fikční čas), ale zejména díky internetu a digitálním technologiím. Pokročilé počítačové hry nabízejí (nejen) interaktivní narativní příběhy, v nichž je hráč schopen volit směřování příběhu

pomocí dialogových voleb a rozdílní hráči tak mohou dojít k alternativním koncům příběhové linie. V případě gamebooků (viz kapitola 3.1.4 Gamebooky), které existují nejen v literární, ale právě i digitální podobě, je tato možnost usměrňování příběhu ještě více zesílena, neboť jejich struktura čtenářovu aktivní interakci přímo vyžaduje. Za vrchol čtenářovy participace pak mohou být považovány „hry na hrdiny“ (viz kapitola 3.1.3 Stolní RPG), v nichž hráči tvoří svá vlastní „alter ega“ a příběhy ve fikčních světech, které byly vytvořeny „oficiálním“ autorem. Tyto světy mají sice jistá autorská omezení a určitá daná fakta, avšak způsob, jakým je s nimi manipulováno, závisí čistě na hráčích samotných. Role autora je zde upozaděna do funkce „pouhého“ tvůrce struktury světa, ale tvorba jeho narativního obsahu je již záměrně ponechána na hráčích.

Všechny tyto aspekty budou podrobněji rozepisovány v následujících kapitolách, nicméně je na místě zdůraznit, že širší spektrum možností se v postmoderním období neotevírá pouze čtenářům/hráčům, ale i autorům. Tento fakt se týká zejména autorů literárních fikčních světů, neboť fenomén nových médií značně ovlivnil samotný proces tvorby jejich publikací. V éře internetu již není tradiční vydávání děl v tištěné formě a za pomoci vydavatelské společnosti jediným způsobem, kterým autoři mohou svá díla publikovat. Existuje zde alternativa ve formě tzv. e-knih, tedy elektronických knih. E-knihy jsou v principu digitálními protějšky typických tištěných publikací a postupně se kolem tohoto fenoménu zformovalo celé samostatné odvětví knižního průmyslu a také mnoho dedikovaných online řetězců. Jedním z velkých lákadel pro autory, které tento formát nabízí, je právě relativně nenákladné vydávání. V případě elektronických knih odpadají totiž náklady spojené s fyzickým materiálem či s přepravou jednotlivých svazků a díla jsou naopak dostupná čtenářům na internetu po celém světě. E-knihy jsou následně snadno dostupné skrze aplikace (Kindle, JetBook, Kobo, Nook, Adobe Acrobat Reader, atd.) v počítačích nebo populárních moderních přenosných zařízeních, jako jsou smartphony nebo tablety. Ve většině případů do nich mohou být elektronické knihy stahovány z internetových obchodů provozovaných knižními

prodejci či z vlastních stránek jednotlivých autorů. V takovém případě pak autoři obcházejí nutnost potřeby vydavatele zcela a je pouze na jejich uvážení, zda bude daná elektronická kniha distribuována zdarma nebo v rámci stanoveného poplatku. Cena e-knih všeobecně se liší podle toho, zda byly v elektronickém formátu vytvořeny primárně nebo zda se jedná o digitalizované kopie tištěných originálů. V druhém popisovaném případě je cena obou formátových verzí většinou shodná, nebo přinejmenším podobná (toto se týká zejména knižních „bestsellerů“).⁹³

Další možností, pro kterou se autoři mohou při produkci svých děl rozhodnout, a která je podmíněna rozmachem užívání internetových služeb, je využití tzv. „crowdfundingových společností“. K neznámějším z nich patří crowdfundingová platforma *Kickstarter*, jež umožňuje online vybírání peněz od dobrovolných dárců (angl. „backerů“; pozn. autora) na projekty, které uživatelé *Kickstarteru* potřebují financovat, ale z různých důvodů nedisponují potřebnými zdroji, či se chtějí vyhnout nutnosti vyhledávání vydavatele.⁹⁴ Téma projektů je pak na libovůli jejich zadavatele (samozřejmě za platnosti určitých pravidel stanovených crowdfundingovou společností), přičemž zahajování projektů týkajících se tvorby beletristické literatury a fikčních světů není ničím vyjimečným.⁹⁵ Od spuštění *Kickstarteru* (28. dubna 2009) bylo takto více než deseti miliony dárců vybráno více než dva biliony dolarů a bylo iniciováno přes dvě stě osmdesát tisíc, načež v třiceti tisíci případech z tohoto počtu se jednalo o projekty spojené s publikováním, knižním průmyslem a fikcí.⁹⁶

Nová média autorům samozřejmě neposkytují pouze výhody spojené s digitální distribucí a alternativními způsoby financování, ale otevírají i možnosti mnohem užší spolupráce mezi autory a čtenáři fikčních světů. Díky internetu totiž může čtenář dosáhnout aktivní participace nejen na úrovni určování chronologie a alternativních narativních voleb, ale může ovlivnit i samotný proces tvorby celého literárního fikčního světa před jeho publikováním. S

⁹³ ROUSE, Margaret. eBook. *SearchMobile Computing.com* [online].

⁹⁴ Kickstarter Basics. *Kickstarter.com* [online].

⁹⁵ Search: Books in Fiction. *Kickstarter.com* [online].

⁹⁶ Stats. *Kickstarter.com* [online].

představením tohoto konceptu nám může pomoci následující modelový případ publikace, jež byla tímto způsobem spolupráce čtenáře a autora vytvořena.

3.1.1 Modelová publikace: Metro 2033

Novela *Metro 2033* je první publikací ruského spisovatele a žurnalisty Dmitrie Glukhovského, která avizovanou ideu spolupráce autora a čtenáře vystihuje velice přesně. Dmitry Gluhovsky nejprve působil v roli reportéra pro rozhlasové a televizní stanice (Radio Rassija, Deutche Welle, Euronews, Russia today) a tato jeho práce jej později inspirovala k sepsání post-apokalyptické novely, jež vedle vědecko-fantastických motivů obsahuje i řadu politických úvah a kritické pohledy na dnešní společnost. Samotný děj se odehrává v budoucím Rusku roku 2033, které bylo společně se zbytkem světa zničeno atomovou válkou. Přeživší z hlavního města Moskvy se zde ukrývají v rozsáhlém komplexu moskevského metra, které je chrání před jedovatou a ozářenou atmosférou povrchu. Hlavní postavou je mladík Arťom, jehož putování napříč celým metrem složí jako ústřední dějová linie. To, co činí tuto novelu význačnou pro téma této práce, je fakt, že autor Dmitry Glukhovsky byl nucen upustit od tradičního stylu tvorby svého fikčního světa a následně zvolil i alternativní způsob publikování. Přestože práci na své první verzi novely dokončil již v roce 2002, setkal se s nezájmem vydavatelských společností o své dílo. Svou roli v této situaci hrál i fakt, že původní příběh *Metra 2033* končil způsobem, kdy hrdina Arťom po pocitech zmaru a nenaplněnosti svých cílů opětovně nachází vůli pokračovat, avšak za několik okamžiků je zabit zbloudilou střelou. Glukhovsky později vysvětlil tento dějový zvrát, který utnul příběhovou linii před jejím završením, jako pokus o vyjádření názoru, že „nic nemá smysl“.⁹⁷ Po nezdařených pokusech o nalezení vydavatele se tedy rozhodl vydávat svou knihu sám na své internetové stránce nazvané www.m-e-t-ro.boom.ru. Novela zde byla přístupná ke stažení zadarmo a k propagaci svého díla využil tzv. „bannerů“ (online reklam a odkazů na okrajích

⁹⁷ GLUKHOVSKY, Dmitry. *Metro 2033*, s. 457.

internetových stránek), jež umístil na fóra blogy fanoušků vědecko-fantastické literatury. Tento krok se ukázal jako správný a *Metro 2033* začalo získávat na popularitě mezi internetovými komunitami.⁹⁸

V tomto bodě se Glukhovskij rozhodl, že se pokusí knihu přepracovat a inspiroval se projekty spisovatelů Stephana Kinga, Fredericka Forsytha a Sergeje Lukyanenka, kteří byli mezi prvními autory čistě webových novel. Stephan King totiž v roce 2000 započal inovativní projekt, v rámci něhož se spisovatel rozhodl zveřejňovat svou novou novelu *Rostlina (The Plant)* na svých internetových stránkách po jednotlivých kapitolách. Čtenáři si mohli aktuální uveřejněnou kapitolu stáhnout zadarmo či za poplatek v dobrovolné výši, a pokud počet platících čtenářů dosáhl 75 %, King sepsal a uveřejnil kapitolu novou. Způsob postupného online vydávání jednotlivých kapitol použil i Frederick Forsyth při publikování svého souboru povídek *Kvintet (Quintet)*, který však upustil od modelu vydávání pokračování na základě vybraných peněz, a také Sergey Lukyanenko se svou webovou novelou *Průhledné vitráže (Transparent Stained Glass Windows)*. Právě Lukyanenko však použil metody, kterou následně zvolil i Dmitrij Glukhovskij. Oba ruští autoři totiž přizvali své čtenáře a fanoušky k společnému vypracování podoby příběhu dané knihy.⁹⁹

Glukhovskij se tedy rozhodl učinit z tvorby nové verze *Metro 2033* interaktivní projekt. V roce 2004 vytvořil pro svou knihu novou internetovou doménu www.m-e-t-r-o.ru a umožnil čtenářům komentovat děj původní novely, posílat připomínky k nejrůznějším omylům či nejasnostem, kterých se v první verzi dopustil, a vyjadřovat se k celkové koncepci příběhu včetně jeho nezvyklého zakončení. Podle obdržovaných argumentů se následně rozhodl nejen pro přepracování nepopulárního konce, ale sepsal i dalších osm kapitol, které (podle vzoru svých předchůdců) rovněž začal zveřejňovat postupně a u každé umožnil čtenářům poskytnout mu zpětnou vazbu.¹⁰⁰ Dle Glukhovského

⁹⁸ SERRANO, Alejandro. Fantasymundo entrevista a Dmitri Glukhovskij por *Metro 2033*. *Fantasymundo.com* [online].

⁹⁹ GLUKHOVSKY, Dmitrij. *Metro 2033*, s. 458.

¹⁰⁰ SERRANO, Alejandro. Fantasymundo entrevista a Dmitri Glukhovskij por *Metro 2033*. *Fantasymundo.com* [online].

samotného se mezi jeho komentujícími čtenáři vyskytovali, mimo jiné, stavitelé metra, strojevedoucí vlakových souprav, pochůzkáři, vojáci nebo příslušníci speciálních jednotek, kteří mu pomohli s množstvím konkrétních úprav případů, kdy se při vykreslování příběhu dopustil omylů. Jak autor novely v epilogu *Metra 2033* udává: „...právě ti mi vysvětlili, že u ostřelovací pušky typu Dragunov jsou jiné patrony, střílející samopal má trochu jiný zvuk, než jsem napsal, že zásobník a kulový pás jsou něco jiného. Pomáhal mi kolektivní rozum. Opravovali mé chyby a navrhovali, co dál.“¹⁰¹ Fikční svět *Metra 2033* se tak díky čtenářské reflexi Glukhovského rozpracovaných idejí stal světem s kolektivem autorů a to prostřednictvím média internetu.

Finální verze e-knihy byla následně dokončena v květnu roku 2005 a po jejím úspěchu ji Glukhovský vydal i v tištěné podobě (pod vydavatelem *Nibbe & Wiedling*) a poté, co se kniha stala bestsellerem, sepsal i pokračování pod názvem *Metro 2034*, které však již bylo vytvořeno konvenční spisovatelskou tvorbou.¹⁰²

3.1.2 Videohry

Další činností čtenáře (zde opět spíše „uživatele“ či „hráče“) s velkým důrazem na jeho participaci a interakci s fikčním světem, jež jsme v úvodu této části avizovali, bylo hraní videoher. Oblast videoher nelze ve spojitosti s problematikou fikčních světů opomenout, neboť jsou to právě nejrůznější počítačové, konzolové (využívající dedikované herní platformy Xbox nebo Playstation) a v poslední době také mobilní hry, která nám umožňují interaktivní a tvořivé zapojení do digitálních fikčních světů. Videohry se vyskytují v mnoha formách od jednoduchých logických hříček a přímočarých bojových her, až po komplexní příběhové tituly, kde hráč prostřednictvím svého herního „avatařa“ či „alter-ega“ přejímá role hlavních protagonistů ve fikčním světě hry. Takové hry pak leckdy dosahují úrovně „interaktivních filmů“

¹⁰¹ GLUKHOVSKY, Dmitry. *Metro 2033*, s. 459.

