

Od literatúry k digitálnym hrám, od čítania príbehov k ich hraníu

Martin Boszorád – Juraj Malíček

BOSZORÁD, M. – MALÍČEK, J.: From Literature to Digital Games, from Reading Stories to Playing Them

SLOVENSKÁ LITERATÚRA 67, 2020, No. 6, p. 584 – 597

DOI: <https://doi.org/10.31577/slovlit.2020.67.6.5>

Martin Boszorád – ORCID ID: 0000-0002-8070-0554

Juraj Malíček – ORCID ID: 0000-0001-7505-6904

Key words: literature, digital games, iconic – operative, (inter)mediality, fantasy, popular culture/popculture

The main ambition of the paper is a reflection on the relation between literature and digitality, or verification of the potential of research into literature seen in the context of the (post)digital civilizational and cultural situation, which decisively influences the way literature as such exists, or the way it circulates and resonates in culture. The subject of the interest is digitalized literature, i.e. converted into numbers, in a narrow or specific sense, new-medium literature. The authors use the example of Andrzej Sapkowski's fiction and its video game post-texts produced by the developer CD Projekt Red to find out what happens to literature converted into the form of a digital game. The leitmotif of the reflection is the binary opposition of the iconic (defining literature) and the operative (defining digital games) as well as the very literary scientific and fundamental issues such as the issue of a story and its relation to narration. In terms of the concept and the method, the key question is the question of the genre, i.e. fantasy, where the authors reflect on the specific form of digital literature from the perspective of pop culture, i.e. the optics which makes it possible to view the matters not through the prism of literary types but through the prism of genres.

Kľúčové slová: literatúra, digitálne hry, ikonické – operatívne, (inter)medialita, fantasy, populárna kultúra/popkultúra

Keď sa René Wellek a Austin Warren v rámci ich spoločnej *Teórie literatúry*, ktorá pôvodne vyšla v Amerike na sklonku sedemdesiatych rokov 20. storočia, v síce nie rozsiahlej, beztak však i z dnešného uhla pohľadu vcelku inšpiratívnej kapitole venujú vzťahom literatúry a ostatných umení, píše: „Rôzne umelecké druhy – výtvarné umění, literatúra a hudba – prodělávají každý svůj individuální vývoj, a to různým tempem a s různou vnitřní strukturou prvků. Nepochybně jsou ve stálém vzájemném vztahu, avšak tyto vztahy nejsou vlivy, které by vycházely z jednoho bodu a určovali vývoj ostatních druhů umění, je nutno je pojímat spíše jako komplexní schéma dialektických vztahů působících oběma směry, od jednoho druhu umění ke druhému a naopak, a mohou být zcela přetvořeny v rámci umění, do něhož vstoupily.“¹

Ak si dovoľíme nechať bokom osobitý kontext, v ktorom R. Wellek a A. Warren uvedené formulujú, nosná idea o recipročnej previazanosti a „komplexnej schéme dialektických vzťahov“ medzi umeleckými druhmi alebo – širšie ponímané – umeleckými formami či – ešte o čosi širšie – médiami a kultúrными obsahmi platí v súčasnosti akiste viac ako kedykoľvek predtým. Súčasná civilizačno-kultúrna situácia je napokon výrazne definovaná konvergenciou,² prejavujúcou sa rôznymi podobami prekračovania hraníc a v konečnom dôsledku zásadnými zmenami vo sférach kultúry. Aj preto je v ostatných desaťročiach v globálnom meradle čoraz živší napríklad intermediálny³ diskurz, aj preto sa súčasnosť čoraz častejšie zvykne charakterizovať ako (post)digitálny, postmediálny (ale napríklad aj postfaktuálny) vek. V tomto kontexte sa teda celkom prirodzene mení i to, akým spôsobom jestvuje tiež literatúra ako taká, resp. to, akým spôsobom kultúrne cirkuluje či rezonuje. Logicky sa mení tiež to, akým spôsobom sa o nej teoretizuje – absolútne prirodzeným dôsledkom je snaha o reflexiu jej starých a nových rozhraní či povedzme „interfejsov“, alebo reflexia jej – polysémicky myslené – „bytia v sieti“.⁴ V takto vymedzenom rámci, v rámci diskurzu in vivo zameraného na korelácie literatúry a digitálnych médií, je, ako to potvrdzuje prax, mnoho potenciálnych a produktívnych smerovaní, parciálnych tém i prístupov. Predmetom záujmu tejto state je celkom konkrétne vzťah literatúry a digitálnych

1 WELLEK, René – WARREN, Austin: *Literatura a ostatní umění*. In: *Teorie literatury*. Olomouc : Votobia, 1996, s. 189 – 190.

2 V tomto kontexte dôležité slovné spojenie konvergentná kultúra je ťažiskovo naviazané na práce amerického teoretika popkultúry Henryho Jenkinsa (JENKINS, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press, 2006). Ku konvergencii ako kultúrnemu či priamo kultúrovnornému fenoménu bližšie napr. GÖTTLICH, Udo – POROMBKA, Stephan (eds.): *Die Zweideutigkeit der Unterhaltung, Zugangsweisen zur populären Kultur*. Köln : Herbert von Halem Verlag, 2009, s. 220 – 238. Eggo Müller tu vo svojej štúdií osvetľuje vzťah konvergenca a zábavy.

3 Prívlastok „intermediálny“ v tomto prípade používame celkom pragmaticky v rámcovom slova zmysle, teda ako prívlastok s najširším prijateľným referenčným polom. Pojem intermediality je napokon pojmom – dáždnikom, ako to pripomína RAJEWSKY, Irina O.: *Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality*. In: *Intermedialités*, 2005, č. 6, s. 44. Ako široké pole výskumu (odkaz na názov state WOLF, Werner: *Intermedialita: široké pole výzkumu a výzva literární vědě*. In: *Česká literatura*, roč. 59, 2011, č. 1, s. 62 – 85) tak zahrňa aj tie javy či fenomény, ktoré sú v kontextoch nášho uvažovania najpodstatnejšie, teda napr. pojmy remediácie alebo transmediality.

4 Implicitne tu odkazujeme hneď na dve v tomto kontexte mimoriadne zaujímavé a čo do záberu obsahovo hutné domáce publikácie: SUWARA, Bogumiła – HUSÁROVÁ, Zuzana (eds.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012; SUWARA, Bogumiła (ed.): *{(staré a nové) rozhrania/*interfejsy*/ [literatúry]}*. Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2014.

