**Václav Ambrož**

361 037

**Recenze na gamebook Vladimíra Chvátila: O Norikovi**

Anotace

V této recenzi se chci věnovat knize Vladimíra Chvátila: O Norikovi… z jiného úhlu nežz jakého by se dalo obecně předpokládat u recenze gamebooku. Nebudu hodnotit ani tak příběh, čtivost nebo přehlednost stavby a konstrukce postupu v četbě pomocí odkazů na jednotlivé body, ale hodlám se zaměřit především na hypertextualitu daného díla a možnosti, které tento literární počin čtenáři nabízí v oblasti interaktivity. Vzhledem k tomu, že už v samotném zařazení díla do oblasti gamebooků je patrné, že se jedná i o knihu, která bude obsahovat i herní prvky, neopomenu se věnovat i této oblasti. Stále se však jedná o literární umělecké dílo. Byť je zpracováno jiným způsobem než běžná románová literatura, i zde se nachází příběh, kterým čtenář prochází a považujeme-li literaturu za uměleckou oblast, i tato kniha je tedy uměleckým dílem. Na to bych chtěl poukázat i pomocí teorie o uměleckém díle Jerrolda Levinsona. Gamebook samotný chci rovněž srovnat s podobou počítačové verze gamebooku, a sice s počítačovou hrou žánru RPG. U hodnocení hypertextuality se budu opírat o teze George P. Landowa, herní složku zanalyzuji za pomoci textu Jaroslava Švelcha a interaktivitu, která je v tomto díle bezpochyby rovněž obsažena, postavím proti tezím Dicka Higginse.

Úvod

Gamebook nebo hypertextový román má oproti poezii i próze a mnoha literárním žánrům jednu určitou specifičnost. Tou je, že čtenář si může sám určit dějovou linii. Hrdina v příběhu postupuje dle přání čtenáře samotného, nikoliv tak jak si to přeje autor. Vladimír Chvátil je známým autorem deskových her a to se odráží i na tvorbě gamebooku „O Norikovi“, který vydalo v roce 1997 nakladatelství Altar. Je však opravdu možné tuto knihu zařadit do literárního umění? Vždyť samotný termín „gamebook“ napovídá, že se jedná spíše o hru než literární umění. Sám autor dokonce nijak nezastírá, že se jedná o hru. Nicméně ona hra se odehrává v určitém ději, který má několik úrovní a autor si musel dát práci s příběhem samotným, nikoliv jen s pravidly hry. Staví tento fakt zmíněnou knihu na úroveň literárního umění? Pokud ano, jedná se o hypertextový román a spadá tak do oblasti tzv. novomediálního umění a tak je na něj i třeba nahlížet. Hypertextový koncept celého díla pak klade důraz na čtenářovu interakci. Stává se tak z knihy interaktivní médium a v jakém smyslu? A vyvstává tu ještě jedna otázka. Pokud se jedná o hru, kdy čtenář volí postup hrdiny v ději, nápadně to připomíná princip RPG počítačových her. Nakolik je tedy gamebook podobný tomuto novomediálnímu fenoménu? A může se mu kniha co do interaktivity a atraktivity vyrovnat? A Jak vlastně funguje hypertextualita u tohoto díla?

To jsou otázky, kterými se v následující recenzi hodlám zabývat.

**I**

Kniha O Norikovi… jejíž plný název zní: „O Norikovi, jeho rodičích a bratrech, o loupežnících a o vlkovi, o barvách a tvarech štěstí, o prostém dřevorubci Prouzovi, o moudrém druidovi Dudlibolovi, o hovnu u cesty a mrtvém staříkovi tamtéž, o nečitelných názvech knih a mutantově kopí, tohle už doufám nikdo nepřečte“ je vlastně pohádkový příběh, který sám sebe nebere příliš vážně. Jedná se o vtipně psaný text o prostém vesničanovi Norikovi, který se vydal do světa hledat štěstí. Prochází světem, setkává se s různými lidmi i mýtickými postavami jako mluvící strom, mluvící vlk, loupežníci, vševědoucí druid i drak. Bloudí Levektekadruzabským lesem (čtenář později zjistí, že se jedná o zkratku: les ve kterém každý druhý zabloudí) a hledá své štěstí, které je dle věštby malé, žluté a kulaté. Zdánlivě jednoduchý příběh je plný příležitostí pro čtenáře/hráče rozhodnout, jak bude vlastně Norikova pouť vypadat.