¹⁰² SERRANO, Alejandro. *FantasyMundo* entrevista a Dmitri Glukhovský por *Metro 2033*. *FantasyMundo.com* [online].

a často obsahují stejné narativní prostředky a postupy jako fikční světy literatury. Některé druhy her se následně zaměřují na samotný akt konstruování fikčních světů a jejich náplní je budování fikčních prostředí (a někdy i narativní složky) pomocí daných nástrojů, které jim poskytují vývojáři. Samostatný typ videoher konečně tvoří i simulace a sociální hry, jež si vytyčují za cíl napodobovat prostředí aktuálního světa, rekonstruují principy sociálních vztahů a celkově si zakládají na interakci hráčů nejen s digitálním světem, ale i mezi sebou, přičemž se však jejich komunikace stále odehrává v rámci dané videohry. Všechny tyto popisované herní žánry se vzájemně dosti liší ve své koncepci fikčních světů a v míře aktivní interakce, kterou hráčům dovolují, avšak všeobecně pro ně platí, že i ty nejjednodušší tituly obsahují elementární zákony pro konstrukci fikčních světů. Moderní technologie neustále posunují hranici komplexnosti světů, které jsou videohry schopny vytvářet, a již nyní existují typy videoher, které aspirují na modelování digitálních univers, jež mají rozměry celých galaxií. Příkladem nám zde může posloužit počítačová hra *Elite: Dangerous* (2015). Tato hra hráče pasuje do role objevitele v kosmické lodi, který prozkoumává naši galaxii Mléčnou dráhu, jež je digitálně vytvořena v měřítku 1:1 k realitě a byla vytvořena na základě aktuálních hvězdných map dosud zmapované reálné Mléčné dráhy. Prozatím tak *Elite: Dangerous* obsahuje čtyři sta bilionů hvězdných systémů, jež odpovídají našemu aktuálnímu světu a hra je pravidelně doplňována o nový obsah. Navíc se nejedná pouze o digitalizované zobrazení reality, ale hra obsahuje i vlastní dějovou linku.¹⁰³ Je tedy vidět, že videohry skrývají značný potenciál pro konstrukci narativních fikčních světů, v nichž je „uživatelova“ aktivní role učiněna primárním cílem jejich existence, proto nyní představme zmiňované jednotlivé oblasti videoherní zábavy o něco podrobněji.

Výše jsme uvedli, že některé videohry ve svém obsahu využívají silných narativních linií. Prakticky jakákoli hra má alespoň základní zápletku, ať je jakkoli triviální, například dostaň se z bodu A do bodu B, nebo z úkolů

¹⁰³ *Elite Dangerous*. *Steam.com* [online].

typu poraz/zachraň/postav/najdi. Je třeba také zmínit, že cílem mnoha videoher není prezentace příběhu, ale zábava plynoucí z jejich „hratelnosti“, tedy způsobu, jakým se hra hraje a jaké možnosti interakce s fikčním světem nabízí. Celé řady her se tak zaměřují pouze na tuto složku a složka narativní je v nich značně upozaděna. Toto dokazují zejména online tituly (tedy hry, které hráči hrají ve společně sdílených online světech), jejichž cílem je poskytnout hráčům prostředí, v němž mohou vzájemně soupeřit, a jako cíl staví nikoli dosažení konce narativní linie, ale naplnění určitého skóre či vítězství týmu hráčů nad týmem soupeřů. Další tituly pak mohou narativní složku opomíjet z mnoha různých důvodů, ať už je to třeba zaměření na akci či simulace nenarativních činností (řízení vlaků, letadel, tanků, atd.). Převážná část videoher však jednotlivé aspekty hratelnosti a narativity kombinuje a několik žánrů dokonce staví prezentaci příběhu do hlavní role nabízeného zážitku, přičemž se jedná zejména o tzv. „*videoherní RPG*“ (tento žánr vychází z nedigitálních „her na hrdiny“, anglicky „role-play-games“, jimž se věnuje následující kapitola) a „*adventury*“ (z angl. „dobrodružství“; pozn. autora). Za velmi dobrý příklad příběhových videoherních RPG můžeme považovat tituly pocházející od herní společnosti Bioware.¹⁰⁴ Mezi jejich tituly se počítají videohry s velmi silnými příběhy (série *Mass Effect*, *Dragon Age*, *Jade Empire*), které používají metodu prezentace narace, jež se značně podobá zážitku sledování filmu. Hráč se zde obvykle ujímá role hrdinů, kteří jsou součástí komplexně vystavěných fikčních světů, pro které jejich vývojáři vytváří celé fikční historie, politické prostředí, sociální hodnoty, a uplatňují tak aplikaci narativních omezení, jež popisuje Lubomír Doležel (viz 2.1.3 Narativní modality). Jejich „filmové“ prezentaci také přispívá množství narativních video-sequencí, jež pomáhají hráči v imerzi do příběhu, a také systémem interaktivních dialogů. Právě tyto dialogy pak přináší do RPG videoher vrcholné možnosti voleb, neboť je zde hráči povoleno, aby prostřednictvím dialogových možností své hratelné postavy vybíral alternativní pokračování příběhu. Prototypickým příkladem zde může být situace, v níž hráč může

¹⁰⁴ Games. *Bioware.com* [online].

rozhodnout o osudu jedné z postav fikčního světa a jeho volba následně vytvoří změny v celém pokračování příběhu. Určité volby se pak mohou přenášet i napříč jednotlivými díly videoherní série (zejména *Dragon Age* a *Mass Effect*) a každý z hráčů tak může potenciálně projít odlišným herním příběhem, protože hra sama v základě obsahuje několik alternativních verzí svého fikčního světa.¹⁰⁵ Na principu modulárních příběhových linií, jež hráč ovlivňuje pomocí dialogových možností a rozhodnutí na dějových rozcestích pracují i mnohé zmiňované adventury, přičemž reprezentativními příklady zde mohou být tituly od společnosti *Telltale Games*, mezi jejíž videoherní produkty patří například série *The Walking Dead*, *Tales From The Borderlands*, či samostatná hra *Jurassic Park: The Game*.¹⁰⁶ Tyto tituly často upozaďují hratelnostní složku v zájmu vyprávění hráčem ovlivnitelného imerzivního příběhu v ještě větší míře než hry společnosti *Bioware*, které si silné prvky hratelnosti zachovávají a kombinují je s narativním vyprávěním. V případě her od *Telltale Games* je hlavní náplní prezentace série video-pasáží, jež obsahují řadu hráčem ovládaných dialogových sekvencí a lze je následně považovat za moderní exempláře videoherního subžánru tzv. „interaktivních filmů“.¹⁰⁷ Ilustrativní ukázky narativních videoher s dialogovými volbami od obou výše zmiňovaných společností jsou pak k nahlédnutí v Příloze 4.

Není nikterak překvapivé, že počítačové hry nutně zakládají značnou část prezentace svých digitálních fikčních světů na vizuálních principech. Pomocí pokročilých animátorských a grafických technologií modelují prvky daného světa, který hráč spatřuje prostřednictvím obrazovky. Stejně tak jako v případě filmů, se můžeme potenciálně setkat i s ryze vizuálními videohrami, v nichž nefiguruje žádný (nebo absolutně minimální) text v jakékoli formě, tedy s tituly, jež při prezentaci svého světa a narativního obsahu nevyužívají mluvené řeči, ani psaného textu (například konzolová videohra *The Flower*).¹⁰⁸ Takové

¹⁰⁵ PEREIRA, Chris. How *Dragon Age: Inquisition* Lets You Carry Over Your Past Choices. *Gamespot.com* [online].

¹⁰⁶ Games. *Telltale Games.com* [online].

¹⁰⁷ Top 10 Lists: The Top 10 Notable Interactive Movie Games. *Gamefaqs.com* [online].

¹⁰⁸ Flower. *ThatGameCompany.com* [online].

tituly však bývají spíše výjimkou a naprostá většina her používá ke komunikaci a interakci se svým hráčem bohatého textového rozhraní. Dále pak existuje speciální typ adventurního žánru, jenž naopak kompletně ruší svou vizuální grafickou složku a dané videoherní tituly, označované jako „*textové adventury*“, následně sestávají pouze z psaného textu. Textové adventury jsou příklady videoher, které mají charakter elektronických knih a i samotná interakce s jejich hráčem/čtenářem probíhá pomocí vybírání předem daných textových sekvencí či manuálního vpisování textu do příslušných příkazových řádků. Svou strukturou volitelných možností a závislosti na psaném textu tak textové adventury značně splývají s digitálními gamebooky, neboť i zde je hráčova participace na modelování narativní linie obsažena ve vybírání jednotlivých textových voleb, avšak identifikování několika základních rozdílů je možné. Typické digitální gamebooky bývají, na rozdíl od textových adventur, jen málokdy bez grafického zpracování a bez digitálních animací a v naprosté většině obsahují kromě možnosti narativních voleb i silnou hratelnostní složku. Ta se následně skládá především z nutných „hodů kostkou“ při rozhodování vyústění určitých situací, zavedení podmínek výhry a prohry a také implementace na statistikách závislého bojového systému (více viz kapitola 3.1.4 Gamebooky). Zmiňované charakteristiky textové adventury postrádají, nicméně tato jejich jednoduchost jim propůjčuje odlišné výhody. Jelikož jsou tvořeny výhradně textem, náklady na jejich tvorbu jsou na nižších úrovních než v případě ostatních videoher a jejich celkový vývoj není zdaleka tak komplikovaný. Tato skutečnost tak dala vzniknout řadě internetových portálů, jež sdružují online komunity amatérských tvůrců textových adventur, tedy konzumních čtenářů/hráčů, kteří sami vstupují do role autorů. Za konkrétní příklad nám může posloužit internetová stránka www.textadventures.co.uk, která nejenže poskytuje řadu textových her k (většinou) bezplatnému hraní v internetových prohlížečích či mobilních zařízeních, ale nabízí i zdarma stažitelné softwarové programy potřebné pro tvorbu vlastních textových

adventur. Hráč/čtenář má následně možnost své potenciální výtvořiny začlenit do existující nabídky stránky a přispět tak celé online komunitě.¹⁰⁹

V souvislosti s možnostmi sdílení sociálního prostoru nabízenými internetem pak souvisí i další typ zpracování ryze textových her. Jedná se o tzv. „MUDs“, neboli „Multi-User-Dungeons“, či „Multi-User-Dimensions“ (z angl. „místnosti/kobky/dimenze pro vícero uživatelů“; pozn. autora), jež lze v podstatě charakterizovat jako kombinace textových adventur a online sociálních simulací. V základě jsou tedy MUDs online chatová fóra, která formou textu popisují svým uživatelům fikční prostor, což je proces, jež je identický s případem klasických textových adventur.¹¹⁰ Avšak do jednotlivých virtuálních MUDs místností může být připojeno mnoho uživatelů najednou a mohou tedy nejen interagovat s fikčním světem pomocí předvolených textových příkazů, ale mohou komunikovat i mezi sebou. Obsah světů, jenž je většinou nenarativní, neboť MUDs jsou primárně koncipovány jako socializační médium, je generován správci počítačových serverů, na nichž je virtuální svět v digitální podobě uchováván, ale také opět uživateli samotnými. Podobně jako v případě videoherních simulací, jež budou diskutovány dále v průběhu této kapitoly, tvoří MUDs kompletně virtuální prostory, avšak jelikož jsou tyto světy zprostředkovány "pouhým" textem, jejich povaha je značně závislá na představivosti uživatelů, kteří mohou textový svět prozkoumávat (a upravovat) bez zásadních limitujících opatření.¹¹¹

Zmínili jsme se také, že jisté herní žánry se specializují na samotný akt vytváření fikčních světů. Tyto „*budovatelské videohry*“ často nabízejí možnosti tvorby předmětů (například desing robotů ve hře *Robocraft*¹¹²), budov a celých měst (například *Cities: Skylines*¹¹³), celých civilizací a národů (například *Sid Meier's Civilization V*¹¹⁴), či dokonce simulování průběhu evoluce, v rámci

¹⁰⁹ Create, play and share text adventure games. *Textadventures.co.uk* [online].

¹¹⁰ Multi-User Dungeons (MUD's). *Livinginternet.com* [online].

¹¹¹ Key MUD Features. *Livinginternet.com* [online].

¹¹² Robocraft. *Steam.com* [online].

¹¹³ Cities: Skylines. *Steam.com* [online].

