

Aplikovaná herní studia

blok 02

Herní narativ, sémiotika, remediace obsahů - metody analýzy

herní studia

APLIKACE

VÝZKUM

APLIKACE

TVORBA

herní studia

APLIKACE

APLIKACE

VÝZKUM

TVORBA

HER A
HERNÍCH
PRINCIPŮ

ZÁŽITKU
ZKUŠENOSTI

KULTURY
HRÁČŮ

...

HER DIGITÁLNÍCH, DESKOVÝCH,
PROSTOROVÝCH, KARETNÍCH...

Sémiotika

Bleskový exkurz

Sémiotika

nauka o významu a smyslu znaků

zabývá se teorií znaků, jejich správnému porozumění a výkladu vždy v určitém kontextu.

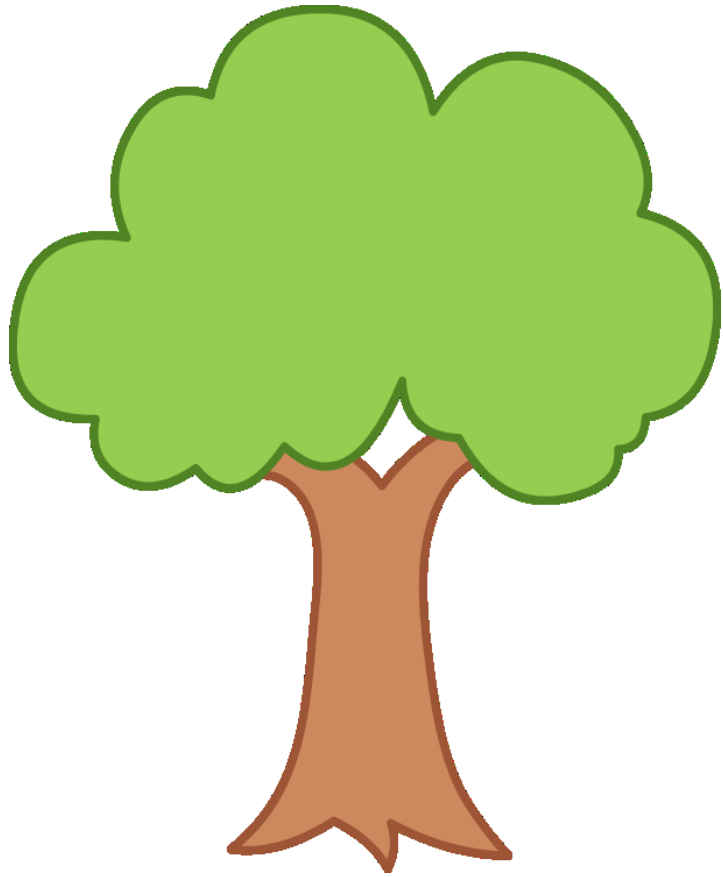
Znak

Jakýkoliv materiální předmět, vlastnost či událost

vše, co disponuje možností přenosu informace, a který je následně čitelný a interpretovatelný

Označující a označované

Znak



Denotace, konotace, mýtus

Denotace – doslovný význam (kouř je kouř)

Konotace – význam nabytý sociální konvencí, zkušeností apod. (kouř znamená oheň)

Konotace mají silný význam v komunikaci (ohromný v reklamě)

