

Daniel BÍNA
(České Budějovice)

„Postnarrativní fikční světy“

„Постнарративные фиктивные миры“

Темой доклада является феномен компьютерных игр. Игры на PC представляют собой благодарную тему для теории литературы, и достаточно реалистичную тему для педагогики. Мы вступим или уже вступаем в построманную, постлитературную или постнарративную медийную коммуникацию? Возможно, уже существуют какие-то «крупные (пост)нарративные произведения на базе компьютерных игр? Будущее романной коммуникации (или её большей части) состоит в трансформации в компьютерно-игровую коммуникацию? Может ли быть школьное прививание любви к чтению успешным при конкуренции с компьютерными играми? Или же более перспективным становится введение в будущем культивации «мультимедийной (пост)нарративной коммуникации» в литературное воспитание?

Традиционным способом приведения людей к литературе является обещание впечатлений от погружения в чтение, возбуждение и удовлетворение фантазии и возможность идентифицирования себя с героем. Таким образом, большее внимание уделяется семантическому уровню текста (в ущерб стилистическому и синтаксическому уровням), что типично при наивном подходе к текстам. Большая часть привлекательности романов для обыкновенных читателей состоит в моменте погружения в нарративные фиктивные миры.

А что если обещания «малых миров» литературы слушают те, опыт которых с фиктивными мирами, их созданием и усвоением намного интенсивнее, чем обещающий может себе представить? PC-игры обладают потенциалом

именно для разыгрывания фиктивных миров – именно с той стороны, на которую делается акцент при привлечении к литературе и чтению, компьютерные игры обладают большим преимуществом: в их распоряжении орудие интерактивной виртуальной реальности.

Фиктивный мир – это мир смоделированный, замкнутый, более простой, более однозначный, решаемый, решительный. Не разбираться в неоднозначности реального мира и мечтать о том, как человек окажется в более однозначных мирах, где позиции, проблемы, конфликты и задачи более ясны, где меньшее количество деталей формирует более закрытую и более уютную систему, где (невротический) идеал «чтобы всё было под контролем» более достижим или, хотя бы, обладает более чёткими очертаниями, – в такой экзистенциальной ситуации (совершенно типичной для современных нервированных людей) соблазн просто и динамично генерируемого фиктивного мира РС-игры становится огромным, а для того, кто эти чувства вызвал, почти непреодолимым.

Начинает ли РС-игра выступать в качестве «главной линии» нарративной традиции западного мира? РС-игры полностью соответствуют любому более широкому пониманию нарративности, «повествовательности» и интуитивной «нарративной компетенции». Рассказчик в компьютерных играх в целях наибольшей «драматизации» превратился в «сюжетотворца», который контролирует развитие сюжета прежде всего посредством управления эпизодическими персонажами. Для компьютерной среды «тип рассказчика-сюжетотворца» идеален. Он может вдохновить и «чисто литературный нарратив».

Фиктивный мир нарратива, смоделированный, замкнутый, более простой и более однозначный мир, является подходящей средой для создания *flow*-эффекта, состояния радостного, счастливого сопереживания. Но абсолютно различными способами у книг и РС-игр. Преимущество РС-игр в силе создания *flow*-эффекта по сравнению с книгами не стоит даже обсуждать. Возможность «идентифицировать себя с героем» не выдерживает сравнения с радикальной интерактивностью и (совместным) созданием (собственного) персонажа. Единственная настройка сложности книги не сравнима с настройками РС-игр, с несколькими степенями сложности и другими изменяемыми, вариативными «сценариями» и «кампаниями».

Словесность будет всё менее и менее реализовываться изолированной более в широких мультимедиаальных рамках. Если же нарративность является ключевым измерением РС-игр, кто же иной кроме как литературоведы будет её изучать? С медиоцентрической точки зрения эпоха литературной коммуникации является лишь культурным эпизодом, связанным с определённым временным состоянием технологической базы цивилизации. Большая часть чтения перельётся в «пост-романную», «пост-нарративную» или «пост-

„Postnarrativní fikční světy“

литературную» коммуникацию, в поэтику «очень открытого произведения», с радикализованной степенью интерактивности и большим количеством генерируемых текстовых вариантов, с более перформативными фиктивными мирами и более сильными *flow*-эффектами.