¹¹⁴ Sid Meier's Civilization® V. *Steam.com* [online].

něhož hráč modeluje různé stupně vývoje fikčních bytostí (*Spore*¹¹⁵). Uvedené typy videoher pak často neobsahují pouze budovatelskou složku, ale pracují zejména se složkou strategickou a do různé míry samozřejmě obsahují i složku narativní. Existují však také videohry, které dovolují rozsáhlé spektrum možností budování prakticky čehokoliv a umožňují i konstruování světů samotných (tedy nikoli jen objektů světa, ale přímo světů jako takových). Tyto hry bývají označovány jako „*sandboxy*“ (z angl. „pískoviště“; pozn. autora), neboť kreativní možnosti, které hráči nabízí, jsou opravdu značně široké. Za příklad nám zde může posloužit videohra *Minecraft*, v níž hráč pracuje s virtuálními „kostičkami“, pomocí nichž následně modeluje libovolné objekty.¹¹⁶ Díky takřka neexistujícím omezením tak hra dosahuje podoby jakéhosi „virtuálního lega“ a lze v ní modelovat vše od živočichů a předmětů, až po takřka cokoli, včetně planet a potenciálně i vesmíru a celých fikčních univerz. Videohry obecně často podporují aktivní participaci hráčů v přidávání obsahu do jednotlivých herních titulů a k mnoha počítačovým hrám bývají připojeny vývojáři vytvořené editorské aplikace. Skrze ně pak hráči mohou vytvářet tzv. herní „módy“ a vlastnoručně měnit, či doplňovat (nejen) narativní herní obsah.

Posledními videoherními žánry, jež umožňují hráčům interagovat s virtuálními fikčními světy specifickým způsobem, jsou tzv. „*Massively-Multiplayer-Online-Games*“ (z angl. „hry více hráčů s masivním počtem lidí“, dále jen „MMO hry“; pozn. autora) a „*sociální simulace*“.

MMO hry se vyskytují v mnoha variacích, prakticky vždy však modelují rozsáhlé virtuální světy, které jsou schopny pojmout značná množství simultánně hrajících online uživatelů. Každý z nich je pak v daném světě reprezentován svým zvoleným avatarem a může se zapojovat do interakce s okolním prostředím a ostatními hráči. Jedná se tedy o stejný způsob, jenž byl popisován v případě výše zmiňovaných MUDs, avšak světy MMO her jsou téměř výhradně prezentované v 3D grafické formě. Mnohé z nich jsou pak

¹¹⁵ SPORE™. *Steam.com* [online].

¹¹⁶ OAKLEY, Bec. What is Minecraft? *Minemum.com* [online].

vybaveny narativním obsahem, jenž však (až na určité výjimky) nebývá stejně komplexní jako v případě narativních RPG, neboť značná část obsahu je zde opět generována vzájemnou komunikací jednotlivých hráčů. Díky vysokému počtu uživatelů, kteří mohou najednou „promítat“ své avatary do těchto fikčních světů, mají ale MMO hry začnou socializační funkci. Hráčům MMO her je zde umožněno být součástí virtuálních světů, které nesdílejí jen oni sami, ale i jejich přátelé a mají následně možnost procházet narativními i nenarativními složkami hry nikoli osamoceně, ale i s dalšími hráči, jejichž avataři existují v rámci stejného fikčního světa. Některé MMO videohry využívají potenciálu společně sdílených fikčních světů a příběhů do větší míry a tvoří tak podskupinu nazývanou MMORPG, jež kombinuje mnoho principů z žánru narativních RPG s charakteristikami her více hráčů (například tituly *Star Wars: The Old Republic*¹¹⁷, či *Wildstar*¹¹⁸).

Poslední avizovaný žánr, tedy sociální simulace, představuje pomyslný vrchol konceptu virtuálního světa s interakcí mezi uživateli jakožto primární funkcí. Modelovým titulem, který zde můžeme použít k reprezentaci tohoto videoherního odvětví, je simulace *Second Life* vydaná společností *Linden Lab*. Stejně jako v případě MMO her existuje i virtuální svět této simulace ve 3D grafickém zpracování a může jej společně sdílet online masivní počet hráčů najednou. Veškerý obsah *Second Life* je však téměř kompletně vytvořen jeho uživateli a autorská společnost *Linden Lab* přebírá kontrolu nad tímto virtuálním světem pouze ve formě mediace a udržování funkčního chodu celého projektu. Do hry je totiž implementován pokročilý editor pro prostorové modelování, pomocí něhož uživatelé *Second Life* mohou vytvářet prakticky jakékoli virtuální postavy, předměty, budovy, celá rozsáhlá prostředí a světy, atd. Tento editor navíc není omezen zjednodušeným principem skládání „kostiček“, jenž je charakteristický pro výše zmiňovanou budovatelskou videohru *Minecraft*, ale umožňuje konstruování virtuálních entit značně podobných realitě aktuálního světa, ale také zcela fantaskních tvorů a tvarů,

¹¹⁷ Game overview. *SWTOR.com* [online].

¹¹⁸ What is Wildstar? *Wildstar.com* [online].

neboť využívá vlastního programovacího jazyka LSL (Linden Script Language).¹¹⁹ Současně má však *Second Life* (v doslovném překladu z angl. „*Druhý život*“) důležitý socializační aspekt, neboť jednotliví uživatelé pomocí vlastnoručně vytvořených avatarů interagují s alter-egy ostatních hráčů, prozkoumávají prostředí, která byla za dobu existence simulace vytvořena a dokonce pořádají různé druhy sociálních akcí, jež se odehrávají v tomto zcela virtuálním prostoru (například meetingy, koncerty, divadelní představení, přednášky, výstavy, a mnoho dalších). Modelovací editor rovněž dosahuje potřebné komplexnosti pro simulování prostředí nacházejících se ve světě aktuálním, a proto se ve světě *Second Life* běžně vyskytují místa, budovy, či města, která kopírují své prototypy z reálného prostředí a mnoho sociálních akcí, které se konají v realitě, mohou být simultánně prováděny i zde. Tento koncept virtuálního světa, který může být zcela zaplněn pouze digitálními obrazy fantazie svých uživatelů je vrcholným příkladem aktivní participační činnosti hráče/uživatele při tvarování virtuálních fikčních světů a počet registrovaných uživatelů *Second Life* momentálně dosahuje více než sedmi milionů.¹²⁰ Navíc tato simulace obsahuje i ekonomický aspekt, neboť se v jejím případě stalo modelování entit natolik rozšířenou činností, že výtvořené uživatelů spadají pod jejich soukromá vlastnická práva a kolem následného obchodu s nimi vznikla celá virtuální ekonomická sféra, jež umožňuje potenciální zisky i v reálném světě. V rámci *Second Life* totiž existuje virtuální měna tzv. „Linden Dolarů“ (L\$), jež lze ve specializovaných směnárnách směňovat za reálné peníze (konkrétně Americké dolary).¹²¹

V průběhu této kapitoly jsme tedy zdůraznili zejména možnosti volby a svobody, které videohry svým hráčům vzhledem k interakci s virtuálními fikčními světy umožňují. Tato svoboda je však relativní, neboť přestože nabízené možnosti jsou mnohdy vskutku široké a komplexní, vždy jsou však limitovány možnostmi dané hry. Technologická vyspělost videohry tak určuje

¹¹⁹ Tvorba ve světě *Second Life*. *Second-life.cz* [online].

¹²⁰ *Second Life* - virtuální svět. *Second-life.cz* [online].

¹²¹ *Second Life* - ekonomika a L\$. *Second-life.cz* [online].

mantinely pro lidskou představivost v oblastech interakce s nenarativní složkou virtuálních světů a ani dialogové a příběhové volby nejsou zcela závislé na vůli hráče. Veškeré možnosti výběru směrování příběhu či způsobu završení dialogové sekvence jsou omezeny na množiny, které vývojáři hráči poskytují, a tudíž mají konečný počet. Jedná se tedy o limity zcela logické, neboť bez nich by výsledným produktům chyběla potřebná konzistence a byly by (v dnešních podmínkách) prakticky neuskutečnitelné.

3.1.3 Stolní RPG

Dalším prostředkem čtenářovy/hráčovy participace na utváření fikčních světů je fenomén RPG, jež byl ve svých různých podobách zmiňován na několika místech této práce. Předchozí kapitola věnující se videohrám uváděla žánr „videoherních RPG“, což je odvětví videoherních titulů přejímající charakteristiky původních nedigitálních diskuzních „her na hrdiny“, jimž bude nyní věnována pozornost.

Stolní RPG ve svém tradičním pojetí, které se později stalo vzorem pro zmiňované grafické i textové videohry, je sociální herní aktivita založená na vyprávění příběhů odehrávajících se ve fikčních světech v rámci skupiny hráčů (typický počet bývá kolem tří až pěti). Jedna osoba, obvykle nejzkušenější hráč, je následně zvolena za „Game Mastera“ (z angl. „Pán hry“, také překládáno jako „Pán jeskyně“; pozn. autora), která vymyslí hlavní linii příběhu a jeho zasazení do daného fikčního světa. Ostatní hráči si zvolí fiktivní role svých hrdinů, které v tomto příběhu budou reprezentovat a následně naslouchají narativnímu vyprávění Game mastera. Ten se snaží během výkladu svého příběhu konfrontovat skupinu hrdinů s nejrůznějšími volbami, překážkami, které se musí skupina pokusit překonat a také s imaginativními nepřáteli, které se musí pokusit porazit. Vše zde pobíhá ryze diskuzní formou, přičemž skupina typicky sedí shromážděna v kruhu a čelem ke Game Masterovi. Způsob, jakým je rozhodováno o vyřešení určité narativní volby, závisí na domluvě (či rozkolu) mezi hráči a od Game mastera je očekáváno,

že uzpůsobí své vyprávění vzhledem k těmto narativním zvrátům. Ostatní volby, míra úspěchu při vykonávání skupinou zvoleného postupu a soubojové sekvence jsou následně řešeny za pomoci hodu kostkou a veškerá případná další pravidla rovněž vychází z domluvy skupiny. Celý koncept stolních RPG je tedy v zásadě postaven na lidské imaginaci a fikční univerza zde, na rozdíl od videoher, nemusejí být vizuálně zpracována, což z nich činí jeden z nejméně omezených principů tvorby interaktivních fikčních světů.

Výše uvedené popsání charakteru stolních RPG se samozřejmě týká obecného stylu hraní této skupinové sociální aktivity a je aplikovatelné na jakékoli fikční světy, které se skupina rozhodne ve svém interaktivním vyprávění vytvořit. Existuje však množství fikčních světů, které se v rámci stolních RPG staly určitými kánony a postupně více specifikovaly svůj obsah i pravidla, jež je při vyprávění příběhů z těchto univers vyplývajících „doporučeno“ dodržovat. Takovým případem je i vůbec první stolní RPG *Dungeons & Dragons* (česky překládáno jako „Dračí doupě“), jež dalo vzniknout tomuto celému žánru sociálních her a založilo výše popisované principy hraní stolních RPG jako takových.¹²² Svět *Dungeons & Dragons* za dobu své existence následně prošel procesem postupné specifikace a postupně se rozrostl do podoby fantaskního kontinentu *Faerûn*, který se dnes pod vlastnictvím společnosti *Wizards Of The Coast* stal populární multimedialní značkou.¹²³ Původními tvůrci herních principů *Dungeons & Dragons* je spoluautorská dvojice Gary Gygax a Dave Arneson, jejichž trojice příruček se základy hraní tohoto stolního RPG vyšla poprvé v lednu roku 1974.¹²⁴ Tímto byl formován styl představování fikčních světů určených pro stolní RPG pomocí doprovodných publikací, které nejenže stanovují přesnější pravidla jednání jednotlivých hráčů, ale často také vykreslují detaily daných světů, včetně popisu jejich obyvatel, prostředí, kultur, historie, atd. Hráčům/čtenářům je zde následně nabízeno určité literární narativní pozadí, na kterém mohou své příběhy založit, nicméně konečná podoba herního

¹²²Overview. *DnD.Wizards.com* [online].

¹²³Tamtéž.