Digitálna hra – stret ikonického a operatívneho (metodologické intermezzo)

Keď sa podujímame uvažovať – opäť s odkazom na vyššie citované slová R. Wel-leka a A. Warrena – o „komplexnej schéme dialektických vzťahov“ medzi literatúrou a digitálnymi hrami, ako celkom bazálne funkčné východisko sa s ohľadom na naše metodologické zázemie javí opozícia ikonické – operatívne, resp. moment interaktivity: „Videohra je, podobne ako film, výtvarné dielo, hudobná skladba, divadelná hra či literárny text, autonómny znakový systém, navyše systém zreteľne odlišný od ostatných znakových systémov cez čosi, čo je výnimočné. Cez interaktivitu. [...] Ak o umení v kontextoch nitrianskej školy uvažujeme ako o principiálne ikonickom, samozrejme s prvkami operatívnosti, ale ikonickosť ako recepčný predpoklad dominuje, pre videohry takéto čosi neplatí. V ich prípade je totiž nevyhnutným bezpodmienečným recepčným predpokladom operatívnosť. V akejkoľvek videohre totiž môžeme zmysluplný ikonický výraz zachytiť až vtedy, ak vyhovieme jej operatívnym recepčným predpokladom.“⁶

Nosné tézy, o ktoré opiera svoju úvahu na tému herného dizajnu ako naratívnej architektúry⁷ Henry Jenkins,⁸ uvedené vlastne nepriamo potvrdzujú: hoci mnohé hry majú naratívne aspirácie, nie všetky rozprávajú príbehy, pričom platí, že zážitok z hrania nemôže byť redukovaný na zážitok z príbehu. A napokon, ako to ďalej formuluje Jenkins: „Ak niektoré hry rozprávajú príbehy, je nepravdepodobné, že to robia spôsobmi, akými príbehy rozprávajú ostatné médiá.“⁹

Vo vzťahu k centrálnej opozícii, prostredníctvom ktorej na korelácie medzi literatúrou a digitálnymi hrami nahliadame, ale aj vo vzťahu k citovanému Jenkinsovmu postrehu, sa nám v rámci tohto krátkeho metodologického intermezza ešte žiada dodať, že diádu ikonické – operatívne možno v samotnej podstate vnímať ako echo inej, v tomto kontexte kľúčovej pojmovej dvojice kladúcej dôraz na stret či napätie, teda dvojice naratológia (príbeh, jeho rozprávanie) – ludológia (hra, herné pravidlá a princípy).¹⁰

5 Pragmaticky tu používame slovné spojenie digitálne hry, a to ako zastrešujúce označenie (bez ohľadu na platformu) zahŕňajúce okrem iných aj počítačové hry či videohry. K problematike pojmu vo vzťahu k alternatívnym označeniam bližšie ŠVELCH, Jaroslav: Co nám říká hra. Teoretické a metodologické prístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. In: *Illuminace. Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*, roč. 24, 2012, č. 2, s. 33 – 48; Suwara – Husárová, c. d., s. 127.

6 MALÍČEK, Juraj: Interaktivita vo videohrách. In: INŠTITORISOVÁ, Dagmar: *Divadlo – interaktivita, inscenovanosť, diskurz*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa, 2009, s. 295.

7 H. Jenkins navrhuje chápať herných dizajnérov skôr ako naratívnych architektov než ako rozprávačov (príbehov) (JENKINS, Henry: Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge/London: The MIT Press, 2004, s. 121).

8 Tamže, s. 119 – 120.

9 Tamže, s. 120. Z angl. orig. prel. M. B.

10 K tomu, čo sa v medzinárodnom kontexte označuje ako „the ludology vs. narratology debate“, bližšie napr. ŠVELCH, Jaroslav: Počítačové hry jako nová média. In: *Mediální studia*, roč. 3, 2008, č. 1, s. 10 – 11.

Od literatúry ku kybertextu

Hoci vyššie uvedené v rámci vzájomných vzťahov literatúry a digitálnych hier rámcovo platí a v pointe je literárny text na rozdiel od digitálnej hry naozaj spravidla, takpovediac, hotovým tvarom ešte predtým, než sa s ním recepčne kontaktuje čitateľ, zaujímavú podobu literatúry v týchto súradniciach predstavuje tá, ktorú Espen Aarseth nazýva literatúrou ergodicou.¹¹ Vychádzajúc z charakteristiky ergodickej literatúry, ako mimoriadne zaujímavý príklad stierajúci na prvý pohľad jasné a pevné hranice sa javí román B. S. Johnsona *Nešťastníci*, ktorý pôvodne vyšiel už na konci šesťdesiatych rokov 20. storočia.¹² Johnson, odmietajúci tradičný spôsob rozprávania, v ňom totiž vyslovene vyzýva čitateľa interagovať, vstúpiť do hry, a tak v konečnom dôsledku – podobne ako to robí hráč v digitálnej hre – modulovať to, čo už nejako jestvuje, ale jestvuje v nie celkom hotovom,¹³ resp. v polohotovom tvare. Román totiž pozostáva z dvadsiatich siedmich voľne spojených kapitol, pričom fixne dané sú iba prvá a posledná. Kniha *Nešťastníci* tak v istom zmysle pripomína taký druh digitálnych hier, ktorý sa označuje výrazmi sandbox alebo open world. Čitateľ sa podobne ako hráč v sandbox či open world digitálnych hrách ocitá v rámcovo vymedzenom, čo do základnej konštrukcie definovanom svete, proces čítania je však východiskovo definovaný voľným, resp. ľubovoľným, neriadeným či oktrojovaným pohybom v ňom.

S ohľadom na náš predmet záujmu – zjednodušene povedané, vzťah remediácie a žánru – je v rámci vzájomných vzťahov literatúry a digitality, tu presnejšie ich historického vývinu, zaujímavá jedna konkrétna okolnosť, zachytávajúca vlastne priamy kauzálny nexus medzi literatúrou a digitálnymi hrami. Hana Bendová túto okolnosť postihuje pregnantne, keď píše: „Pro tuto komunitu [t. j. pre komunitu tvorcov hier, teda inžinierov, matematikov a programátorov – pozn. M. B. a J. M.] byly inspirací a zdrojem zábavy především fantasy a sci-fi literatura společně s populárními deskovými hrami a hrami na hrdiny typu Dungeons & Dragons. [...] Na počátku počítačových her tak nestojí beatnická, existenciální či experimentální literatura ani aktuální směry výtvarného umění. Tím, co herní tvůrci remediují do podoby počítačových her, jsou v prvních desetiletích často hry sportovní [...] či papírové hry na hrdiny vycházející z žánru

11 AARSETH, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London : The John Hopkins University Press, 1997.

12 Pochopiteľne, v spojitosti s daným príkladom sa dopúšťame istej elipsy či skratky, keďže cesta od literatúry k digitálnym hrám v skutočnosti nie je, resp. nebola taká priama, čo napokon ako akýsi „medzikrok“ dokumentuje hypertext. Ako osnovná na ceste od literatúry k digitálnym hrám môže byť, samozrejme, vnímaná stúpajúca miera interaktivity a zmena/rozšírenie na úrovni užívateľských funkcií. K užívateľským funkciám (interpretáčnej, exploratívnej/prieskumnickej, konfiguračnej a textonickej) bližšie napr. Aarseth, c. d., s. 64 – 65, tiež Švelch, *Počítačové hry jako nová média*, c. d., s. 14 – 16.