„Post-narrative fictional worlds“

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

1. Téma: počítačové hry jako „(post)literatura“?

Tématem tohoto textu je „svět počítačových her“. Rozmach počítačových her, zřetelný pohyb části čtenářské populace od románové komunikace a prodlévání v narativních fikčních světech románů k počítačověherní komunikaci a jejím (post)narativním fikčním světům, činí tyto nové texty, tuto novou kulturní komunikaci zajímavou i pro literární teorii.

Jaká je souvislost tohoto tématu s areálovými studiemi?

Na jednu stranu by bylo možno celé téma označit za vůči areálovému pojetí kultury neutrální, ale spíše souvisí částečně:

- jednak v tom, že regionální zpoždění na ekonomicko-technologické straně problému způsobuje prudší vpád dotyčného typu (post)textů do naší kultury a společnosti oproti vývoji v prostoru na západ od nás;

- jednak nás též (poněkud, stále ještě) odlišuje převažující pojetí literární kultury a jejích společenských (národněosvětových) úloh u středoevropské učitelské populace oproti západu;

- jednak lze uvažovat o tom, zda v rámci jednotlivých literárněhistorických a filologických specializací nestudovat pouze takové literární či narativní jevy, které se dnes objevují ve „starších čistších“ podobách/médiích (zejména jako knihy poseté písmenky), ale všimnout si a začlenit do předmětu studia i (post)texty a (post)narativní komunikační jevy, v nichž slovesná kreaace tvoří pouze (důležitou) část multimediálního interaktivního komponovaného programu – jako jsou právě počítačové hry.

2. Povaha zájmu: literárněteoretická, též pedagogická (psychologická)

Zatímco filolog si ještě víceméně může vybrat, zda se PC-hrami bude zabývat nebo ne, z pedagogického úhlu pohledu je realita PC-her a PC-hráčství už příliš masivní pro podobnou volbu. Nabídněme aspoň tyto základní otázky:

- Je tu něco vydatného k literárněvědnému studiu?
- Vstoupíme, nebo už vstupujeme, do po-románové, po-literární nebo po-narativní mediované komunikace?
- Existují už třeba nějaká „velká (post)narativní díla“ na půdorysu PC-hry?
- Je budoucnost románové komunikace (nebo její velké části) v transformaci v počítačověherní komunikaci?
- Může být školní výchova ke čtenářství úspěšná v konkurenci vůči PC-hrám?
- Nebo je perspektivnější začlenit v budoucnu kultivaci „multimediální (post)narativní komunikace“ do literární výchovy? (Aneb: „od čtenářského kroužku k multimediálnímu klubu přátel postnarace“?)

Řadě lidí – včetně mnohých literárních teoretiků a pedagogů – se zdá, že dnes „literární kultura upadá“, že lidé nedostatečně čtou knihy a nahrazují četbu něčím neadekvátním, nekulturním, jestliže místo toho hrají PC-hry... Je to tak jednoduché?

(Nemůže nám hrozit směšnost situace, kdy jako by chceme, aby se karbařizovaní novinoví čtenáři *Mme Bovary* zkultivovali návratem k Vergiliovi?)

„Postnarativní fikční světy“

3. Knihy a počítačové hry jako konkurenční stroje na výrobu fikčních světů

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

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

Co když ale takové přísliby úniků do „malých světů“ poslouchají ti, jejichž zkušenost s fikčními světy a jejich vytvářením a zvládnutím je mnohem intenzivnější, než si zvětšující pedagog umí představit? Co když propagátor čtenářství slibuje, jako odměnu za pracné a zdlouhavé „začtení se“ do knihy, slabý odvar toho, co jeho posluchači už znají a umějí „si navozovat“ v PC-prostředí mnohem snáz?

PC-hry jsou výborně disponovány právě k rozehrávání fikčních světů – právě v té stránce, na níž se ulpívá při propagaci literatury a čtenářství, jsou PC-hry ve velké výhodě: vládnou zbraní interaktivní virtuální reality.

Fikční svět: modelový, uzavřený, jednodušší, jednoznačnější, rozhodnutelný, řešitelný

Je fikční svět generovaný PC-hrou „skutečným narativním fikčním světem“, jevem stejného druhu jako fikční svět generovaný literaturou? Soudím, že jednoznačně ano.