¹²⁴Forty years of adventure. *DnD.Wizards.com* [online].

vyprávění je ponechána na imaginaci hráčů, kteří se nabízených materiálů mohou držet zcela nebo je případně pozměňovat. Jevem, který tedy vytváření fikčních světů stolních RPG doprovází, je záměrné publikování nejrůznějších fikčních encyklopedií obsahujících komplexní fikční fakta, ať už ve formě bestiářů, historiografií či jiných kompendií.¹²⁵

V souvislosti s tímto tématem zbývá ještě zmínit, že ačkoli se jedná o žánr ryze diskuzního charakteru, i zde dochází ke změnám v souvislosti se vzrůstajícím vlivem nových médií. Důkazem tohoto tvrzení je situace poslední doby, kdy dochází k vytváření internetových portálů dedikovaných k vysílání online videí z průběhu hraní stolních RPG skupinami příznivců těchto sociálních her. Jednou z takovýchto stránek je i doména *Geek & Sundry*, jež se vyznačuje především zavedením epizodického formátu, přičemž jednotlivá videa sledují postupy herních skupin v rámci rozsáhlých RPG příběhů, včetně těch zasazených do fikčního universa *Dungeons & Dragons*.¹²⁶ Prostřednictvím internetu tak dochází k posunu zájmu hráčů/čtenářů o fenomén stolních RPG nejen ve formě samotné aktivní participace na aktu interaktivního vyprávění, ale také ve formě pasivního konzumování výsledného příběhu jakožto narativního celku.

3.1.4 Gamebooky

Posledním médiem zmiňovaným v této práci, jež nabízí modulární výstavbu narativní stránky fikčních světů, je literární žánr tzv. *gamebooků* (z angl. přeložitelné jako „herní knihy“; pozn. autora). Obecným principem těchto knih je přiřazení čísla ke každému z odstavců fikčního textu a zapojení systému předem daných narativních voleb. Čtenář tak gamebook nečte jako typickou beletristickou publikaci, tedy od první stránky až po konec knihy nacházející se na stránce poslední, ale každá z jednotlivých narativních voleb jej pomocí číselného odkazu přesměrovává na odpovídající odstavec

¹²⁵ All products. *DnD.Wizards.com* [online].

¹²⁶ Shows. *Geek and Sundry.com* [online].

obsahující pokračování příběhu reflektující čtenářovu volbu. Tímto gamebooky dosahují stejné možnosti vytváření alternativních narativních linií v rámci jednoho titulu, jež je charakteristické pro videohry, avšak zde je stejného principu dosaženo ryze literární formou. Pro ilustrování, jak výše popisované přednastavené možnosti volby mohou vypadat, použijme příklad z gamebooku *Jeskyň Sněžné čarodějnice (Caverns of The Snow Witch)* od Iana Livingstona:

„Muž, kterého vidíš před sebou, je PĚVEC. Má na sobě zelenopurpurově kostkovanou tuniku, dál hraje na loutnu a na tvůj vstup nijak nereaguje. Kromě něj jsou v jeskyni jen dva velké hliněné hrnce. Chceš:

- *Zaútočit na něj mečem? Otoč na 316*
- *Zeptat se ho na jeho hudbu? Otoč na 80*
- *Kývnout zdvořile na pozdrav, opustit jeskyni a pokračovat tunelem? Otoč na 111¹²⁷*

Jak tento ukázka demonstruje, čtenář zde bývá často osloven přímo a v rámci příběhu přebírá roli hlavního protagonisty. Tímto gamebooky stavějí čtenáře také do role hráče (odtud název „herní“ knihy), jenž prostřednictvím svého fikčního avatara postupuje příběhem, jehož vývoj může sám pomocí voleb ovlivňovat (míry svobody je zde však limitována spektrem voleb nabízených autorem). Gamebooky rovněž mnohdy obsahují i hratelnostní složku, jež jejich knižní formát ještě více propojuje s principy stolních RPG či narativních videoher. Mnoho titulů totiž kombinuje čistě literární zážitek s herním systémem soubojů a interakce s prostředím, při nichž čtenář/hráč (opět podobně jako v případě stolních RPG) využívá hodu kostkou. Tento způsob obohacení požitku z interaktivního čtení o elementy her je pro gamebooky zcela charakteristický a objevil se již v původních titulech, jež tuto literární oblast založily, tedy v knižní sérii *Fighting Fantasy*, z níž pochází i výše

¹²⁷ LIVINGSTONE, Ian. *Jeskyň sněžné čarodějnice*, s. 307-309.

uvedený úryvek z *Jeskyně Sněžné čarodějnice*, a která nám může posloužit jako modelový příklad žánru.

Autory této série, jež definovala pojem gamebooků, jsou Steve Jackson a Ian Livingstone, přičemž bývá uváděno, že inspirací pro ně byly systémy *Dungeons & Dragons* vytvořené Garym Gygaxem (viz předchozí kapitola).¹²⁸ Jejich série *Fighting Fantasy* byla započata vydáním úvodního titulu *Čaroděj z ohňové hory* (*The Warlock of Firetop Mountain*) v roce 1983 a později se rozrostla do celkového počtu padesáti devíti publikací, přičemž dosáhla celosvětových prodejů v počtu přes patnáct milionů kopií přeložených do více než dvaceti různých jazyků a bývá jí připisována zásluha o popularizování žánru fantasy mezi mladou generací tehdejší doby.¹²⁹ Od roku 2002 byla značka *Fighting Fantasy* zakoupena společností *Icon Books*, jež zahájila znovuvydávání původních titulů v moderních verzích a iniciovala i tvorbu publikací zcela nových.¹³⁰ Zatímco systém voleb odkazujících na různá místa v rámci knihy je takřka identický napříč celou sérií, herní složka gamebooků bývá poměrně proměnlivá, avšak většina titulů stojí na zavedení tří základních herních veličin. Před započatím čtení si čtenář/hráč pomocí hodu kostkou stanoví hodnoty statistik svého hrdiny, jimiž jsou obvykle „BOJOVÉ UMĚNÍ“, jež určuje bojové schopnosti hrdiny, „STAMINA“, jež reprezentuje hrdinovu fyzickou kondici a „ŠTĚSTÍ“, jež je veličina, která pomáhá při rozhodování určitých voleb a může být použita v soubojových sekvencích. Typickým příkladem takové sekvence může být následující úryvek (opět z titulu *Jeskyně Sněžné čarodějnice*):

„Jeden z horských trollů zvedne hlavu a uvidí vás. Začne křičet na poplach a všichni tři vyběhnou zpod stromů, aby na vás zaútočili. Musíš bojovat proti dvěma z nich.

¹²⁸ *The Forest of Doom*. Tin Man Games. 2014. Videohra (Menu - Extras - History of Fighting Fantasy).

¹²⁹ Tamtéž.

¹³⁰ Tamtéž.

- *První horský troll UMĚNÍ BOJE: 8 STAMINA: 9*
- *Druhý horský troll UMĚNÍ BOJE: 9 STAMINA: 9*

Bojuješ s oběma současně. Během bitvy budou na tebe útočit oba najednou a v každém kole boje si musíš vybrat, s kterým z nich budeš bojovat. Tento boj pak proběhne jako obvykle. Proti druhému budeš házet na útok, ale i když bude tvé číslo vyšší než jeho, nezraníš ho. Ber to tak, že jsi odrazil jeho ránu. Samozřejmě, že pokud bude jeho útok vyšší než tvůj, zraní tě. Pokud je oba porazíš, otoč na 169.¹³¹

Jak tato ukázka naznačuje, koncept boje je zde tradičně pojat způsobem, při němž hráč/čtenář hází kostkou (tento akt přináší do hry element náhody) a následně sečítá výsledek hodů s hodnotou svého BOJOVÉHO UMĚNÍ, tuto výslednou hodnotu dále porovnává s hodnotou uvedenou u protivníka, a pokud je jeho číslo vyšší, udělí nepříteli poškození, které je ve hře reprezentováno odečtením bodů ze statistiky STAMINA. Stejným způsobem může protivník napadnout i hráče/čtenáře a ten tak může předčasně „zemřít“, aniž by dokončil příběhovou linii gamebooku. Veškerá další speciální pravidla boje pak bývají explicitně uvedena u příslušných situací. Navíc bývá princip hraní/čtení gamebooku doplňován o manuální zapisování průběhu těchto bojových sekvencí na zvláštní papír a v případě komplexnějších příběhů je hráč/čtenář mnohdy motivován, aby si na vedlejší papír načrtával zevrubnou mapu fikčního světa, jímž prochází, za účelem orientace v dobrodružstvích (mohou být záměrně koncipována jako bludiště) a také další vedlejší poznámky, jako třeba seznam nalezených předmětů, momentální hodnoty statistik, atd.¹³²

Závěrem ještě zmiňme, že, podobně jako v předchozím případě stolních RPG, i literární gamebooky jsou v poslední době předmětem převádění do digitálního rozhraní, a sice v podobě videoher. Tento trend byl

¹³¹ LIVINGSTONE, Ian. *Jeskyně sněžné čarodějnice*, s. 296.

¹³² Tamtéž, s. 7-15.

iniciován spoluprací vlastnické společnosti *Icon Books* s videoherním studiem *Tin Man Games*¹³³ a dosud bylo ze série *Fighting Fantasy* do videoherní podoby převedeno osm titulů, přičemž devátý (digitální verze vůbec prvního gamebooku *Čarodej z ohňové hory*) je momentálně vyvíjen za pomoci crowdfundingové společnosti *Kickstarter* (viz kapitola 3.1 Role a možnosti postmoderního čtenáře a autora).¹³⁴ Videoherní gamebooky si následně zachovávají prakticky všechny charakteristiky svých tištěných vzorů, jako je identický fikční text, princip voleb odkazujících na příslušné sekce a soubojové mechanismy, avšak jejich značnou výhodou je fakt, že v jejich případě odpadá výše zmiňovaný systém zapisování vedlejších informací na samostatný papír a hody kostkou jsou zde reprezentovány generováním náhodných hodnot (často graficky reprezentovanými jako hody virtuálními kostkami). Tyto úkony jsou do značné míry automatizovány pomocí herních rozhraní a hráči/čtenáři tak manuální zaznamenávání informací potřebných ke zdárnému dokončení gamebooku již nepotřebují.

3.2 Digimodernismus

Jelikož si tato diplomová práce klade za cíl zhodnocení přínosu nových médií a nových technologií do tradičního konceptu teorie fikčních světů, nelze zde nezmínit i myšlenky Alana Kirbyho, jehož dílo *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture* zpracovává tématiku velice podobnou.

Alan Kirby totiž polemizuje s idejí, v rámci které rozvoj nových digitálních technologií (zhruba od poloviny devadesátých let minulého století) dává vzniku nové éře, a sice éře *digimodernismu*. Tato „digitální moderna“ se pak dle Kirbyho projevuje v prakticky všech médiích, včetně literatury, televize, filmu, hudbě a samozřejmě i internetu a počítačových hrách. Slovy autora samotného pojem *digimodernismus* značí „redefinování textuality a kultury

¹³³ *The Forest of Doom*. Tin Man Games. 2014. Videohra (Menu - Extras - History of Fighting Fantasy).

¹³⁴ Books. *Fighting Fantasy Apps.com* [online].

prostřednictvím šířící se digitalizace“.¹³⁵ Dále, stejně jako tato práce, i Kirby upozorňuje na měnící se role a možnosti čtenáře a autora, neboť skrze technologie dochází k akcentaci jejich interakce s textem v mnoha různých formách, jako je například relativně svobodné přidávání obsahu, ovlivňování narativní složky fikčních textů, atd.¹³⁶ Kirby následně dodává, že považuje období digimodernismu za nástupce období postmoderny, prokazování pravdivosti (či nepravdivosti) této teze však není bezprostředním cílem této práce.¹³⁷

Hlavní oblastí, jíž se autor zabývá, je tedy vliv digitálních technologií na text, který ve svých mnoha formách prostupuje všemi médii, včetně těch, prostřednictvím nichž jsou utvářeny fikční světy. Kirby zde zavádí pojem *digimoderního textu*, jež se vůči tradičnímu textu vyznačuje následujícími obecnými vlastnostmi:

Zaprvé, digimoderní text *neustále směřuje kupředu (onwardness)*. Tradiční text je čtenáři předkládán jako ucelený oddíl. Je nejprve vytvořen a poté je čtenářem konzumován. Digimoderní text však svůj proces tvorby explicitně neukončuje a může být konstruován i po jeho představení čtenáři. Dá se tedy říci, že lze určit počátek cyklu jeho existence, ale žádný konec.¹³⁸

Zadruhé, digimoderní text následně vykazuje *nahodilost (haphazardness)*. Směr budoucího vývoje daného digimoderního textu je neurčitý a při svém rozšiřování postrádá determinovatelný směr, neboť je utvářen množstvím autorů, jejichž role splývá s tou čtenáře/uživatele.¹³⁹ Toto se týká zejména nenarativních textů objevujících se na internetu, tedy internetových fór, či chatovacích místností, ale potažmo i textu objevujícího se

¹³⁵ KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 44.

¹³⁶ KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 1-3.

¹³⁷ Tamtéž, s. 2.