13 Aby sme sa vyhli v tejto čiastkovej súvislosti nepodstatným otázkam týkajúcim sa ontológie a zmyslu umeleckého diela (s odkazom na ecovské otvorené dielo), zámerne nepoužívame možno vhodnejší prívlastok „uzavretý“. Metodologicky sa celkom prirodzene stotožňujeme s tézou, že umelecké dielo jestvuje vtedy, keď je recipované, dôležité je na tomto mieste akcentovať, že podstata ergodickej literatúry s uvedeným vlastne nie je v rozpore. „Běžné, lineární statické texty podle něj [E. Aarsetha – spresnili M. B. a J. M.] vyžadují od uživatele interpretativní funkci. V případě her a podobných textů ovšem uživatel jednak interpretuje obsah, jednak svou aktivitou konfiguruje materiální podobu vnímaného textu. Řetězec znaků, který interpretuje, je jiný v závislosti na jeho interakci s tímto textem“ (ŠVELCH, Jaroslav: *Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita*. In: Suwara – Husárová (eds.), c. d., s. 128).

588 silne ovlivneného tvorbu J. R. R. Tolkiena [...].¹⁴ Fakt, že fantastika (a v rámci nej osobitne fantasy) takýmto bezprostredným spôsobom prepája oblasť literatúry a oblasť digitálnych hier, by vlastne nemal prekvapovať. Tvorbu fantasy literatúry a tvorbu digitálnych hier napokon celkom esenciálne spája akt vytvárania nových, sekundárnych¹⁵ svetov, v prvom prípade kódovaných v slovách, v druhom v čísliciach. Pohyb na osi od literatúry k digitálnym hrám – pohyb, ako je zrejmé, determinovaný i rámcom fantasy – tak pritom možno poetizujúco či hyperbolizujúco ponímať aj ako pohyb na osi od analógového k digitálnemu, resp. od primárne ikonického k primárne operatívne.

Fantasy v kontextoch popkultúry a v sieti (vzťahov)

V kontextoch populárnej kultúry v užšom slova zmysle predstavuje fantasy jednu z troch základných žánrových subdominánt metažánru SF,¹⁶ zastrešujúceho tie popkultúrne naratívy, ktoré spája fantastično ako definujúci princíp. Fantasy teda existuje v prirodzenom spojení s hororom, tematizujúcim strach ako dôsledok stretu s nadprirodzeným,¹⁷ a so sci-fi, s tzv. vedecko-fantastickými príbehmi (bez ohľadu na nepresnosť a vágnosť tohto označenia), ktorých leitmotívom je koncept vedy ako exaktného, racionálneho poznania.¹⁸

Tento triumvirát (sci-fi, fantasy, horor) predstavuje v súradniciach populárnej kultúry jej definujúcu časť, a to nielen v rámci realizácie na platformách tradičných (primárne ikonických) umeleckých druhov, ale i v kontextoch nových mediácií – predovšetkým v prostredí digitálnych hier, ktorých východiskovým princípom je operatívnosť. Modelovou ilustráciou dominantného postavenia týchto žánrov v digitálnoherných naratívoch sú konštantne populárne frančizy *Mass Effect*, *Doom*, *Halo*, *Assassin's Creed*, *Diablo*, *Gears of War*, *Tomb Raider*, *Final Fantasy* a desiatky ďalších. Dokonca pritom platí, že s výnimkou pretekárskych simulátorov a športových hier predstavujú digitálnoherné naratívy bez akéhokolvek

14 BENDO VÁ, Helena: *Umění počítačových her*. Praha : Akademie múzických umění, 2017, s. 160, 161 – 162. Danú skutočnosť spomínajú vo svojich úvahách aj H. Jenkins (JENKINS, Henry: *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARD RIP-FRUI N, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge/London : The MIT Press, 2004, s. 121, 122) či J. Švelch (c. d., s. 16) a celkom prirodzene rezonuje úzke prepojenie medzi žánrovou fikciou a (digitálnymi) hrmi aj v autoritatívnej encyklopédii NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav jr. (eds.): *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha : AFSF – Jinočany : H & H, 1995, s. 439 – 447.

15 Slovným spojením „sekundárny svet“ odkazujeme na známu esej J. R. R. Tolkiena, ktorá v origináli vyšla pod názvom *On Fairy Stories* v druhej polovici štyridsiatych rokov 20. storočia. V českom preklade TOLKIEN, J. R. R.: *Netvoří a kritické a jiné eseje*. Praha : Argo, 2006.

16 V zhode s bežnou praxou v rámci teoretickej reflexie fantastiky používame skratku SF, ktorá je pojmovo kompromisná – môže byť totiž chápaná ako označenie tak pre science fiction, rovnako ako pre speculative fiction. Zároveň platí, že v „širšom slova zmysle sa touto skratkou zastrešuje celá literárna, ale i ostatná fantastická žánrová a subžánrová popkultúrna produkcia“ (MALÍČEK, Juraj: *Popkultúra: návod na použitie*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 149). K skratke SF bližšie aj Neff – Olša, c. d., s. 28, ku kontextom SF THOMAS, P. L. (ed.): *Science Fiction and Speculative Fiction. Challenging Genres*. Rotterdam/Boston/Taipei : Sense Publishers, 2013, s. 1 – 33.

17 Na mysl tu teda máme horor s nadprirodzenými prvkami, nie horor, v ktorom hrozbu predstavuje čosi vysvetliteľné bez fantastického inštrumentára. Súčasťou SF sú horory, v ktorých vystupujú netvory a monštrá neexistujúce v našej ontologickej realite, ale už nie tie, v ktorých hrozbu predstavuje napríklad duševne narušený jedinec, vrah, psychopat, sociopat atď.

18 Tento motív – inherečná väzba sci-fi na vedu a racionálne poznanie – tvorí absolútny základ odbornej reflexie fantastiky. Bližšie napr. Thomas, c. d., s. 21; Neff – Olša, c. d., s. 32.

fantastického ozvláštnenia digitálnohernú menšinu. Špecificky fantasy potom predstavuje v tomto kontexte tie modely rozprávania, nie nevyhnutne príbehy, ktorých prirodzenou definujúcou súčasťou je explicitne prítomný, zjavný, jasne odčítateľný metafyzický princíp, ktorý neslúži iba na fantastické ozvláštnenie – nie je teda čímsi navyiac, akýmsi bonusom, nadstavbovou kvalitou pridanou k základnej kvalite, ale samotnou základnou kvalitou.