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

PC-hry (rozumí se: ty složitější) snad téměř ani (obdobně jako literární texty) „nemohou negenerovat“ fikční světy.

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

Koncentrické, prudce zakřivené, „chiaroscurové“, „ohniskové kladení“ fikčního světa umožňuje hrát efektivní hru redukce počtu prvků „navícených do systému“

a způsobuje zjednodušenost, uzavřenost a umocněnou rozhodnutelnost situací/problémů v rámci takové hry takového světa.

„Každý fikční svět, protože je konstruován jako svět paralelní, obsahuje jisté jádro faktů, kolem něhož krouží množiny situací s klesající fikční aktuálností.“ (Ronenová 2006:17)

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

Nevyznat se v nejednoznačnostech reálného „jedinosvěta-téhož-pro-všechny“ (po hérakleitovsku) a toužit toulat se v jednoznačnějších světech, kde pozice, problémy, konflikty a úkoly jsou přehlednější, kde menší počet prvků tvoří uzavřenější a útulnější systém, kde (neurotický) ideál „mít věci pod kontrolou“ je dosažitelnější nebo má aspoň jasnější obrysy – v takovéto existenciální situaci (pro dnešní zneurotizované lidi zcela typické) je svůdnost snadno a dynamicky generovatelného fikčního světa PC-hry ohromná, ba, pro toho, kdo tuto sílu rozpoutal, téměř neodolatelná.

4. Povaha počítačových her

Jak PC-hry vypadají a které druhy jsou zajímavé?

Většina existujících PC-her jistě nebude badatelsky zajímavá – neboť většina PC-her je primitivních a hloupých (Je to stejné jako s knihami.) Cenné jsou ty z nich, které nestavějí na pohotovosti a manuální zručnosti (mechanické hry), ale na volbách promluv a virtuálních činnostech (příběhové hry, hry s budováním rolí, strategické hry).

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

Narace nebo postnarace?

Vstupuje PC-hra do „hlavní linie“ narativní tradice západního světa?

Do (staromódně?) zúženého „naleziště narativních jevů“ se PC-hry vměstnat nemusejí. Podle konzervativnějších, užších, románocentrických (protože logocentrických) pojetí existuje narace/narativ buď úplně jen uvnitř literatury (např.

„Postnarativní fikční světy“

Schaeffer, uvádí Groensteen 2005:22), nebo je vázána na existenci vypravěče, s výraznou delimitací diegeze, s nepokrytou zprostředkovaností (proto zde ona nabídka předpony post-).

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

PC-hry vyhovují i Cullerovu pojetí „vypravovatelnosti“ (*tellability*) „narativně předváděných textů“ (*narrative display texts*) a intuitivní znalosti pravidel a postupů narativní komunikace („narativní kompetence“). (Culler 2002:34,93)

Co se týče **vypravěče**: v PC-hrách se v zájmu co největší „prodramatizovanosti“ změnil v „**dějmistra**“ (výraz se začal užívat v nepočítačové variantě *RPG*-her (*role playing games*, hry na hrdinu, budování postavy), jenž kontroluje děj především ovládáním/hraním vedlejších/epizodních postav. Pro prostředí počítače je „dějmistrovský typ vypravěče“ pochopitelně zcela ideální. (V jedné z nejprestižnějších her, strategii *Sid Meier's Civilization*, např. řadu událostí exponují „raporty“ hráčových „ministrů“, apod.) Může být inspirací i pro „čistě literární narativ“.

Text nebo rámec pro jeho vznik?

Převládá tradiční pohled na úlohu autora jako architekta/stavitele textu, „otevřenost díla“ je v možnosti čtenáře různě text interpretovat. Práce, kterou odvedl autor PC-hry, se může vedle toho zdát „nedostatečně autorská“, neboť on jen jakoby nastavil rámce, v nichž si (zdánlivě) velmi rozmanitě může počínat a vlastní „texty“ tvořit hráč; odtud asi obvyklá intuitivní nechuť brát PC-herní programy jako něco podobného umělecké kreaci spisovatelově.