**II**

Kniha je psaná jako gamebook, jehož základním principem je, že jeho děj je rozdělen na krátké číslované úseky, které sestaví příběh. Nejsou však sestaveny lineárně, ale čtenář sám si rozhodne, jakým způsobem budou poskládány, a tedy kudy se bude samotný děj ubírat. Hypertextová koncepce nelineární četby. Na konci každé sekvence je odkaz na další část. Někdy se jedná o pouze jednu možnost, jindy o postupu rozhodne náhoda, většinou však rozhoduje čtenář sám. Mluvíme-li o roli náhody, máme na mysli herní prvky. Jak už samotný termín „gamebook“ napovídá je to napůl kniha a napůl hra. Herní prvky jsou ovlivněny charakterovými rysy, které si čtenář pro svoji postavu zvolí (v případě Norika jsou 3 základní možnosti: Silný a hloupý, 50:50 a chytrý, ale slabý), tzv. zkušenosti a předměty, které postupně získá a nálada. Při překonávání překážek se pak tyto hodnoty sčítají s číslem, které padne na hrací kostce a výsledná hodnota pak určí variantu, která je předurčena autorem. Hrací kostka pak nese ještě významnou roli u náhodného postupu, kdy je čtenář vyzván, aby hodil kostkou a postoupil podle hodnoty předepsané v textu. Tento postup nelze nijak ovlivnit, v případě, že hráč nechce podvádět.

Na tomto principu funguje i kniha O Norikovi.... „Hypertextový román je složen ze zcela jednoduchého principu odkazů, které čtenáře navigují a odhalují mu příběh. Divák má možnost volby, spolupodílí se na jeho vývoji, kam až mu autor dovolí.“[[1]](#footnote-1) Takto jednoduše se dá charakterizovat i tato kniha. „Hypertext znejasňuje hranice mezi čtenářem a spisovatelem.“[[2]](#footnote-2) Tak hovoří G. P. Landow o hypertextu, což je snadno aplikovatelné i sem. Tvůrcem příběhu této knihy je zajisté sám Vladimír Chvátil, ale neudává nám, jakým směrem se musíme vydat a tak se samotný čtenář stává autorem.

**III**

Už jenom samotný fakt, že je kniha psaná formou hypertextového románu znamená, že je předpokládána čtenářova aktivita při četbě. Tím činí celé dílo interaktivní. Aby dílo splnilo předpoklady, které jsou u něj nastaveny, nejen že musí čtenář knihu vzít do ruky a otevřít, ale musí v ní aktivně vyhledávat a také si zapisovat údaje na vedlejší papír a házet hrací kostkou. To je však nutné, pokud chce čtenář využít všechny prvky gamebooku nabízené autorem. Tomu se však budu věnovat později. Abychom si dokázali představit, jaká forma interaktivity se nachází na stránkách „Norika“, můžeme se opřít o text Roba Covera: Interaktivní publikum. V tomto textu věnuje pozornost definicím interaktivity podle Sally McMillanové, která nám pro naše účely dobře poslouží. Ta sestavila 4 oblasti/definice interaktivity podle úrovně, v jaké může čtenář do textu či jiného média zasahovat. Alokuce, konzultace, registrace, konverzace. Pro nás je nejvhodnější zvolit 2. stupeň, tedy konzultaci. „Ke konzultaci dochází při užití databáze, jakou je například CD-ROM nebo webová stránka, kdy uživatel aktivně vyhledává předem vytvořenou informaci. Zpětná vazba je v tomto případě zjevně minimální, a ačkoliv součástí databáze mohou být prvky umožňující zaznamenávání přístupových vzorců, nedochází zde nutně ke změně obsahu, narace, individuálního sub-textu nebo sekcí s vyžádaným postupem.“[[3]](#footnote-3) To je přesně způsob jakým v gamebooku probíhá interaktivita. Čtenář vyhledává autorem již zapsané informace. Čtenář si může zaznamenávat různé hodnoty dle instrukcí v textu, ale i to nemusí znamenat změnu narace. Buď čtenář tyto informace využije, nebo ne.