¹³⁸ Tamtéž, s. 52.

¹³⁹ Tamtéž, s. 52.

ve fikčních světech MUDs a online sociálních videoherních simulací (viz kapitola 3.1.2 Videohry).

Zatřetí, digimoderní text je *pomíjivý* (*evanescence*) a nevykazuje stejnou "trvanlivost" jako text tradiční.¹⁴⁰ Textový obsah online sociálních videoher nebývá archivován a celé narativní linky, které hráči/uživatelé vytváří, nepřetrvávají po skončení samotného aktu hraní, či simulace. Textové videohery MUDs pak svůj textový obsah konzistentně mění podle akcí svých hráčů/uživatelů. Stejně tak nepřetrvává ani text většiny ostatních videoher, jehož existence je bezprostředně spojená s vymezeným časem hraní, přičemž ve většině případu nemůže být „zpětně vyvolán“, či „dohledán“.

Začtvrté, digimoderní text *reformuluje a zprostředkovává textuální role* (*refolmulation and intermediation of textual roles*).¹⁴¹ Tento fakt byl již v průběhu této práce zdůrazňován, neboť určité typy zpracování fikčních světů a textů představují nové možnosti interakce autorů i čtenářů. Tyto změny mnohdy dosahují takové míry, že označení jako je „čtenář fikčních světů“ již nemusí být zcela přesné a plně nereflektuje spektrum možností, jež je takové osobě dovoleno. Sám Kirby v souvislosti s touto problematikou polemizuje se zavedením flexibilnějšího pojmu „uživatel“, jež v jistých ohledech vystihuje tuto situaci lépe.¹⁴²

Zapáté, digimoderní text často vykazuje anonymní, mnohonásobné a sociální autorství (*anonymous, multiple and social autorship*).¹⁴³ Internet poskytuje značné možnosti anonymní tvorby nenarativního textu, což dokazují opět chatová fóra či blogy, kde je dovoleno přispívat pod přezdívkou, ale i nejrůznější internetové encyklopedie, jako je například *Wikipedia*. Zde dochází k akumulaci faktů, jejichž autory jsou anonymní přispěvatelé a následná relevance uvedených informací pak může být obtížně ověřitelná. I již

¹⁴⁰ KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 52.

¹⁴¹ Tamtéž, s. 52.

¹⁴² Tamtéž, s. 71-72.

¹⁴³ Tamtéž, s. 52.

publikovaná fakta mohou být následně volně editována, a to opět anonymně.¹⁴⁴ Ani text obsažený v narativních videohrách mnohdy nemá uvedeného autora, ale pouze kolektiv autorů, a dohledání konkrétného tvůrce určitého dialogu tak nemusí být pro běžného čtenáře/uživatele možné. Textový obsah online fikčních světů a MUDs je pak vytvářen hráči/čtenáři samotnými, kteří v drtivé většině opět jednají pod identitami svých virtuálních avatarů. Navíc, jak dokazuje modelová publikace *Metro 2033* (viz kapitola 3.1.1 Modelová publikace *Metro 2033*), i relativně tradiční narativní texty fikčních světů mohou být tvořeny kolektivem autorů, a to i přes nerovnoměrné rozložení tvůrčí autority mezi nimi.

Zašesté, digimoderní text je textem s *fluidním vymezením hranic* (*the fluid-bounded text*) V případě aktu čtení tradičního knižního románu lze určit délku textu nebo dobu, jakou trvá jej přečíst v celé jeho šíři.¹⁴⁵ Jak však bylo uvedeno, digimoderní text vykazuje značně modulární povahu a například doba čtení textu videoher či (nejen) digitálních gamebooků se může odvíjet od jednotlivých narativních voleb, jež čtenář/hráč při svém ovlivňování narativní line zvolí.

A konečně, digimoderní text je *elektronicko-digitální povahy* (*electronic-digitality*), což samozřejmě znamená, že je jeho existence podmíněna digitálními technologiemi a médii.¹⁴⁶

V souvislosti digimoderními fikčními světy pak Kirby formuluje myšlenku tzv. „*nekonečné narativy*“ (z angl. „endless narrative“, pozn. autora). Lze říci, že nekonečná narativa je fikční obdobou jedné z výše uvedených vlastností digimoderního textu, a sice „*neustálého směřování kupředu*“ (*onwardness*). Tímto je míněno, že narativa v digimoderních fikčních světech

¹⁴⁴ Wikidata: Introduction. *Wikidata.org* [online].

¹⁴⁵ KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 53.

¹⁴⁶ Tamtéž, s. 53.

je ve svých instancích kompletní (tedy v rámci jednoho filmu, videohry, atd.), ale lze k ní přidávat samostatná rozšíření a doplňky, čímž je následně vytvářena stále se rozrůstající narativní struktura daného světa.¹⁴⁷ Tento akt rozšiřování je pak v podmínkách digimodernismu poměrně svobodný (a potenciálně nekonečný) a každý další dodatek mění výsledný charakter světa jako celku. Jasným příkladem této situace může být fikční svět typické televizní situační komedie, jako je seriál *Přátelé* (*Friends*). Narativní složka fikčního světa, jež je v rámci této série vybudována, může být za pomoci dodatečných episod (při komerčním úspěchu) rozšiřována zcela volně. Každý další díl může přidat nový obsah, objevit další „zapomenutou“ část příběhu, přidávat nové postavy, odhalovat nové pravdy, atd., přičemž však narativní line zůstává konzistentní a jednotlivé epizody neexistují bez vztahu k ostatním, neboť protagonisté často mohou referovat k událostem z jiných dílů a celkově jednají dle událostí, jež se objevují i mimo danou epizodu.

Výhodou nekonečné narace však není pouze velmi svobodný princip rozšiřování, ale je jím i akt ubírání z narativního obsahu fikčního světa. Jelikož je povaha digimoderních fikčních světů značně modulární (určité limitující faktory zde samozřejmě nadále existují), při aktu převyprávění jejich příběhů lze často určité sekvence zcela vynechat, aniž by byla soudržnost dějové linie zásadním způsobem narušena. Vhodným příkladem je zde filmové zpracování knižní trilogie *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena. V rámci původního knižního narativu existují jisté dějové pasáže, a to i značně obsáhlé, které jsou ve filmovém zpracování zcela vynechány. Následně, ač je jí v knize věnováno dosti prostoru, se ve filmu neobjevuje fikční postava Toma Bombadila, ani část dobrodružství, jež je s ní spojena. Nicméně, filmové zpracování vynecháním této „epizody“ mnoho ze svého narativního obsahu neztrácí, neboť se jedná pouze o určitou dějovou instanci, jež i přes její rozsáhlost lze vypustit bez dopadu na hlavní příběh.¹⁴⁸

¹⁴⁷ KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 156-160.

¹⁴⁸ Tamtéž, s. 157-158.

Finálním příkladem digimoderního fikčního světa s nekonečnou narací pak může být filmová sága *Star Wars (Hvězdné války)*, na niž bylo v průběhu této práce již odkazováno. Tento filmový fikční svět je unikátní právě svou značnou narativní obsáhlostí a takřka nekonečným univerzem, jež se, dle principů nekonečné narace, rozrůstá prakticky volně a se značnou dynamikou. První film z této ságy byl vydán v roce 1977 pod názvem *Star Wars*, později byl však přejmenován na *Star Wars: Episode IV - A New Hope (Nová naděje)*, neboť byl tento fikční svět rozšířen o dva další díly, jež v příběhu pokračovaly, tedy díly *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back (Impérium vrací úder)* a *Episode VI - Return of The Jedi (Návrat jediho)*.¹⁴⁹ Původní fikční svět skládající se z jednoho filmu byl tedy obohacen o pokračování, nicméně, jak napovídalo číslování epizod, režisér George Lucas plánoval později vydat další trilogii, jež by mapovala události před trilogií původní a vysvětlila tak mnoho skutečností, jež se v univerzu vyskytovaly. Mezi lety 1999 a 2005 tak vyšly filmy *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace (Skrytá hrozba)*, *Episode II - Attack of The Clones (Klony útočí)* a *Episode III - Revenge of The Sith (Pomsta Sithů)*. V roce 2015 byla následně ohlášena další filmová trilogie rozšiřující tuto ságu, která je naopak zasazena za události původní trilogie a také dva samostatné filmy, jež sice stojí mimo hlavní sérii, nicméně zpracovávají ucelené příběhy odehrávající se v čase mezi jednotlivými díly a sledují příběhy určitých postav, jež byly v rámci ságy představeny.¹⁵⁰ Tímto však výčet rozšiřování fikčního světa *Star Wars* ani zdaleka nekončí, neboť za dobu existence těchto titulů bylo do universa přidáváno mnoho narativního obsahu nejen prostřednictvím filmového média, ale také literatury, televize, videoher, stolních RPG a dalších. Tomuto fenoménu multimediality novodobých fikčních světů je pak věnována pozornost v následující kapitole.

Alan Kirby se ve své koncepci rovněž vyjadřuje k pojmu *interaktivity*, jež považuje za charakteristickou vlastnost digimodernismu.¹⁵¹ Právě

¹⁴⁹ Star Wars film series. *Brittanica.com* [online].

¹⁵⁰ Box Office History for Star Wars Movies. *The Numbers.com* [online].

¹⁵¹ KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 60.

prostřednictvím interaktivity dochází ke zde mnohokrát zmiňované proměně rolí čtenáře a autora. Čtenář již není pouze konzumentem, ale je mu dovoleno vstupovat do procesu tvorby fikčních světů a stejně tak i fikční světy mohou reagovat na čtenářovy/uživatelské činy, což jasně dokazují například videohry. Jak však Kirby dodává, interaktivita zde nemůže být chápána v tom smyslu, že by možnosti čtenáře/uživatele a autora (potažmo i jeho fikčního světa) nabývaly stejné váhy.¹⁵² Autoritativní funkce autora v určité formě přetrvává i případech fikčních světů, které tvoří sami čtenáři/uživatelé (např. simulace *Second Life*), neboť je to právě autor, kdo je vybavuje potřebnými prostředky a v mnoha případech je nechává svět pouze „zaplnovat“.

Kirbyho vize éry digimodernismu tady nabízí především pohled na digitalizaci textu jakožto aktuální fenomén a vyzdvihuje nové charakteristiky tvorby a manipulace s textem, jež se za pomoci digitálních technologií objevují. Jeho myšlenka "nekonečné narace" pak přímo odkazuje na změny v souvislosti s fikčními světy a jejich novodobým potenciálem volného rozšiřování svého obsahu, a to i napříč jednotlivými mediálními platformami.

3.3 Fikční světy jako multimediální koncept

Princip multimediality fikčních světů je postup, jenž je v poslední době stále častěji viditelný, neboť fikční světy bývají rutinně obohacovány o nový obsah nejen prostřednictvím média, skrze něhož byly primárně konstruovány, ale i pomocí řady dalších. Zejména komerčně úspěšné fikční světy tak často rozšiřují mediální oblast, v rámci níž se vyskytují, aby byl potenciální kontakt s jejich konzumenty maximalizován. Zcela běžným postupem se stalo převádění literárních fikčních světů do filmové podoby, avšak v nynější době, kdy digitalizace umožňuje nové způsoby zpracování, se běžným stávají i převody literárních fikčních světů do videoherní podoby nebo také do interaktivní podoby stolních RPG. Tento proces samozřejmě nemusí mít nutně podobu, při

¹⁵² KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*, s. 60-61.

níž je literární médium originálem, ale mnoho fikčních světů literatury může naopak rozšiřovat světy filmové či videoherní a tato postupná multimediální sekvence může nabývat takřka jakéhokoli pořadí.