Fantasy jednoducho – a tu sa predstavuje ako autonómny žáner bez ohľadu na médium, ktoré ho nesie, resp. umelecký druh, v rámci ktorého vzniká – zastrešuje tie modely rozprávania, v ktorých je prítomná mágia ako kauzalita nefyzikálneho typu či ešte presnejšie ako vonkajší, celkom zjavný príznak metafyzického s celkom konkrétnymi filozofickými dôsledkami.¹⁹ Vo fyzikálnom, racionálne bezo zvyšku opísateľnom svete predstavujú dobro a zlo morálne kategórie, ktoré nemajú substancijnú povahu. Ide o fyzikálne ambivalentné súcna bez priamych väzieb na povahu sveta. Fyzikálny svet jednoducho nie je ani dobrý, ani zlý, len je, prípadne sa javí. Problémovým z hľadiska zmyslu či účelu presahujúceho princípy mechaniky svojej funkčnosti sa stáva až v momente, keď nám jeho fyzikálna podstata už jednoducho nestačí a chceme ho poznať viac, hlbšie, zmyslupnejšie. Vtedy nastupuje *meta*-fyzika ako to, čo ide za, nad, mimo fyziku, teda na miesto, kde sa dobro a zlo stávajú fundamentálnymi kvalitami definujúcimi význam a zmysel. Preto všetky fantasy – všetky bezo zvyšku – sú rozprávaním, nie nevyhnutne príbehom, o dobre a zle, konflikte medzi nimi, ich strete, ich relativizácii, morálnom poučení, hodnotách – jednoducho o čomsi, čo má ambície vypovedať viac o povahe sveta. Aplikácia tohto princípu do prostredia digitálnych hier svojim spôsobom dokonca završuje morálnu relativizáciu dobra a zla vo fantasy, predovšetkým v tých digitálnoherných naratívoch, ktoré nie sú primárne príbehmi, ale sú rozprávaniami, portrétovaním, kronikami fikčných svetov, resp. fiktívnych realít realizovaných na pôdoryse permanentného konfliktu (*Warhammer*, *Warhammer 40 000*). Podobne relativistická v operovaní s dobrom a so zlom ako morálnymi kategóriami je aj jedna z najpopulárnejších digitálnych hier vôbec, *World of Warcraft*. Ide napokon o fantasy definujúce žáner MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), v ktorej si hráč vyberá charakter a príbeh buduje v rámci existujúcich znepriatelených frakcií, pričom tie sú z hľadiska súboja dobra a zla morálne celkom ambivalentné. Hra sama tak cez svoj naratívny rámec nedefinuje, „kto sú dobrí a kto tí zlí“.

Mágia definuje fantasy z hľadiska kauzality, súboj dobra a zla z hľadiska konfliktu. Tretím definujúcim atribútom fantasy je ten, komu sa to deje, teda hrdina – ako hrdina i ako hlavná postava –, pričom suma ďalších definujúcich atribútov predstavuje rezervoár štrukturálnych indikátorov, ktoré sú vo fantasy viac či menej prítomné častejšie ako v iných naratívoch, resp. sú fantasy viac vlastné už len preto, že sú odvoditeľné z toho, čím je principiálne každé fantasy. A každé fantasy je príbehom, resp. rozprávaním o tom, čo sa deje hlavnému hrdinovi počas súboja dobra a zla v magickom svete. Ďalším – sekundárnym, ale v dominantnej miere zväčša vždy prítomným obsahovým signifikantom fantasy – je

19 „Podstatnou složkou fantasy je často nevysvětlitelný, nadpřirozený úkaz nebo přímo projev magie – touto ‚iracionalitou‘ rekvizit (z novodobého, materialistického pohledu) se fantasy liší od science fiction“ (Neff – Olša, c. d., s. 29).

590 motív cesty. Putovanie v tomto kontexte neznamená len fyzický presun hrdinu, ale je aj metaforickým vyjadrením jeho ľudského, osobnostného zrenia. Cesta neznamená len presun z miesta na miesto, ale je aj vyjadrením procesu poznávania.²⁰ Fantasy tiež v danej logike definuje prítomnosť väčšej skupiny centrálnych postáv. Hrdina vo fantasy len zriedkakedy putuje sám, na cestu alebo jej časť sa zväčša vydáva v spoločnosti tvorenej rezervoárom typických vedľajších postáv (pomocník, mentor, obeť atď.), pričom funkcia týchto postáv v rozprávaní či príbehu nie je iba socializačná. Ilustruje tiež, že predmetný súboj dobra so zlom nie je len osobnou misiou hlavného hrdinu, ale závisí od nej aj osud širšieho spoločenstva (druhu, rasy, krajiny atď.).

Štandardom v rámci fantasy je tiež prítomnosť viacerých inteligentných druhov a rás, fantasy svety bývajú zabývané pestrou zmesou viac či menej mysliačich bytostí; typickí sú trpaslíci, elfovia, gnómovia, trolovia, draci a ďalšie druhy jestvujúce v širokom mytologicko-folklórno-náboženskom civilizačnom okruhu, z ktorého to-ktoré fantasy vyrastá. Fantasy svet je spravidla iný ako náš, ale podobný, minimálne do tej miery, že z toho, ako je vykreslený, sme schopní odčítať aspoň základné spoločensko-etické a civilizačné princípy jeho fungovania. Fantasy svet je zväčša obrazom akýchsi našich paralelných dejín, nenazeraných cez prizmu histórie, ale skrz to, ako sa tieto dejiny uchovali v kultúrnej pamäti druhu, pričom platí, že miera fikčnosti fantasy sveta nie je podmienená vzťahom tohto sveta k nášmu svetu. Inak sformulované, niektoré fantasy svety sú celkom autonómne, jestvujúce nezávisle od nášho sveta, iné sú jeho geografickým, historickým alebo ontologickým rozšírením. Podstatným v kontextoch fantasy je leitmotív predestinácie, mesianizmu, veštba, proroctvo ako poznanie vyššieho rádu, ktoré vstupuje do sveta a stáva sa nositeľom zápletky. Modelový fantasy hrdina je buď sám vyvolený, sám vyvoleného sprevádza, alebo musí naplniť svoj osud, a to nie ako všednú existenciu obyčajného človeka-milióna, ale ako kohosi, kto „chytá“ život do vlastných rúk. Sám sa tak stáva strojom svojho osudu, stáva sa pomyselným rozhodujúcim zrnkom na váhach v súboji dobra so zlom, naplnia veštbu alebo sa jej vzpiera, či akýmkoľvek iným spôsobom preberá zodpovednosť, akceptuje ju, prijíma, stáva sa jedným vo vzťahu k mnohým.

Vyššie uvedené indikátory fantasy nie sú čistými abstrakciami, naopak, sú zovšeobecnením dvoch definujúcich prototextov fantasy – série dobrodružných poviedok a románov o Conanovi, ako ich do recepčnej praxe uviedol americký spisovateľ Robert E. Howard, a mýto-poetickej ságy *Pán prsteňov* J. R. R. Tolkiena, pričom tieto fikčné svety nevznikli ako fantasy. V čase ich vzniku totiž samotný pojem fantasy v tom význame, ako ním operujeme dnes, nejestvoval, resp. ak aj v istej podobe jestvoval, jeho referenčné pole bolo dramaticky iné.

20 Príkladom pars pro toto ilustrujúcim, ako principiálne je motív putovania spojený s fantastikou v širšom i užšom význame, je digitálna hra *Death Stranding*, ktorá je aj z hľadiska svojho operatívneho naturelu simulátorom putovania. Na jej charakterizáciu je možné využiť aj anglický výraz *walking simulator* (simulátor chôdze). Treba však dodať, že dané označenie je terminologicky problematické, a to aj preto, že sa začalo používať v pejoratívnom zmysle. Kontroverznosť pojmu *walking simulator* uvádza vo svojej štúdii venovanej danému typu digitálnych hier v spojitosti s estetickou praxou/tradíciou chôdze aj CARBO-MASCARELL, Rosa: *Walking Simulators: The Digitalisation of an Aesthetic Practice*. In: *DIGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DIGRA and FDG*. Dundee : Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2016.