**IV**

Výše jsem zmínil čtenářovu volbu ohledně využití herních prvků. Stejně tak jsem se již v této práci zmínil o podobnosti gamebooku s RPG počítačovými hrami neboli hrami na hrdiny. „Kombinují narativní schéma s taktickými nebo akčními bojovými mezihrami a zpravidla i elementy týmového managementu. Původně vznikly coby adaptace stolních her a ze všech žánrů jsou nejvíce spjaty s určitým druhem obsahu – nejčastěji zpracovávají epické příběhy inspirované fantasy literaturou.“[[4]](#footnote-4) V tomto případě je to bezezbytku pravda, protože v těchto hrách hráč ovládá svého avatara, kterého postupně rozvíjí a sám určuje naraci příběhu. Stejně jako u gamebooku, jsou i zde herní prvky založené na stejném principu sčítání hodnot vlastností a náhodných hodnot dle hrací kostky. Avšak na rozdíl od počítačové hry může čtenář této knihy zvolit „nekorektní“ postup a tyto mezihry vynechat nebo falšovat hodnoty dle svého uvážení. To u počítačových her nelze. Za všech okolností je stále hrou, kdežto gamebook lze číst i čistě jako příběh bez herních prvků. Na druhou stranu má počítačová hra výhodu v uživatelském rozhraní, které je pro hráče pohodlnější a působí atraktivněji. Nemusí si zapisovat žádné hodnoty na vedlejší papír, nepotřebuje hrací kostku a není kladen nárok na jeho fantazii, protože vizuální stránku má již zpracovanou programátory. To však nemusí být úplnou výhodou. Čtenář si může vytvořit vlastní svět dle svého vkusu a navíc může přeskakovat v příběhu přelistováním stránek, což u RPG hry nelze. V tomto směru je tedy knižní podoba interaktivnější a nabízí více možností jak s dílem nakládat. Navíc kniha není limitovaná přívodem elektrické energie a nepotřebuje počítač.

**V**

Pak zbývá ještě otázka, zda se jedná o umělecké dílo. Z pohledu institucionální teorie, kterou zastává Arthur Danto, v níž jsou „umělecká díla stručně řečeno umělecká, protože zabírají jisté místo (které jim musí někdo přidělit) v jisté instituci, to jest instituci Umění.“[[5]](#footnote-5) Z tohoto pohledu se o umění jedná v případě, že se tato kniha nachází v regálech některé knihovny či na pultech knihkupectví. Je tu však ještě pohled Jerrolda Levinsona, který vytvořil jinou definici umění:

„x je uměleckým dílem = x je předmět, který osoba nebo osoby mající na něj příslušné vlastnické právo nepřechodně zamýšlí tak, aby byl vnímán­ jako­ umělecké­ dílo, tj. vnímán způsobem (či způsoby), jakým se správně (nebo standardně) vnímala předcházející umělecká díla.“[[6]](#footnote-6)

Podle této definice se naprosto jasně jedná o umění. Psaní knih je standarní umělecké odvětví a bylo jím již v minulosti. Ať už se jednalo o poezii nebo románovou tvorbu. Navíc se zde jedná o zcela individuální hodnocení a přisuzování statusu podle osobních preferencí jednotlivce.