Důkazy toho, nakolik je multimedialita fikčních světů aktuálním tématem, nám mohou poskytnout nejrůznější příklady fikčních světů uvedených v této práci samotné. Například modelová publikace *Metro 2033*, jež nám sloužila jako ukázka literárního fikčního světa utvářeného nejen autorem ale i čtenáři, existuje i v podobě stejnojmenné videohry¹⁵³ a stejně tak existují videoherní variace mnoha dalších fikčních světů, jež zde byly zmiňovány, zejména pak z univerza *Sherlocka Holmese*,¹⁵⁴ Lovecraftova "mýtu Cthulhu",¹⁵⁵ Tolkienova *Pána prstenů*,¹⁵⁶ filmu *Návrat do budoucnosti*¹⁵⁷ či stolního RPG *Dungeons & Dragons*.¹⁵⁸ Svět *Dungeons & Dragons* je rovněž příkladem značně mnohostranné multimediality, neboť je sdílen nejen stolním RPG samotným a zmíněnými videohrami, ale i řadou titulů literární fikce, jež na motivy tohoto rozsáhlého univerza vzniká, a také filmovým zpracováním. Taktéž literární díla, jež byla zmíněna v první části této práce, tedy tituly *Utrpení mladého Werthera*,¹⁵⁹ *Robinson Crusoe*,¹⁶⁰ *Den trifidů*,¹⁶¹ *Falešná hra s králíkem Rogerem*¹⁶² a samozřejmě i zmiňované příběhy *Sherlocka Holmese*¹⁶³ se dočkala filmových adaptací, přičemž dokonce i filmová verze "weird fiction" povídky *Familiár* se téměř stala skutečností, avšak od natáčení bylo upuštěno kvůli nevydařené crowdfundingové kampani.¹⁶⁴ Obecně lze rovněž říci, že mnoho komerčně úspěšných fikčních světů se stává multimediálně propojenými skrze hlavní trojici médií, a sice literaturu, film a videoherní platformy. Úspěch v jednom z těchto médií je tradičně následován

¹⁵³ *Metro 2033*. *Steam.com* [online].

¹⁵⁴ Search: Sherlock Holmes. *Steam.com* [online].

¹⁵⁵ Search: Cthulhu. *Steam.com* [online].

¹⁵⁶ Search: Lord of The Rings. *Steam.com* [online].

¹⁵⁷ Back to The Future: The Game. *Telltale Games.com* [online].

¹⁵⁸ *Dungeons & Dragons (2000)*. *Allmovie.com* [online].

¹⁵⁹ *Poor Werther (2007)*. *IMDB.com* [online].

¹⁶⁰ Daniel Defoe's *Robinson Crusoe (1996)*. *RottenTomatoes.com* [online].

¹⁶¹ *The Day of the Triffids (1963)*. *IMDB.com* [online].

¹⁶² ROBINSON, Tasha. *Book Vs. Film: Who Framed Roger Rabbit*. *AVclub.com* [online].

¹⁶³ *The Sign of Four (1983)*. *IMDB.com* [online].

¹⁶⁴ China Mieville's *Familiár*. *Kickstarter.com* [online].

zpracováním daného fikčního světa v jednom (nebo obou) následujících. Posledním příkladem, který tento postup zosobňuje a který nám může posloužit jako definitivní ukázka multimediálního moderního fikčního světa, je avizovaná sága *Star Wars*. Pod touto značkou lze nalézt opravdu mnoho titulů, od beletrie, fikčních encyklopedií, komiksových příběhů, animovaných televizních seriálů a filmů, videoher (napříč žánry videoherních RPG, MMO her, budovatelských strategií, simulací, atd.), až po stolní RPG speciálně zasazených do tohoto univerza. V rámci myšlenky digimoderní "nekonečné narace", jak ji definuje Alan Kirby, pak řada z těchto různorodých rozšíření vyplňuje narativní mezery hlavní filmové ságy, tvoří alternativní příběhové linie a mapuje i události odehrávající se několik tisíc let před (i za) samotným dějem filmů. Jelikož je celkové množství těchto narativních doplnění světa *Star Wars* opravdu značné, a jelikož je dílem nesourodého množství autorů, kteří si při vytváření svých narativních vizí mohou navzájem protiřečit, veškerý obsah, jež v rámci značky značky *Star Wars* nepochází z hlavní filmové ságy, bývá souhrnně označován jako „expanded universe“ (z angl. „rozšířené univerzum“; pozn. autora). To, zda čtenář/hráč na narativní události pocházející z rozšířeného univerza přistoupí a začlení je do své představy o fikčním světě *Star Wars* je samozřejmě ponecháno na jeho libovůli.¹⁶⁵

V souvislosti s multimedialitou fikčních světů umožněnou digitálními technologiemi je na místě zmínit i tzv. projekty „transmediální“. Obecně se jedná o tituly zábavního průmyslu, jež v rámci jednoho fikčního světa a jedné narativní linie kombinují vícero medií najednou, přičemž se tato média navzájem ovlivňují a reagují na sebe. Modelovým příkladem nám zde může být projekt televizního kanálu *Syfy*, jež v kolaboraci s videoherním studiem *Triton Worlds* v roce 2013 spustil svůj transmediální projekt *Defiance*.¹⁶⁶ Zatímco *Syfy* vysílal vědecko-fantastický televizní seriál *Defiance*, ve stejnou dobu *Triton Worlds* zpřístupnilo stejnojmennou MMO videohru (viz kapitola 3.1.2 Videohry). Události odehrávající se v televizním seriálu následně

¹⁶⁵ *Star Wars*. *Wookiopedia: The Star Wars Wiki.com* [online].

¹⁶⁶ SARKAR, Samid. *Syfy cancels Defiance TV show, but game 'will continue exactly as before,' says Trion*. *Polygon.com* [online].

ovlivňovaly narativní a obsahovou složku videohry, jejíž svět se na základě televizního dějství měnil a byl postupně obohacován o v seriálu představená prostředí, osoby a příběhové linky, jež hráči mohli sledovat. Videoherní část *Defiance* pak samozřejmě obsahovala i obsah vlastní a přispívala tak k rozšíření komplexity tohoto univerza. Celý fikční svět *Defiance* existoval na dvou mediálních platformách zároveň a zosobňoval tak potenciál nových médií. Tento transmediální projekt byl následně ukončen v roce 2015, kdy kanál Syfy zrušil pokračování televizní části a videoherní *Defiance* tak pokračuje v tvorbě tohoto vědecko-fantastického světa sama.¹⁶⁷

Je třeba rovněž uvést, že multimedialita fikčních světů nemusí být vždy chápána v ryze kladném smyslu. To se týká zejména fikčních světů literárních, které ve svém zobrazování používají téměř výhradně text, a jejich vizuální podoba bývá ponechána na imaginaci čtenáře. Každý čtenář, ačkoli čte totožný text, následně individuálně konstruuje svou vlastní imaginární vizualizaci. Případná filmová nebo videoherní zpracování daného virtuálního světa jsou pak na prezentaci vlastní vizuální verze přímo založena a nekonečné množství individuálních interpretací je zde nahrazeno jediným autoritativním vizuálním podáním. Podoba fikčního světa prezentovaná ve filmu či videohře se následně může, podle míry jejího úspěchu, stát novým vizuálním „kánonem“. V tomto bodě však lze zajisté namítnout, že čtenář není nucen na nabízenou vizuální podobu fikčního světa nikterak přistoupit, nicméně stále se jedná o faktor, jenž má určitým vliv na jeho rozhodování.

Je tedy samozřejmé, že proces multimediality zde existoval již dávno, jsou to však nynější interaktivní možnosti zpracování fikčních světů, jako jsou stolní RPG nebo gamebooky, a zejména možnosti spojené s novými technologiemi, již umožňují principům multimediality fikčních světů existovat v takové šíři a pravidelnosti, jak je známe dnes.

¹⁶⁷ SARKAR, Samid. Syfy cancels *Defiance* TV show, but game 'will continue exactly as before,' says Trion. *Polygon.com* [online].

3.4 Virtualismus

Posledním tématem, jímž se tato práce zabývá, je myšlenka virtualismu, která přenáší diskuzi o fikčních světech z oblasti teorie a narativní tvorby do roviny, kde se tvoření fikčních světů stává dedikovanou a profesionální činností. Jejím autorem je filosof, literární teoretik a představitel ruského a západního postmodernismu Mikhail Epstein. Svou ideu virtualismu formuloval v publikaci *The Transformative Humanities: A Manifesto*, která se věnuje především novým možnostem uplatnění humanitních věd a jejich potenciálu ve spojitosti s problematikou rapidně se vyvíjejících nových technologií a hnutím transhumanismu.¹⁶⁸ Termínem *virtualismus* zde Epstein identifikuje teorii a praxi konstruování virtuálních světů a bytostí. Modelování takových entit je dnes umožněno vyspělými digitálními technologiemi a „světotvorba“ tak již nespadá pouze do kategorie filosofické teorie, ale může být i svébytným typem povolání. Technologický pokrok totiž umožňuje filosofům a knižním autorům o fikčních světech nejen psát a spekulovat, nýbrž i takové světy doopravdy vytvářet, což dokazují mnohé virtuální světy videoher a herních simulací (více viz kapitola 3.1.2 Videohry). Vývojáři počítačových her dnes vlastní značné možnosti při tvorbě virtuálních prostředí a dávají vzniknout množství možných světů, se kterými jsme schopni prostřednictvím herních rozhraní interagovat. Je však nutno zdůraznit, že počítačové hry jsou především komerčními produkty zábavního průmyslu a tvorba fantaskních světů je jen jedním z jejich aspektů. Jejich možnosti v zobrazování světů následně nebývají ani zdaleka využívány v plné míře.¹⁶⁹ Obecně lze rozlišovat mezi třemi typy digitalizovaných světů.

Prvními jsou světy hyperrealistické, které pomocí pokročilé grafiky, či snímků aktuálního světa ztělesňují prakticky „zrcadlová“ universa. Tento princip využívá například služba *Google Earth*.¹⁷⁰

¹⁶⁸ The Transformative Humanities: A Manifesto. *Bloomsbury.com* [online].

¹⁶⁹ EPSTEIN, Mikhail. *The Transformative Humanities: A Manifesto*, s. 156.

¹⁷⁰ Tamtéž, s. 153.

Další typ světů vzniká pomocí tzv. augmentované reality. Prostřednictvím hardwarových zařízení jako jsou *Google Glass* nebo *Oculus Rift*, je realita obohacena o virtuální elementy (virtuální interface, bytosti, objekty, atd.) Světy augmentované reality tak existuje jako kombinace reálného aktuálního prostředí s ryze virtuálními prvky.¹⁷¹

Rozvinutými digitálními světy jsou pak imersivní virtuální prostředí, tedy pokročilé a komplexnější typy počítačových her. Jednat se může o hry s narativním obsahem, ale i nejrůznější simulace, jako jsou například sociální simulátory *Second Life* (více viz kapitola 3.1.2 Videohry), nebo série *The Sims*.¹⁷²

Tyto výše uvedené světy se (záměrně) v drtivé většině případů spokojují s vytvářením alternativních světů naší reality, které se sice mohou v mnohém lišit, avšak jejich fundamentální zákony zůstávají víceméně stejné jako ve světě aktuálním. Jednou z výjimek zde tvoří například videoherní titul *Thomas Was Alone*. Hráč zde sleduje příběh několika virtuálních umělých inteligencí, které se snaží vymanit ze svých „naprogramování“. Charaktery umělých inteligencí jsou zde minimalisticky reprezentovány v podobě různě barevných dvojrozměrných geometrických těles, které jsou však obdařeny lidskými emocemi a myšlením a herní prostředí se následně skládá ze surrealistického zobrazení virtuálního světa.¹⁷³ Koncepte virtualismu však navrhuje plné využití potenciálu modelování možných světů digitálními technologiemi a navrhuje tvorbu světů s radikálně odlišnými uspořádáními. Můžeme se tak pokusit o vytvoření světů, kde bytosti neexistují na bázi uhlíku, ale například vodíku nebo křemíku, kde čas plyne odlišným způsobem, kde neexistují vzdálenosti, či chybějí určité prostorové dimenze, kde je celé universum tvořeno nepevnými substancemi, například vodou, či ohněm, nebo světů, kde lidská

¹⁷¹ EPSTEIN, Mikhail. *The Transformative Humanities: A Manifesto*, s. 153.

¹⁷² Tamtéž, s. 153.

¹⁷³ *Thomas Was Alone*. *Steam.com* [online].

mysl operuje na zcela jiných principech. Jako příklad poslední zmiňované možnosti nám může posloužit fikční svět Tlön, který popsal Jorge Luis Borges ve svém příběhu *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*. Obyvatelé Tlönů totiž nevnímají okolní svět jako soubor objektů umístěných v časoprostoru, ale jako sérii vzájemně oddělených mentálních procesů. V jejich jazyce se následně nevyskytují žádná podstatná jména, neboť pro ně materiální objekty nemají žádnou existenci.¹⁷⁴

Takový fikční svět (a mnoho dalších) by mohl být realizován ve virtuální podobě. Epstein tedy navrhuje splynutí role filosofa a herního vývojáře v samostatné povolání, které označuje jako „světový designér“ či „metafyzikální inženýr“. Jeho vize potencionálního propojení filosofie a technologie následně směřuje k formulování ideje *technosofie*, tedy stavu, jež umožňuje praktickou realizaci filosofických myšlenek prostřednictvím nových technologií.¹⁷⁵

4 ZÁVĚR

V úvodu této diplomové práce byla vznesena otázka, zda a jakým způsobem nová média a digitální technologie ovlivňují tradiční pojetí teorie fikčních světů. Důkazem toho, že má smysl si takovouto otázku vůbec pokládat, je i aktuální zájem ze strany teoretiků, z nichž zde byli konkrétně představeni Alan Kirby a Mikhail Epstein, jejichž uváděné práce pocházejí z nynější doby (2009 a 2012). Zatímco první část práce představila tradiční koncepci fikčních světů (zejména koncepci Lubomíra Doležela), potenciál teorie fikčních světů nám v souvislosti s digitálními technologiemi odhaluje právě část druhá. Na výše uvedenou otázku lze následně odpovědět kladně, což dokládá množství uvedených příkladů fikčních světů, jež jsou, oproti zmiňovanému tradičnímu pojetí, určitým způsobem obohaceny o nové charakteristiky. Shrňme tedy, že moderní pojetí fikčních světů se od toho

¹⁷⁴ Tlön, Uqbar, Orbis Tertius. *Goodreads.com* [online].