Ako to napokon hneď na úvod pripomínajú editori autoritatívnej *The Encyclopedia of Fantasy* John Clute a John Grant, fantasy je ťažké definovať a na rozdiel od sesterského sci-fi siahajú jeho korene ďaleko hlbšie do histórie, a jeho záujmy sú archetypálnejšie.²¹ Zároveň sa aj v taxatívnej reflexii fantasy ako žánrovej kategórie autorského kolektívu pod ich vedením objavuje motív problematického určenia hraníc, keď napríklad v rámci hesla „fantastic“ sa píše, že – hoci sa to možno ponúka – tento výraz nebýva spravidla používaný ako adjektívny derivát výrazu fantasy, ale v tridsiatych a štyridsiatych rokoch 20. storočia bol zavedený v kontextoch SF komunity ako kritický termín zahŕňajúci (a aj z dnešného pohľadu) tak SF, ako aj fantasy diela.²² Konštantná konfúzia späť s pojmom fantasy, resp. jeho referenčným poľom však nič nemení na tom, že R. E. Howard a J. R. R. Tolkien svojimi ťažiskovými dielami vlastne (spolu)konštituovali dve nosné osi, okolo ktorých sa fantasy – akokoľvek premenlivé je – rozpriestiera, teda líniu meča a mágie (*sword & sorcery* – R. E. Howard) a líniu vysokého/epického fantasy (*high/epic fantasy* – J. R. R. Tolkien).²³

Dôležité každopádne je, že ako Howardovo, tak Tolkienovo protofantasy je vo svojej podstate takým modelom rozprávania príbehu, ktorý je v jadre rozšírením a aplikovaním už jestvujúcich mýto-poetických a folklórnych naratívov – grécko-latinských (Howard) a anglosaských (Tolkien), pričom z hľadiska konštituovania je vzhľadom na ideový zrod fantasy paradoxne podnetnejší Howard, ktorého fikčný fantasy svet je historizujúcim pokusom o zosúladenie grécko-latinskej a anglosaskej mytologickej tradície.²⁴ Za celkom symbolické vo vzťahu k remediácii ako k čomusi, čo je vo fantasy obsiahnuté už ako jeho potencia smerom k prevodu z primárne ikonického (tradičný príbeh, tradičné rozprávanie) do primárne operatívneho (digitálna hra), môžeme považovať aj to, že popkultúrne artefakty Conan či Pán prsteňov sa v rámci celej svojej komplexnosti završujú, resp. pointujú práve ako digitálne hry (napr. MMORPG *Age of Conan* či *The Lord of the Rings Online*).

Fantasy – od literárnosti k transmedialite?

Dnes je fantasy vďaka filmovým a seriálovým adaptáciám pôvodne literárnych diel (*Pán Prsteňov*, *Harry Potter*, *Hra o tróny*, *Zaklínač* a pod.) jedným z dominantných žánrov aj mainstreamu populárnej kultúry, pričom však samozrejme platí, že tieto diela sú len pomyselným vrcholom ľadovca. Funkčných a inšpiratívnych fantasy príbehov a rozprávání sú stovky, možno tisíce, je ich jednoducho tak veľa, že nie je možné obsiahnuť ich inak ako štatisticky. Fantasy totiž akoby dokázal vytvoriť každý, ktokoľvek, hocikto, čo nemusí byť nevyhnutne príznakom banálnosti,

21 CLUTE, John – GRANT, John (eds.): *The Encyclopedia of Fantasy*. London : Orbit, 1999, s. vii.

22 Tamže, s. 335

23 Bližšie vybrané heslá in Clute – Grant, c. d., s. 319 (epic fantasy), s. 466 (high fantasy), s. 481 – 483 (Howard, Robert Ervin), s. 915 – 916 (sword & sorcery), s. 950 – 955 (Tolkien, John Ronald Reuel).

24 „Po službe v prvej svetovej vojne začal pracovať na Silmarilione a po zvyšok svojho života pokračoval v rozširovaní tejto, sub-kreácie (jeho termín na označenie vymýšľania fantastických svetov) do úmyselnej mytológie pre Anglicko, keďže to bola kultúra, ktorej (ako si myslel) chýbal ozajstný mýtus o stvorení“ (Clute – Grant, c. d., s. 951, z angl. orig. prel. M. B.). „Conan začína ako naivný, ale extrémne nebezpečný sedliak z Cimérie (pravdepodobne Írsko) niekedy okolo roku 10 000 pred Kristom, cestuje tam a späť naprieč Hyborskými krajinami (zhruba vymedzenými ako tie, ktoré niekedy po potopení Atlantidy obklopujú oblasť dnešného Stredozemného mora)...“ (Clute – Grant, c. d., s. 482, z angl. orig. prel. M. B.).

592 triviálnosti či jednoduchosti, ale skôr symptómom, vonkajším prejavom alebo prirodzeným dôsledkom potreby epicky sa realizovať, vypovedať svoje poznanie prostredníctvom vypovedania svojho vlastného mýtu.

Fantasy v takto nastavenom ponímaní teda nie je ani žánrom, ani literárnym podsystémom, ale jednou z podôb literárnosti²⁵ ako kvality presahujúcej konkrétny umelecký druh (alebo médium) smerom k ostatným umeleckým druhom/médiám. Literárnosťou tu teda mienime spoločnú vlastnosť nielen literatúry, ale aj kinematografie, divadla, výtvarného umenia a nových umeleckých druhov a médií (napríklad komiks či digitálne hry). V samotnom jadre fantasy, v samotnom metafyzickom, magickom jadre tohto vidu civilizačného bytia stoja totiž bok po boku rozprávanie a príbeh ako výraz synkretického, mytologického poznávania sveta ako hľadania kauzálnych súvislostí, ktorého potrebou, zmyslom, účelom je klásť otázky a hľadať odpovede vypovedajúce o význame a zmysle sebauvedomelého, seba si uvedomujúceho subjektu. Fantasy je z tohto uhla pohľadu identické s mýtom a rozprávkou, je abstrahovaním vonkajšej empirickej skúsenosti s neznámym, ale akosi poznateľným svetom, pričom z hľadiska praktického účelu – poučenia sa – je principiálne dôležité jeho zdieľanie, resp. jeho verbalizácia akýmikoľvek prostriedkami, aké máme k dispozícii.

Fantasy je esenciálne dobrodružným²⁶ príbehom, resp. rozprávaním, je definované dejovosťou a procesuálnosťou. Nie je výrazom hotového poznania, ale je poznávaním, preto je preň typické, že práve fantasy ako žáner sa stalo prirodzeným priestorom, v ktorom sa príbeh nerealizuje ako naratív (čiže ako rozprávanie), ale realizuje sa v procese hry. Prepojenie s literárnym kontextom predstavuje vznik tzv. gamebookov²⁷ – kníh-hier, ktoré predpokladajú aktívnu participáciu recipienta. Čitateľ sa v nich na príslušných miestach sám rozhoduje, akým smerom sa bude príbeh ďalej vyvíjať. Tento herný fantasy princíp sa však ešte výraznejšie prejavil vo vzniku tzv. RPG hier, teda hier v rolách, kde sa sám recipient stáva herným charakterom a nenasleduje vopred determinovaný príbeh, ale sám príbeh tvorí, pričom samotné procesuálne hranie sa opäť v prevažnej miere deje ako rozprávanie. Demiurg, pán jaskyne, sprievodca hrou určuje kontext, hráč rozpráva, ako jeho postava koná, aby sa so situáciou vyrovnala. Práve vznik RPG ako jednej z podôb fantasy je pritom anticipačným motívom naznačujúcim, prečo sa práve fantasy digitálnym hrám darí zvlášť v rámci videoherného žánru, ktorý sa tiež nazýva RPG, prípadne jeho online derivátu – tzv. MMORPG.²⁸ Len pre úplnosť pripomíname, že aj v digitálnych RPG a MMORPG hrách zohráva ťažiskovú úlohu príbeh (RPG), resp. rozprávanie (MMORPG).