S trochou tolerance rozdíl nemusí vyhlížet tak propastně: ani autor klasického slovesného vyprávění nemusí mít čtenáře/posлуhače a v něm generovaný fikční svět pod větší „kontrolou“, než nakolik program hry „kontroluje“ postup a zážitky hráče. PC-prostředí výborně umožňuje postupné odvíjení děje, má téměř nevyčerpatelné možnosti vést hráče zdánlivě otevřeným polem možností k předem naprogramovaným několika variantám průběhu a finále... Řekněme: PC-hry (především ty nejsložitější, strategické) představují „druh/žánr definovaný převážně v syntaktické rovině“ (tedy ne v sémantické, jako třeba válečný román, ale spíše tak nějak jako klasická detektivní novela). Iluze „svobody“ či „nedostatečného vedení“ recipienta může být nejsilnější zpravidla ve „středních fázích“ vývoje hry, koneckonců však provede herní program dostatečně vytrvalého hráče některými z několika variantních peripetií až k jedné z několika málo variant katastrofy.

5. Fenomenologie radosti

Ústředním pojmem fenomenologie radosti je: zážitek „**flow**“, zážitek plynutí, optimálního prožitku, radostné nasebezapomenutí. Fikční svět narativu, modelový, uzavřenější, zjednodušený a zjednoznačnělý svět, je velmi příhodným prostředím pro navozování tohoto radostného, šťastného uchvácení.

Naprosto ne však stejnou měrou u knih i PC-her. (Každý, kdo udělal zkušenost s oběma prostředími, potvrdí, a možná už je to všeobecně známo.)

Csíkszentmihályi (1996:80) uvádí: „*fenomenologie radosti má 8 hlavních prvků...*“

1 když se pustíme do úkolu, který máme šanci úspěšně dokončit ...

2 ... schopni soustředit se ...

3 ... jasně stanovit cíle ...

4 ... okamžitou zpětnou vazbu ...

5 ... vykonává s hlubokým zaujetím, ale přitom necítí žádnou zvláštní námahu ...

6 ... umožňuje lidem mít pocit kontroly nad tím, co dělají ...

7 ... mizí starosti o vlastní já, ale přesto se paradoxně pocit vlastního já vynořuje silněji, když zážitek plynutí skončil ...

8 ... změnilo vnímání času: hodiny míjejí jakoby během minut a minuty se mohou natáhnout ...“

Přednost PC-her ve zdatnosti v navozování *flow*-efektu oproti knížkám je čitelná v zásadě ve všech bodech této charakteristiky; zdůrazněme zejména tyto:

- možnost „identifikovat se s hrdinou“ nesnese srovnání s radikální interaktivností a (spolu)utvářením (vlastní) postavy;

- jedno „nastavení náročnosti“ knihy, kterou můžeme vybrat buď vhodně, nebo nevhodně, a nevhodnou volbu poznat „na rubu frustrace“ po delší marné námaze četby apod. – oproti nastavitelnosti PC-her, s několika stupni náročnosti a dalšími nastavitelnými proměnnými, variantními „scénáři“ a „kampaněmi“ (příběhem provázanými řadami základních „scénářů“), což všechno dohromady obvykle tvoří celý „balíček“, v němž je konkrétní PC-herní produkt (dílo?) realizován a prezentován na trhu.

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

Přijmeme-li toto energetické pojetí radostného zážitku (tento ideál pedagogů, programujících svá snažení na proplutí mezi odraznými skálami nudné snadnosti a frustrující přílišné náročnosti), pak se nerovnost zápasu knih a PC-her o masy neurotických fikčněsvětských adeptů jeví jako samozřejmá.

Takovéto úvahy o „fikčněsvětské performativnosti“ knih a her se pochopitelně netýkají hrstky obzvláště zdařilých inovativních textů a hrstky jejich elitních čtenářů: ani žádné další budoucí novoty nejspíš neohrozí postavení *Shandyho* ani

„Postnarativní fikční světy“

Finnegana, ti budou mít čtenářů asi stále stejně (málo); jde o to, čím literatura promlouvá (či čím se literatura vemlouvá) běžným/většinou čtenářům. A zde je rozumné počítat s tím, že PC-hry jsou příliš silný soupeř pro běžné čtení a knižní čtivo (a taktéž pro filmové vyprávění).