¹⁷⁵ EPSTEIN, Mikhail. *The Transformative Humanities: A Manifesto*, s. 155-6.

tradičního liší především následujícími vlastnostmi: posílenou interaktivitou mezi čtenářem/uživatелеm a fikčním světem, novými možnostmi tvorby a publikace fikčních světů pomocí nových médií a technologií, vysokou mírou multimediality jednotlivých fikčních světů a také možnostmi digitální tvorby takových fikčních světů, jež se radikálně liší od naší reality a jež mohou být prezentovány v interaktivní formě, nikoli pouze formě literárně-textové. Díky rozvoji nových technologií fikční světy nemusejí nutně vznikat pomocí literárních textů (či podobných znakových médií), ale mohou existovat v mnoha proměnlivých digitálních formách. Také tradiční pojem *čtenář* se nadále ukazuje jako nedostačující, neboť čtenář již pouze *nečte*, ale i se světem *interaguje*. Jako vhodnější se tedy naskýtá například označení *uživatel*. Navíc jsou to i žánry, jako gamebooky a stolní RPG, jež dosahují posílené interaktivní role čtenáře/uživatele ryze nedigitálními způsoby, které se začínají objevovat i v nových digitálních zpracováních a nadále tak podporují myšlenku stále rostoucího vlivu digitalizace.

V tomto bodě je však nutno znovu poznamenat, že digitální technologie nepřinášejí interaktivitu absolutní. Stejně tak ani nové možnosti autorů a čtenářů při úpravách obsahu či narativních složek fikčních textů nejsou neomezené, neboť zde stále zůstává (ač ve formě notně pozměněné) autoritativní funkce autora/autorů, a čtenář/uživatel je tak ve svých volbách vždy limitován předem definovanými možnostmi a hranicemi technické vyspělosti daných médií. Nicméně lze těžko popřít, že vliv nových médií a digitálních technologií je značný, a ačkoli změny, jež přináší, nejsou kompletně revoluční, stále se jedná o změny posunující koncept tvorby a konzumace fikčních světů novým směrem. Koncept fikčních světů tak již nelze vnímat pouze v souvislosti s textem a celou problematiku je nyní třeba vidět i v souvislosti s možnostmi, jež nové technologie nabízí. Dodejme ještě, že vzhledem k aktualitě tohoto tématu to bude zejména čas a budoucí zkoumání, které prokážou, zda intenzivní směřování směrem k digitalizaci přetrvá, či se nakonec přeci jen vydáme směry odlišnými.

5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

Tištěné zdroje

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.

ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0740-9.

EPSTEIN, Mikhail. *The Transformative Humanities: A Manifesto*. London (UK): Bloomsbury Publishing, 2012. ISBN 978-1-4411-6094-2.

FOŘT, Bohumil. *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-165-8.

KIRBY, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle The Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York (USA): The Continuum, 2009. ISBN 978-1-4411-7528-1.

RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-180-1.

Tištěné zdroje (beletrie)

GLUKHOVSKY, Dmitry. *Metro 2033*. Praha: Knižní klub, 2010. ISBN 978-80-242-2624-8.

LIVINGSTONE, Ian. *Jeskyně sněžné čarodějnice*. Plzeň: Perseus, 1998. ISBN 80-86030-37-7.

LOVERCRAFT, Howard Phillips. *V horách šílenství*. Plzeň: Laser-books, 2010. ISBN 978-80-7193-317-5.

MIÉVILLE, China. *Familiár*. In: ŠUST, Martin. *Trochu divné kusy*. Plzeň: Laser-books, 2005. ISBN 80-7193-188-8.

ULRICH, Plenzdorf. *Nová utrpení mladého W*. Praha: Melantrich, 1986. ISBN 32-004-86

WYNDHAM, John. *Den trifidů*. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0113-3.

Elektronické zdroje

All products. *DnD.Wizards.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://dnd.wizards.com/products/catalog>>.

Back to The Future: The Game. *Telltale Games.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<https://www.telltalegames.com/backtothefuture/>>.

Books. *Fighting Fantasy Apps.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://fightingfantasyapps.com/books/>>.

Box Office History for Star Wars Movies. *The Numbers.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Star-Wars#tab=summary>>.

Cities: Skylines. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://store.steampowered.com/app/255710/?l=czech>>.

Create, play and share text adventure games. *Textadventures.co.uk* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://textadventures.co.uk/>>.

Daniel Defoe's Robinson Crusoe (1996). *RottenTomatoes.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <http://www.rottentomatoes.com/m/daniel_defoes_robinson_crusoe/>.

Dungeons & Dragons (2000). *Allmovie.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.allmovie.com/movie/v227129>>.

Elite Dangerous. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://store.steampowered.com/app/359320/?l=czech>>.

FIRE, Larry. Frustró: The Impossible Typeface. *The Fire Wire Pop Culture Blog* [online] ©2012 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://firewireblog.com/2012/03/26/frustró-the-impossible-typeface/>>.

Flower. *ThatGameCompany.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://thatgamecompany.com/games/flower/>>.

Forty years of adventure. *DnD.Wizards.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>>.

Games. *Bioware.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.bioware.com/en/games/>>.

Games. *Telltale Games.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<https://www.telltalegames.com/>>-

Game overview. *SWTOR.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.swtor.com/info/overview>>.

HILL, Kip. Masterful storytelling returns in 'The Walking Dead: Season 2'. *Spokesman.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.spokesman.com/blogs/tech-deck/2015/jan/20/masterful-storytelling-returns-walking-dead-season-2/>>.

Hopscotch by Julio Cortazar. *The quarterly conversation.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://quarterlyconversation.com/hopscotch-by-julio-cortazar-review>>.

Hyperbolic geometry. *WolframMathWorld.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://mathworld.wolfram.com/HyperbolicGeometry.html>>.

China Mieville's Familiar. *Kickstarter.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<https://www.kickstarter.com/projects/948836017/familiar>>.

KASTNEROVÁ, Martina. *Fikce a skutečnost - je mimesis překonaný konstrukt?* *Filosofie dnes* [online]. 2011, sv. 3, s. 53-66. ISSN: 1804-0969 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://filosofiednes.ff.uhk.cz/index.php/hen/article/view/70>>.

KAYE, Don. Human See, Human Do: A Complete History of 'Planet of the Apes'. *Rollingstone.com* [online] ©2014 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.rollingstone.com/movies/news/human-see-human-do-a-complete-history-of-planet-of-the-apes-20140701>>.

Key MUD Features. *Livinginternet.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.livinginternet.com/d/dp.htm>>.

Kickstarter Basics. *Kickstarter.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<https://www.kickstarter.com/help/faq/kickstarter+basics?ref=nav>>.

Let's Play Jade Empire - Part 5 - Painfully good. *InsideTheDroid.blogspot.cz* [online] ©2011 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://insidethedroid.blogspot.cz/2011/05/lets-play-jade-empire-part-5-painfully.html>>.

Lubomír Doležel. *Slovník české literatury.cz* [online] ©2011 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=1850>>.

MARTINEZ, Calvin. What's in your box: Week of 12-12. *GamingIllustrated.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://gamingillustrated.com/whats-in-your-box-week-of-12-12/>>-

Metro 2033. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://store.steampowered.com/app/43110/>>.

Multi-User Dungeons (MUD's). *Livinginternet.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.livinginternet.com/d/d.htm>>.

Největší trojúhelník hyperbolického světa. *Scienceworld.cz* [online] ©2002 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.scienceworld.cz/neziva-priroda/nejvetsi-trojuhelnik-hyperbolickeho-sveta-3354/>>.

NOVOTNÁ, Kateřina. prof. PhDr. Vlastimil Zuska, CSc. *Estetika.ff.cuni.cz* [online] ©2012 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://estetika.ff.cuni.cz/index.php?id=68>>.

OAKLEY, Bec. What is Minecraft? *Minemum.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://minemum.com/what-is-minecraft>>.

Overview. *DnD.Wizards.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>>.

Penrose triangle wallpaper. *Crunchbag.org* [online] ©2012 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://crunchbang.org/forums/viewtopic.php?id=17229>>.

PEREIRA, Chris. How Dragon Age: Inquisition Lets You Carry Over Your Past Choices. *Gamespot.com* [online] ©2014 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.gamespot.com/articles/how-dragon-age-inquisition-lets-you-carry-over-you/1100-6422779/>>.

Poor Werther (2007). *IMDB.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.imdb.com/title/tt1404712/>>.

ROBINSON, Tasha. Book Vs. Film: *Who Framed Roger Rabbit*. *AVclub.com* [online] ©2008 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.avclub.com/article/book-vs-film-iwho-framed-roger-rabbiti-8568>>.

Robocraft. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://store.steampowered.com/app/301520/?l=czech>>.

ROUSE, Margaret. eBook. *SearchMobile Computing.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/eBook>>.

SARKAR, Samid. Syfy cancels Defiance TV show, but game 'will continue exactly as before,' says Trion. *Polygon.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.polygon.com/2015/10/16/9557863/defiance-syfy-canceled-game-will-continue-trion-worlds>>.

Search: Books in Fiction. *Kickstarter.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1].

Dostupné z:

<https://www.kickstarter.com/discover/advanced?term=book&category_id=47&sort=magic&seed=2427302&page=1>.

Search: Cthulhu. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z:

<http://store.steampowered.com/search/?snr=1_7_7_151_12&term=cthulhu>.

Search: Lord of The Rings. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1].

Dostupné z:

<http://store.steampowered.com/search/?snr=1_7_7_151_12&term=lord+of+rings>.

Search: Sherlock Holmes. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné

z:<http://store.steampowered.com/search/?snr=1_7_7_151_12&term=sherlock+holmes>.

Second Life - virtuální svět. *Second-life.cz* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1].

Dostupné z: <<http://www.second-life.cz/osl-svet.php>>.

Second Life - ekonomika a L\$. *Second-life.cz* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1].

Dostupné z: <<http://www.second-life.cz/osl-ekonomika.php>>.

SERRANO, Alejandro. Fantasymundo entrevista a Dmitri Glukhovsky por

Metro 2033. *Fantasymundo.com* [online] ©2009 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z:

<http://www.fantasymundo.com/articulos/1985/fantasymundo_entrevista_dmitri_glukhovsky_metro_2033>.

Shows. *Geek and Sundry.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z:

<<http://geekandsundry.com/shows/>>.

Sid Meier's Civilization® V. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://store.steampowered.com/app/8930/>>.

Star Wars film series. *Brittanica.com* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.britannica.com/topic/Star-Wars-film-series>>.

Star Wars. *Wookiopedia: The Star Wars Wiki.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars>.

Stats. *Kickstarter.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<https://www.kickstarter.com/help/stats>>.

SPORE™. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://store.steampowered.com/app/17390/>>.

The Day of the Triffids (1963). *IMDB.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.imdb.com/title/tt0055894/>>.

TIMMINS, Debbie. The Walking Dead Season 2 Episode One Review (PC). *The Average Gamer.com* [online] ©2013 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.theaveragegamer.com/2013/12/19/walking-dead-season-2-episode-one-review-pc/>>.

The Forest of Doom. Tin Man Games. 2014. Videohra (Menu - Extras - History of Fighting Fantasy).

The Sign of Four (1983). *IMDB.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.imdb.com/title/tt0086310/>>.

The Transformative Humanities: A Manifesto. *Bloomsbury.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.bloomsbury.com/us/the-transformative-humanities-9781441100467/>>.

Thomas Was Alone. *Steam.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://store.steampowered.com/app/220780/?l=czech>>.