25 Naše chápanie literárnosti je špecifické v tom, že literárnosť – akokoľvek by sa logicky mala viazať výhradne na literatúru ako zhrňujúce pomenovanie jej osobitostí – vnímame ako taký rozmer, ktorý v tej či onej podobe môžu vykazovať aj iné formy, (umelecké) druhy a médiá. V tomto zmysle teda literárnosť v našom ponímaní nekoloiduje s optikou intermediality, práve naopak, je vlastne fundamentálne inter-mediálna, resp. (špecifickejšie) trans-mediálna.

26 Ako fyzický dôkaz celkom substancijálnej – a preukazne kontinuálnej – previazanosti fantasy a dobrodružstva možno v kontextoch interaktívnej fikcie vnímať textovú adventúru s príznačným názvom *Adventureland* z dielne herného dizajnéra Scotta Adamsa, ktorá bola vydaná na sklonku sedemdesiatych rokov 20. storočia. „Krajina dobrodružstiev“ z názvu hry má totiž charakter fantasy prostredia.

27 Ku gamebookom bližšie Neff – Olša, c. d., s. 441.

28 K RPG a MMORP bližšie Malíček, Popkultúra: návod na použitie, c. d., s. 147, 137.

Prirodzeným domovom fantasy vzhľadom na jeho literárnosť je samozrejme písaný text – nie nevyhnutne ako umelecký druh, teda literatúra, ale ako najjednoduchší prostriedok vyjadrenia sa, ako gramotnosť, nástroj poznávania. To, že niektoré texty fantasy vykazujú kvality, ktoré považujeme za umelecké, je v tejto fáze nášho uvažovania bezpredmetné, skôr je našou ambíciou poukázať na to, že fantasy ako žáner je rovnako prirodzeným žánrom aj v rámci iných umeleckých druhov, resp. že prirodzená literárnosť je v prípade fantasy prejavom jeho veľkej adaptability. Fantasy sa napokon rovnako prirodzene ako v literatúre realizuje aj v kinematografii, divadle, komikse alebo – ako to vyplýva z už uvede-ného – v digitálnych hrách.

Remediovaný Zaklínač – od analógového k digitálnemu

V kontexte zamerania nášho výkladu je aktuálnym a mimoriadne veľavravným príkladom pars pro toto sága o *Zaklínačovi* poľského spisovateľa Andrzeja Sapkowského, významná preto, že z hľadiska štrukturálnych indikátorov je podobne modelovým príkladom fantasy ako Howardov *Conan* a Tolkienov *Pán prsteňov*, ale aj preto, že vo fantasy zúročuje slovanskú mýto-poetickú tradíciu podobným spôsobom, ako to Tolkien urobil s anglosaskou mýto-poetickou tradíciou a Howard s grécko-helénskou.

Zaklínač – a keďže teraz je reč o popkultúrnom artefakte ako celku, nepoužívame kurzívu – naplnia nielen charakter jedného z najreprezentatívnejších fantasy, ale aj podstatu celkom modelového a „veľkého“ popkultúrneho obsahu. Argumentačne by sa toto tvrdenie dalo podporiť mnohorako. Absolútne kľúčové však je, že Zaklínač sa od polovice osemdesiatych rokov, keď vyšla v poľskom origináli prvá poviedka s protagonistom Geraltom z Rívie, stal dôležitým globálnym fenoménom, a to aj preto, že v rámci celoplošnosti ako distribučnej stratégie popkultúry jestvuje naprieč spektrom kultúry. Pre jeho ontogenézu ako kultúrneho obsahu je pritom definujúci nielen pohyb z periférie do mainstreamu (od lokálneho ku globálnemu), ale aj práve pohyb od analógového (literárny text) k digitálnemu (digitálna hra, ale tiež seriál z produkcie jednej z dominantných streamovacích služieb). Podstatné v tomto kontexte je, že zlomový moment v oboch pomenovaných schémach pohybu je vlastne identický – inak povedané, okamih, v ktorom dochádza k remediácii literárneho do podoby digitálnej hry, je zároveň okamihom, v ktorom sa z čohosi rozpoznateľného lokálne, v malom, stáva čosi rozpoznateľné globálne, vo veľkom.

V prípade Zaklínača sa digitálna hra od literárnych pretextov relatívne dosť odlišuje,²⁹ preberá z nich však kľúčový prvok, postavu neohrozeného lovca monštier, zaklínača, ktorý takmer v absolútnej zhode so svojim literárnym predobrazom hrdinu poviedok (nie ságy) funguje ako modelový heros, teda – s ohľadom na žáner RPG – ako ideálna postava. RPG je totiž žánrom digitálnych hier,

29 Odlišnosti medzi literárnymi pretextami v podobe poviedok a románov a digitálnymi posttextami v podobe hier pramenia aj v celkom prirodzenom potlačení či metamorfóze autorstva v literárnom a digitálnom variante príbehu. Na prvom mieste máme napokon autora programu hry, až potom autora textu a dialógov, ďalej autorov komentárov (hráčov), ktoré sú v online variante prítomné a s textom sú hypertextovo prepojené: „Je preto zrejme, že v takomto priestore funguje inak funkcia autorstva než v prípade tlačeneho textu“ (DEBNÁR, Marek: Miznutie autora a utváranie významu. In: *World Literature Studies*, roč. 8, 2016, č. 3, s. 118). Citovaná štúdia sa dotýka problému autora/autorstva v sieti.

594 ktorý preberá herné mechanizmy z tzv. hier na hrdinov. Základným herným prvkom je pritom rozvoj postavy, vylepšovanie jej schopností a s nimi paralelne stúpajúca náročnosť. Hrať sa na zakláňača potom vlastne znamená túto postavu rozvíjať a vylepšovať, čo je presne motív, ktorý dokážeme identifikovať aj v literárnej predlohe. Zakláňač je vďaka tomu prirodzeným digitálnoherným hrdinom, hoci jeho domovským svetom sa digitálne hry stali až sekundárne.