**VI**

Kniha O Norikovi je velice čtivá. Vtipný text odpovídá spíše čtenářům, kteří hledají pobavení, nikoliv hodnotné myšlenky filozofických rozměrů. Lehce infantilní vyprávění je však určeno spíše dospělé populaci, protože některé narážky a obraty by dětský čtenář nemusel pochopit. Kniha nabízí bezpočet možností, jak se ubírat v příběhu a jakým způsobem ji číst. Z toho důvodu je možné ji přečíst několikrát od začátku a stejně se čtenář dobere jiného konce a to i přes zdánlivě omezující popis jeho štěstí jako malé, žluté a kulaté. Může skončit hned ve druhém bodě vyprávění, nebo může zahynout na dobrodružné cestě, nebo může zachránit princeznu z dračích spárů. Velká diverzita v jednom příběhu je sice základním rysem gamebooků, ale v tomto případě se nabízí až nadstandartní množství voleb, na rozdíl např. od komerčně psaných gamebooků Steva Jacksona a Iana Livingstona. Nevýhodou je však, že když čtenář přelistuje několik bodů a příběh se dostane do bodu, který se mu nelíbí, je obtížné nebo dokonce nemožné se vrátit zpět a je tak donucen číst celý příběh znovu nebo od bodu, který je vzdálený požadované pozice, což může být někdy až iritující.

**Závěr**

V této recenzi jsem rozebíral knihu Vladimíra Chvátila „O Norikovi…“ Tento gamebook je zcela evidentně psaný formou hypertextového románu, což je jeho základním charakteristickým rysem. Interaktivitu, kterou nám předkládá lze považovat za, minimálně, rovnocennou počítačovým RPG hrám, kde má více možností při manipulaci s textem samotným, ale není tolik pohodlný při čtení jako počítačová hra, která spoustu hracích úkonů vykoná sama bez hráčova přičinění a neklade takový důraz na fantazii uživatele. Tento vtipný text, který lze podle definice Jerrolda Levinsona zařadit mezi umělecké dílo, můžeme označit za velmi vydařený literární počin vystavěný na základě hypertextu s interaktivními herními prvky, který je však určen spíše k pobavení, než aby byl zařazen mezi umělecké klasiky.

**Zdroje a literatura:**

- Chvátil, Vladimír. *O Norikovi &c*. Ilustroval Tomáš Kučerovský. 1. vyd. Praha-Brno: Altar, 1997. ISBN 80-85979-20-9

- HARANTOVÁ, Anna. *Internetové umění.* Brno, 2006. 57 s. Bakalářská diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity na ústavu hudební vědy, vedoucí práce: Ph.Dr.Aleš Filip, PhD.

- Landow, George P. 1998. Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson? *Biograph, 1998,6)*, s. **9-21.**

- Cover, Rob. 2007. *Inter/aktivní publikum: Interaktivní média, narativní kontrola a revize* *dějin publika*. Pp. **195-207** in *Mediální studia*, r. 2, č. 2.

- Švelch, Jaroslav. 2008. *Počítačové hry jako nová média*. Pp. **8-35** in *Mediální studia*, r. 3., č. 1.

- LEVINSON, Jerrold. *Definovat umění historicky*; přeložil Jakub Stejskal. Pp.46-57 in Aluze: Revue pro literaturu, filozofii a jiné, r. 10., č. 3.

1. HARANTOVÁ, Anna. *Internetové umění.* Brno, 2006. 57 s. Bakalářská diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity na ústavu hudební vědy, vedoucí práce: PhDr.Aleš Filip,PhD., str. 18 [↑](#footnote-ref-1)
2. Landow, George P. 1998. *Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?.*  Pp. **9-21** in *Biograph* (6). str.3 [↑](#footnote-ref-2)
3. Cover, Rob. 2007. *Inter/aktivní publikum: Interaktivní média, narativní kontrola a revize dějin publika.*  Pp. **195-207** in *Mediální studia*, r. 2, č. 2., str. 197 [↑](#footnote-ref-3)
4. Švelch, Jaroslav. 2008. *Počítačové hry jako nová média*. Pp. **8-35** in *Mediální studia*, r. 3., č. 1.str.16 [↑](#footnote-ref-4)
5. LEVINSON, Jerrold. *Definovat umění historicky*; přeložil Jakub Stejskal. Pp.46-57 in Aluze: Revue pro literaturu, filozofii a jiné, r. 10., č. 3., str. 46. [↑](#footnote-ref-5)
6. LEVINSON, Jerrold. *Definovat umění historicky*; přeložil Jakub Stejskal. Pp.46-57 in Aluze: Revue pro literaturu, filozofii a jiné, r. 10., č. 3., str. 48. [↑](#footnote-ref-6)