6. Výhledy a poznámky

Nejde tu snad o to navrhnout filologům, aby studovali neslovesné komunikáty; velmi pravděpodobně bude hrát komunikace slovesnými texty i v budoucnu dominantní úlohu v kultuře (lidé jsou nastaveni především na verbální chování, nikoli především na vizuální komunikaci), ale slovesnost bude asi čím dál méně vystupovat izolovaně a čím dál víc v širších multimediálních rámcích.

Jestliže je narativnost klíčovou součástí/dimenzí PC-her, kdo by je měl studovat spíše než literární teoretikové? Budou-li tyto hry ponechány teoretickému zájmu vzdálených oborů, lze se obávat nedostatečné erudice zkoumatelů, naivnosti poznání herní narativnosti, nevyužití, zanedbání některých obzvláště produktivních „dějmistrovských“ aspektů tohoto kulturního média – aspektů, které třeba ještě čekají na rozpoznání nebo na naplnění (post)vypravěčskou invencí...

Z mediocentrického pohledu (např. McLuhan 2000) je epocha literární komunikace velká kulturní **epizoda** spjatá s určitým dočasným stavem technologického zázemí civilizace. To, že nám románocentrický pohled na fikční světy nemůže vydržet navěky, je normální, nekatastrofická hypotéza, stejně jako že románová komunikace bude „metabolizovat“, přejde v něco dalšího, co nebude absolutně jiné, jen rozšířené o další složky/dimenze...

Velká část včerejšího „masového“ čtenářství se nejspíše zítra přelije do „post-románové“ či „post-narativní“ nebo „post-literární“ komunikace, do poetiky „velmi otevřeného díla“, s radikalizovanou mírou interaktivnosti (a interaktivnost je zradikalizovaná „dialogičnost románu“, jako i zradikalizovaná poetika „otevřeného díla“) a vysokým či nevyčerpatelným počtem generovatelných textových variant, s performativnějšími fikčními světy a silnějšími *flow*-efekty.

Proti „metafyzice přítomnosti“. – Jednou z komparativních výhod PC-strategie jako narativního žánru oproti knize je snadnější realizace složité strukturovaného „otevřeného (hyper)textu“, v němž se lze toulat nejen dopředu-dozadu, ale i „napříč“, rozvětňovat jej (vracet se ke zvolenému východišti a zkoušet z něj postupovat různými postupy, radikalizovat experimentační možnosti)... K tomu přistupuje již zmíněná praxe prezentovat PC-hry jako celé soustavné balíčky textů, textových variant a aplikací – tento tvar PC-herních komunikátů činí těžko udržitelnou tradiční představu o **identitě textu**. Právě povaha PC-herního textu-programu může uvolnit naši/společenskou představu/konvenci o tom, nakolik „povinné“ je dospět v umělecké tvorbě, v procesu kulturní komunikace, v řadě pretextů a posttextů, k jednomu referenčnímu, povýšenému bodu, k jedinému

kanonizovanému „textu“... (Proč ne třeba hudební skladba publikovaná ve dvou nebo třech instrumentacích nebo v několika vzájemně odchylných verzích, mezi nimiž se dříve autor musel „povinně“ rozhodnout?)

Proti „přísunu tezí“. – Tvůrce PC-herního postrománu nemůže obejít ani odbýt syntaktickou dimenzi herního textu. Nemůže uniknout do jednorozměrného (naivně sémantickocentrického) textu, škrobeně tlumočícího líbivé slogany a moudra. Postnarátor se musí soustředit na rozehrávání a moderování procesů a nemůže konkurovat romanopisci přístupem založeným na „přísunu tezí“. To je velká výhoda – odpadá tím jedno z literárně nejzlobnějších pokušení.

Tato studie vznikla v rámci řešení výzkumného projektu financovaného Grantovou agenturou Akademie věd České republiky (grant GA AV ČR: IAA 901 420 701).

Použitá literatura:

Csíkszentmihályi, M. (1996). *O štěstí a smyslu života*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny.

Culler, J. (2002). *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host.

Doležel, L. (1993). *Narativní způsoby v české literatuře*. Praha: Český spisovatel.

Eco, U. (1997). *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia.

Eco, U. (2004). *Meze interpretace*. Praha: Karolinum.

Groensteen, T. (2005). *Stavba komiksu*. Brno: Host.

McLuhan, M. (2000). *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota.

Ronenová, R. (2006). *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host.

Todorov, T. (2000). *Poetika prózy*. Praha: Triáda.