Zakláňač prostredníctvom remediácie na osi literárny text – digitálna hra (teda na osi od primárne ikonického k primárne operatívne) – ponúka potenciálnym i faktickým recipientom iný druh (estetického) zážitku, pričom, ako na všeobecnej úrovni konštatuje Jaroslav Švelch, v kontextoch digitálnej hry sa mení aj povaha významotvorby: „Médium počítačové hry svébytné propojuje aktivitu a obsah – a prináša nový spôsob vytvárení významů.“³⁰ Ak citované slová aplikujeme priamo na Zakláňača, v rámci trilógie digitálnych hier *The Witcher* (2007), *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011) a *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) sa Gerald z Rívie vďaka priamej aktívnej participácii hráča mení z patiensa (nositeľa deja) na agensa (pôvodcu deja) a čítanie príbehov, nech sú akokoľvek svojbytné v porovnaní s pretextami, sa mení na ich hranie. Čo však zostáva v samotnom jadre nemenné, to je obsah – samozrejme, na abstrahovanej úrovni. Zakláňač analógový je totiž rovnako ako Zakláňač digitálny predovšetkým konkrétnym a absolútne symptomatickým obsahom, esenciálne naplňujúcim formu žánru fantasy.

Fantasy ako transmediálny (popkultúrny) jav

Zakláňača v tomto zmysle možno ponímať ako celkom eklatantný dôkaz, že v kontextoch popkultúry, resp. z perspektívy jej estetickej reflexie je otázka média až druhoradá (je pritom irelevantné, či ide o médium také alebo onaké, staré alebo nové, sekundárne alebo kvartérne, analógové alebo digitálne a pod.). Prvoradou je jednoducho otázka žánru. Keď Pavel Šidák zhrňa, ako M. M. Bachtin chápe žánr, píše: „chápe žánr ako jav, v němž se během historie kumulují formy chápání skutečnosti, tedy v zásadě noetický nástroj. Žánr se mu jeví jako ‚složitý systém prostředků a způsobů specifického zmocňování se a fixování skutečnosti‘; lze tak říct, že svět vnímáme pomocí žánru.“³¹

V citovaných slovách je vlastne nevdojak ukrytá pointa nášho uvažovania: žánr (a fantasy modelovo) je v súradniciach sveta popkultúry naozaj kardinálnym noetickým nástrojom. Práve cezeň rozpoznávame (a celkom spoľahlivo) ako čitatelia, diváci či hráči v popkultúrnych artefaktoch a naratívoch (semiotizovaných) skutočnosť, a to bez ohľadu na mediálnu platformu, ktorá je nositeľom toho-ktorého rozprávania či príbehu, teda bez ohľadu na to, či ide o literárny text, film, televízny seriál, výtvarné dielo či stolovú alebo digitálnu hru. Zároveň treba asi jedným dychom dodať, že ak tu hovoríme o žánri, máme na mysli fantasy rozmer toho-ktorého naratívu, nie to, či ide v prípade literárneho diela o román alebo poviedku, alebo to, či ide v prípade digitálnej hry o RPG alebo iný žánr.³²

30 Švelch, Počítačové hry jako nová média, c. d., s. 31.

31 ŠIDÁK, Pavel: *Literární žánry*. Praha: Literární akademie, 2013, s. 27 – 28.

32 Otázka digitálnoherného žánru ako takeého, ktorú problematizuje napr. Thomas Apperley (APPERLEY, Thomas: Genre and game studies: Towards a critical approach to video game genres. In: *Simulations & Gaming*, roč. 37, 2006, č. 1, s. 6 – 23), je pre nás preto v týchto súradniciach vlastne irelevantná.

Fantasy teda jestvuje v kontextoch popkultúry naprieč (umeleckými) druhmi, formami a médiami – podobne ako hra či narácia:³³ „Juul ďalej tvrdí, že hra je transmediálny fenomén, a rovnako ako narácie (narrative) teda nie je odkázaná na určitý typ média: šachy považujeme za identickú hru nezávisle na tom, či sa hraje proti človeku s drevenými figurkami alebo na počítači.“³⁴ Fantasy v našej optike takisto nie je odkázané na určitý typ média a je teda transmediálnym³⁵ javom, čím de facto zrkadlovo odráža fundamentálnu prírodu samotnej popkultúry.

Štúdia je výstupom grantových projektov KEGA č. 033UKF-4/2019 *Popkultúrne štúdiá ako platforma na revitalizáciu humanitných disciplín* (zodpovedný riešiteľ: doc. Mgr. Juraj Malíček, PhD.; doba riešenia: 2019 – 2020) a APVV-17-0026 *Tematologická interpretácia, analýza a systemizácia arcinaratívov ako semiotických modelov životného sveta a existenciálnych stratégií* (zodpovedný riešiteľ: prof. PhDr. Lubomír Plesník, DrSc.; doba riešenia: 2018 – 2022).

Pramene

- ADAMS, Scott: *Adventureland*. Creative Computing Software Adventure International, 1978.
- BIOWARE: *Mass Effect*. Microsoft Game Studios a Electronic Arts, 2007 – 2017.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT: *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment, 2004 – 2020.
- BLIZZARD NORTH: *Diablo*. Blizzard Entertainment et al., 1997 – 2012.
- BUNGLE et al.: *Halo*. Xbox Game Studios, 2001 – 2020.
- CD PROJEKT RED: *The Witcher 2: Assassins of Kings*. CD Projekt, 2011.
- CD PROJEKT RED: *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt, 2015, 2019.
- CD PROJEKT RED: *The Witcher*. Atari a CD Projekt, 2007 – 2008, 2012.
- CORE DESIGN et al.: *Tomb Raider*. Eidos Interactive a Square Enix, 1996 – 2018.
- ELECTRONIC ARTS (s licenciou od GAMES WORKSHOP) et al.: *Warhammer 40 000*. Electronic Arts et al., 1993 – 2020.
- EPIC GAMES et al.: *Gears of War*. Microsoft Game Studios a Xbox Game Studios, 2006 – 2020.
- FUNCOM: *Age of Conan*. Funcom a Eidos Interactive et al., 2008 – 2010.
- HOWARD, Robert E.: *Conan I*. Praha : Aurora, 2007.
- ID SOFTWARE et al.: *Doom*. GT Interactive Software et al., 1993 – 2020.
- JOHNSON, B. S.: *Nešťastníci*. Praha : Argo, 2002.
- KOJIMA PRODUCTIONS: *Death Stranding*. Sony Interactive Entertainment (pre PS4) a 505 Games (pre PC), 2019, 2020.
- MARTIN, George R. R.: *Hra o tróny*. Bratislava : Tatran, 2014.
- MINDSCAPE et al.: *Warhammer*. Mindscape et al., 2005 – 2018.

33 V tomto bode, mimochodom, nachádza ohlas to, ako tu rozumieme pojmu literárnosti v spojitosti s fantasy.

34 Tento motív sa objavuje aj v štúdií Jespera Juula, ktorý sa v nej venuje otázke definície hier (JUUL, Jesper: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In: COPIER, Marinka – RAESSENS, Joost (eds.): *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht : Utrecht University, 2003).

35 Švelch, Počítačové hry jako nová média, c. d., s. 12. K transmedialite bližšie napr. SCHNEIDER, Jan: *Intermedialita: Malá vstupní inventura*. In: SCHNEIDER, Jan – KRAUSOVÁ, Lenka (eds.): *Vybrané kapitoly z intermediality*. Olomouc : Univerzita Palackého, 2008, s. 10 – 11.