Tlön, Uqbar, Orbis Tertius. *Goodreads.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1].

Dostupné z:

<http://www.goodreads.com/book/show/929587.Tl_n_Uqbar_Orbis_Tertius>.

Top 10 Lists: The Top 10 Notable Interactive Movie Games. *Gamefaqs.com* [online] ©2010 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.gamefaqs.com/top10/2093-the-top-10-notable-interactive-movie-games>>.

Tvorba ve světě Second Life. *Second-life.cz* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.second-life.cz/osl-tvorba.php>>.

Wikidata: Introduction. *Wikidata.org* [online] ©2015 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Introduction>>.

What is Wildstar? *Wildstar.com* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.wildstar-online.com/en/what-is-wildstar/>>.

Who Framed Roger Rabbit: The Inside Story. *Neatorama.com* [online] ©2013 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.neatorama.com/2013/12/26/Who-Framed-Roger-Rabbit-The-Inside-Story/>>.

ZUSKA, Vlastimil. 2.1. Fikce, nicota a afirmace reality. *Filosofie.cz* [online] ©2016 [cit. 2016-3-1]. Dostupné z: <<http://www.fysis.cz/filosofiecz/texty/zuska/mimesis/fikce.htm>>.

6 RESUMÉ

This diploma thesis consists of two main sections. The first introduces the traditional theory of fictional worlds based on the conceptions of Lubomír Doležel, Ruth Ronen, Umberto Eco and Vlastimil Zúška. The second section deals with the question of whether (and how) the recent phenomenon of new technologies and media affects the overall approach to creation and consumption of fictional worlds. The thesis concludes the answer as positive and demonstrates a number of examples of fictional worlds with appropriate attributes. The main characteristics, which these worlds possess, and which differentiate them from the traditional approach, are identified mainly as: increased interaction between the reader and fictional world, new possibilities of creation and publishing of fictional world achieved by new technologies and media, high potential of fictional worlds existing on multiple media platforms at once and a possibility to create fictional worlds radically different from our reality through digital means (and not just by literary text). All these changes can be attributed mainly to the implementation of new technologies and media, with the possibility of interaction being the most important. In the view of this, it is suggested that the term *reader* is insufficient and a term *user* might be better suited.

7 PŘÍLOHY

Příloha 1

Tabulka přehledu jednotlivých modálních systémů
a jejich způsobů modulace fikčních světů

Kvantifikátory	Operátory			
	Aletické	Deontické	Axiologické	Epistemické
E existenční	M možný	D dovolený	A hodnotný	K známý
~E negativní	~M nemožný	~D nedovolený	~A nehodnotný	~K neznámý
~E~ obecný	~M~ nutný	~D~ povinný	~A~ indiferentní	Ko věřený

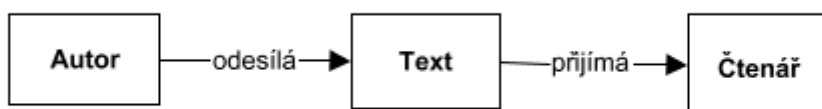
Zdroj:

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 122.

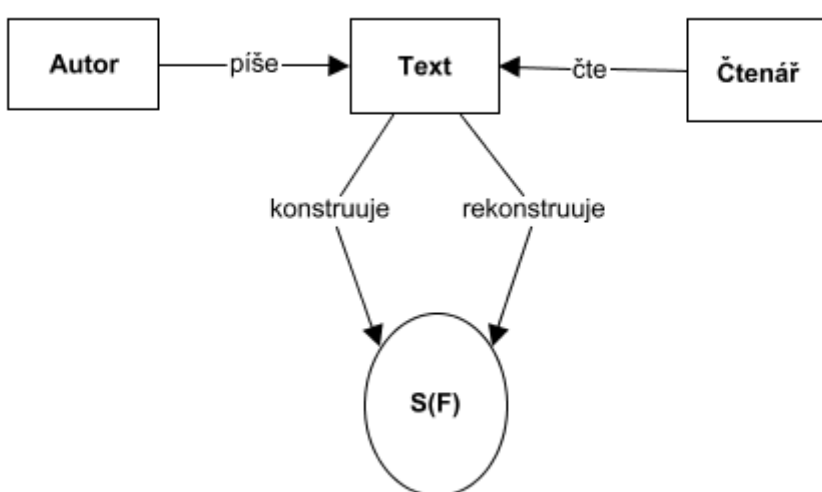
Příloha 2

Vývoj modelu literární komunikace

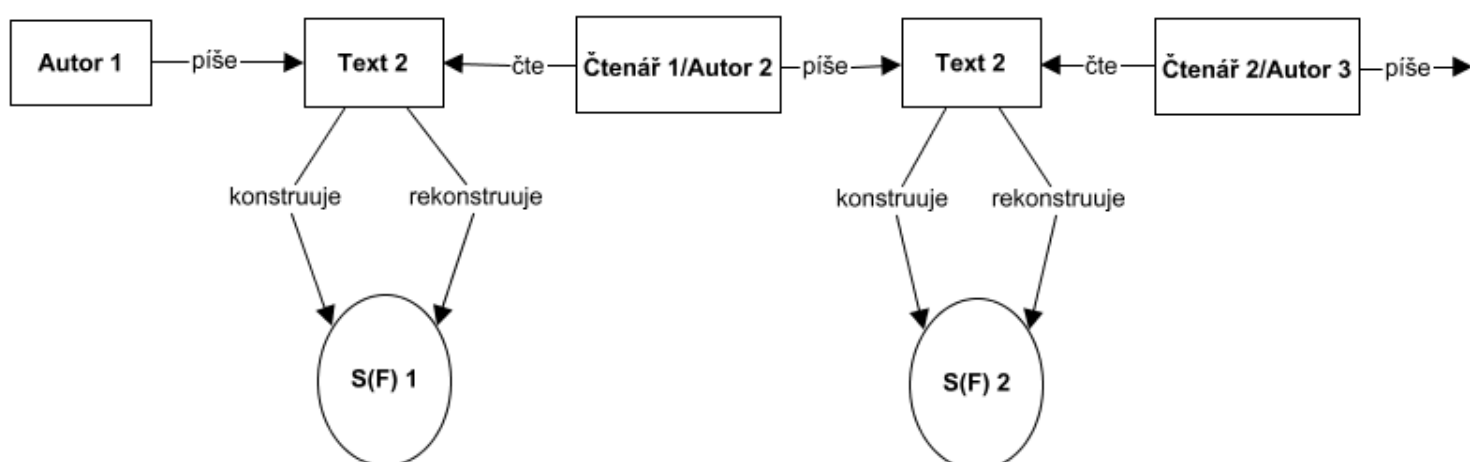
Model A



Model B



Model C

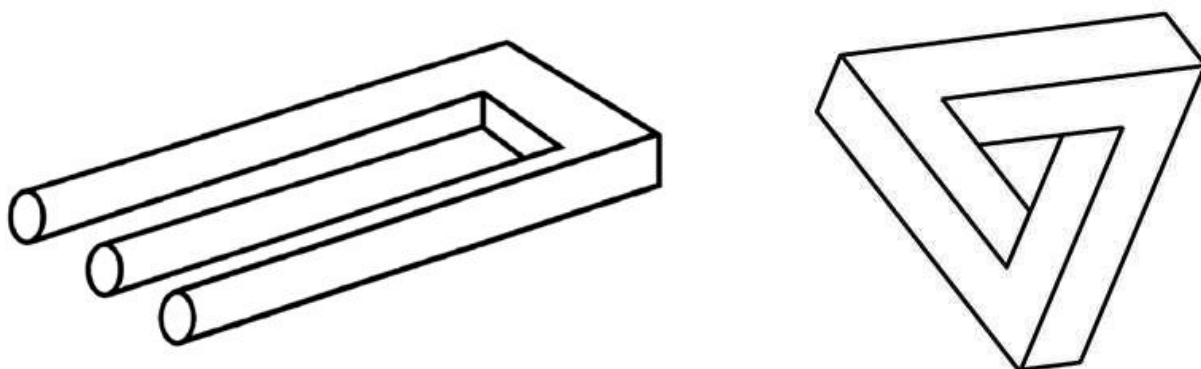


Zdroj:

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*, s. 200-201.

Příloha 3

Vizuální příklady nemožných světů



Zdroj:

Penrose triangle wallpaper. *Crunchbag.org* [online].

FIRE, Larry. Frustrato: The Impossible Typeface. *The Fire Wire Pop Culture Blog* [online].

Příloha 4

Ukázky narativních videoher s dialogovými volbami
(Jade Empire, The Walking Dead: Season 2)

It was rather full of silver. A life's savings, you know. Would you happen to know what happened?

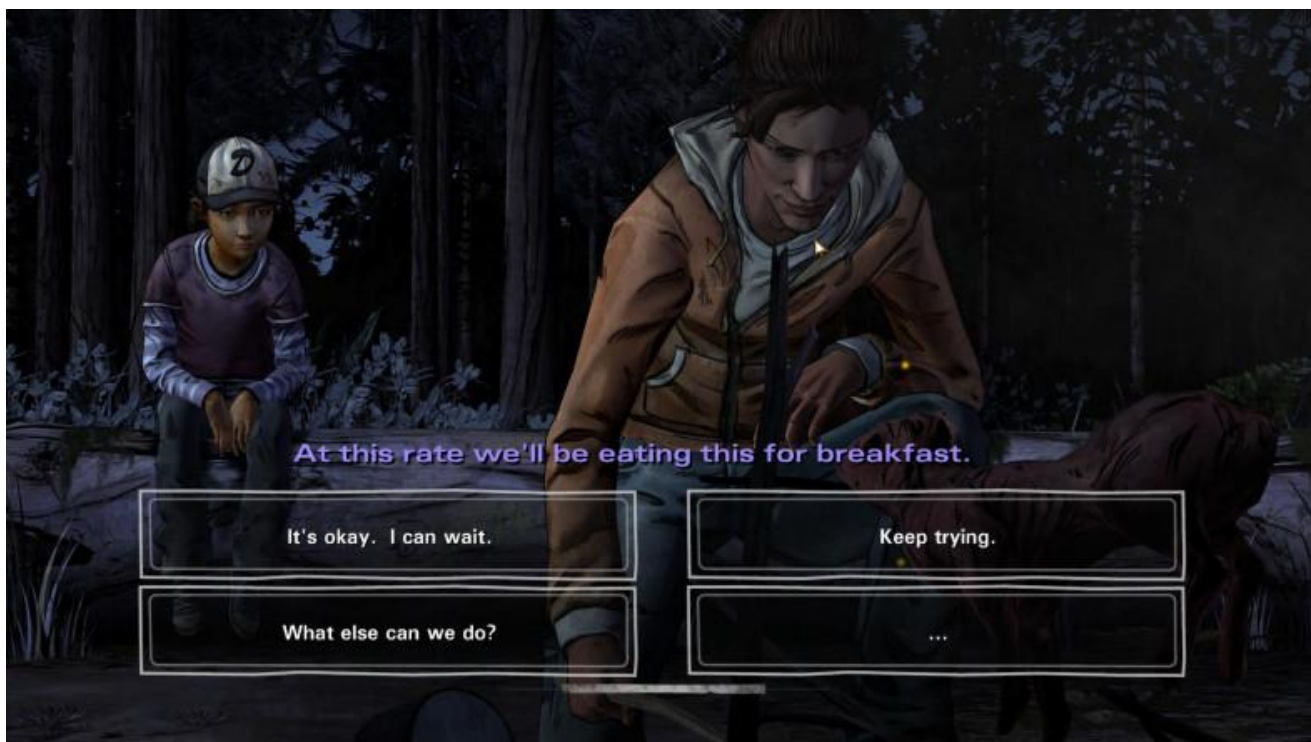


I saved your life, and you demand your money back?
[[Intimidation]] I saw no chest. Don't come to me with these lies.
I'd like to repay you, but I appear to have spent most of it.

I was thinking that while the silver is mine, you deserve a reward for all your good work. What say you to half of the silver that was in that chest?



I won't take any of your savings. You need it more than I.
I appreciate that. Here, have half your silver back.
No. I'm keeping it all.



Zdroj:
MARTINEZ, Calvin. What's in your box: Week of 12-12. *GamingIllustrated.com* [online].

Let's Play Jade Empire - Part 5 - Painfully good. *InsideTheDroid.blogspot.cz* [online].

TIMMINS, Debbie. The Walking Dead Season 2 Episode One Review (PC). *The Average Gamer.com* [online].

HILL, Kip. Masterful storytelling returns in 'The Walking Dead: Season 2'. *Spokesman.com* [online].