596 ROWLINGOVÁ, J. K.: *Harry Potter a Kameň mudrcov*. Bratislava : Ikar, 2000.

- SAPKOWSKI, Andrzej: *Bouřková sezóna*. Ostrava : Leonardo, 2014.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Čas opovržení*. Ostrava : Leonardo, 1996.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Krev elfů*. Ostrava : Leonardo, 1995.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Křest ohněm*. Ostrava : Leonardo, 1997.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Paní jezera*. Ostrava : Leonardo, 2000.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Věž vlaštovky*. Ostrava : Leonardo, 1998.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač. Meč osudu*. Praha : Winston Smith, 1993.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač. Stříbrný meč*. Praha : Winston Smith, 1992.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač. Věčný oheň*. Praha : Winston Smith, 1993.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač I. Poslední přání*. Ostrava : Leonardo, 1999.
- SAPKOWSKI, Andrzej: *Zaklínač II. Meč osudu*. Ostrava : Leonardo, 2000.
- SQUARE ENIX: *Final Fantasy*. Square Enix, 1987 – 2020.
- TOLKIEN, J. R. R.: *Pán prsteňov I. Spoločenstvo prsteňa*. Bratislava : Slovart, 2001.
- TURBINE: *The Lord of the Rings Online*. Midway Games et al., 2007.
- UBISOFT et al.: *Assassin's Creed*. Ubisoft, 2007 – 2018.

Literatúra

- AARSETH, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London : The John Hopkins University Press, 1997.
- APPERLEY, Thomas: Genre and game studies: Towards a critical approach to video game genres. In: *Simulations & Gaming*, roč. 37, 2006, č. 1, s. 6 – 23.
- BENDOVÁ, Helena: *Umění počítačových her*. Praha : Akademie múzických umění, 2017.
- CARBO-MASCARELL, Rosa: Walking Simulators: The Digitalisation of an Aesthetic Practice. In: *DIGRA/FDG 16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DIGRA and FDG*. Dundee : Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2016. Dostupné online [nepaginované]: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_66.pdf.
- CLUTE, John – GRANT, John (eds.): *The Encyclopedia of Fantasy*. London : Orbit, 1999.
- DEBNÁR, Marek: Miznutie autora a utváranie významu. In: *World Literature Studies*, roč. 8, 2016, č. 3, s. 115 – 124.
- DĚDINOVÁ, Tereza: *Po divné krajíně. Charakteristika a vnitřní členění fantastické literatury*. Brno : Masarykova univerzita, 2016.
- GODZIC, Wiesław: Základní rysy modelu uživatele videoher. In: *Biograph*, roč. 2, 1998, č. 3 – 4, s. 26 – 28.
- GÖTTLICH, Udo – POROMBKA, Stephan (eds.): *Die Zweideutigkeit der Unterhaltung, Zugangsweisen zur populären Kultur*. Köln : Herbert von Halem Verlag, 2009.
- JENKINS, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press, 2006.
- JENKINS, Henry: Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge/London : The MIT Press, 2004, s. 118 – 130.
- JUUL, Jesper: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: COPIER, Marinka – RAESSENS, Joost (eds.): *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht : Utrecht University, 2003. Dostupné online [nepaginované]: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.

- MALÍČEK, Juraj: Interaktivita vo videohrách. In: INŠTITORISOVÁ, Dagmar: *Divadlo – interaktivita, inscenovanosť, diskurz*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2009.
- MALÍČEK, Juraj: *Popkultúra: návod na použitie*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2012.
- MALÍČEK, Juraj: Videohra – výrazový prostriedok populárnej kultúry v postmodernej situácii. In: PLESNÍK, Lubomír – ŽILKOVÁ, Marta (eds.): *O interpretácii umeleckého textu 23. Pragmatika vyjadrovacích prostriedkov umenia*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2001, s. 121 – 129.
- NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav jr. (eds.): *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha : AFSF – Jinočany : H & H, 1995.
- PLESNÍK, Lubomír a kol.: *Tezaurus estetických výrazových kvalít*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2008.
- RAJEWSKY, Irina O.: Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. In: *Intermedialités*, 2005, č. 6, s. 43 – 64.
- SAPKOWSKI, Andrzej: Subžánry subžánru. In: *Ikaria*, roč. 12, 2001, č. 12, s. 41 – 46.
- SCHNEIDER, Jan: Intermedialita: Malá vstupní inventura. In: SCHNEIDER, Jan – KRAUSOVÁ, Lenka (eds.): *Vybrané kapitoly z intermediality*. Olomouc : Univerzita Palackého, 2008, s. 5 – 15.
- SKIRROWOVÁ, Gillian: Pekelná vize: Psychoanalýza videoher. In: *Biograph. Magazín pro film a nová média*, roč. 2, 1998, č. 3 – 4, s. 29 – 34.
- SUWARA, Bogumiła – HUSÁROVÁ, Zuzana (eds.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012.
- SUWARA, Bogumiła (ed.): *{{(staré a nové) rozhrania/*interfejsy*/ [literatúry]}}*. Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2014.
- ŠIDÁK, Pavel: *Literární žánry*. Praha : Literární akademie, 2013.
- ŠVELCH, Jaroslav: Co nám říká hra. Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. In: *Iluminace. Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*, roč. 24, 2012, č. 2, s. 33 – 48.
- ŠVELCH, Jaroslav: Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. In: SUWARA, Bogumiła – HUSÁROVÁ, Zuzana (eds.): *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava : SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 125 – 141.
- ŠVELCH, Jaroslav: Počítačové hry jako nová média. In: *Mediaální studia*, roč. 3, 2008, č. 1, s. 8 – 35.
- TOLKIEN, J. R. R.: *Netvoři a kritické a jiné eseje*. Praha : Argo, 2006.
- THOMAS, P. L. (ed.): *Science Fiction and Speculative Fiction. Challenging Genres*. Rotterdam/Boston/Taipei : Sense Publishers, 2013.
- WELLEK, René – WARREN, Austin: Literatura a ostatní umění. In: *Teorie literatury*. Olomouc : Votobia, 1996, s. 175 – 190.
- WIRTH, Uwe: Hypertextuelle Aufpfropfung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität. In: MEYER, Urs – SIMANOWSKI, Roberto – ZELLER, Christoph (eds.): *Transmedialität. Zur Ästhetik paratextueller Verfahren*. Göttingen : Wallstein Verlag, 2006, s. 19 – 38.
- WOLF, Werner: Intermedialita: široké pole výzkumu a výzva literární vědě. In: *Česká literatura*, roč. 59, 2011, č. 1, s. 62 – 85.

Mgr. Martin Boszorád, PhD.
Ústav literárnej a umeleckej
komunikácie
Filozofická fakulta
Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre
Štefánikova 67
949 74 Nitra
Slovenská republika
E-mail: mboszorad@ukf.sk

doc. Mgr. Juraj Malíček, PhD.
Ústav literárnej a umeleckej
komunikácie
Filozofická fakulta
Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre
Štefánikova 67
949 74 Nitra
Slovenská republika
E-mail: juraj.malicek@gmail.com