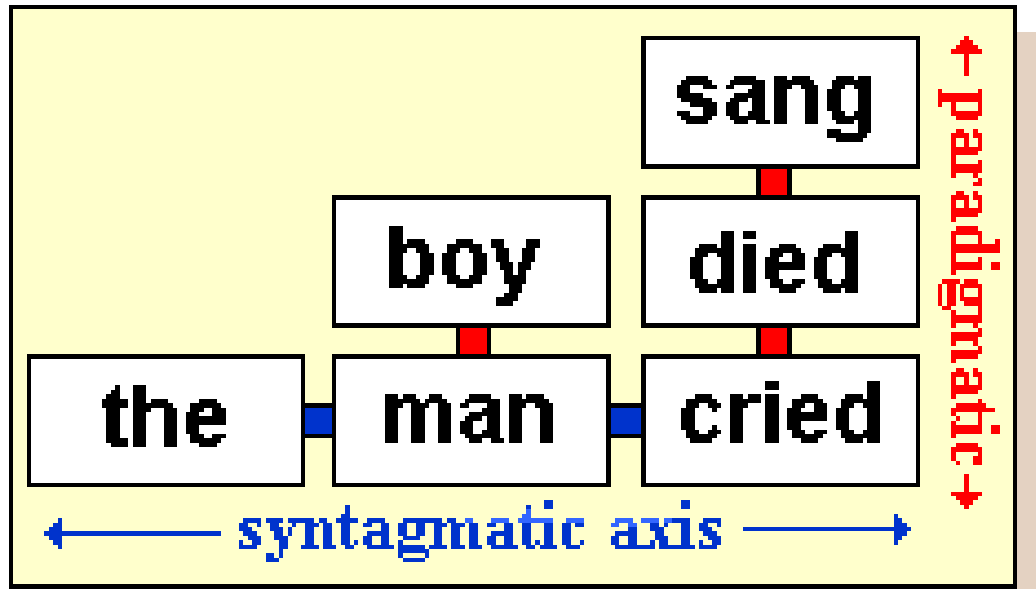


Denotace, konotace, mýtus

Mýtus – do vyprávění zahrneme hrdiny

Přetváří historii do něčeho přirozeného
(třetí stupeň označování)

Paradigma a syntagma

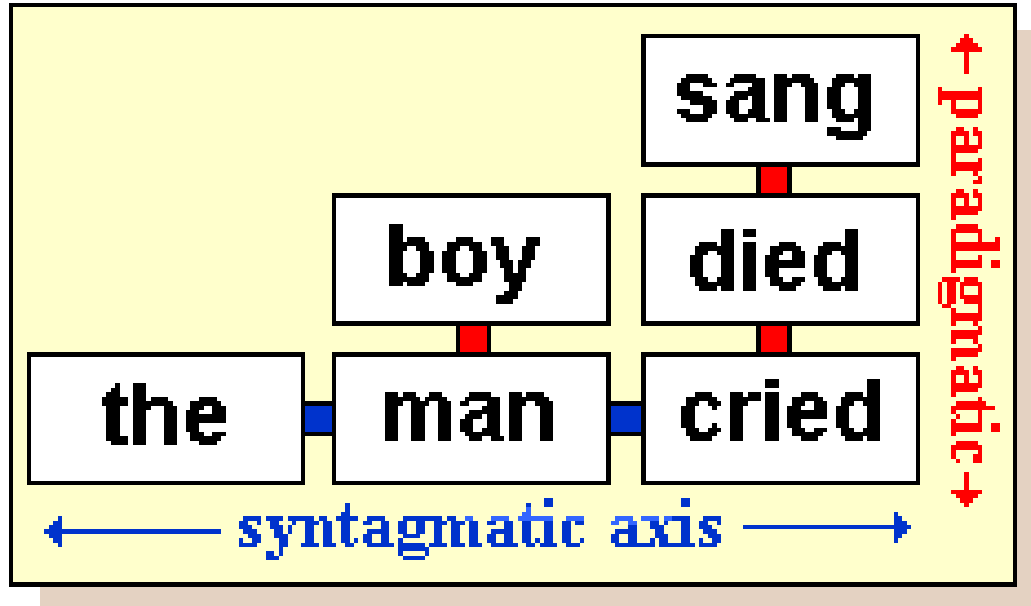


Paradigma – médium, žánr, téma

Proč byly které znaky vybrány z možných?

Které znaky naopak chybějí?

Paradigma a syntagma

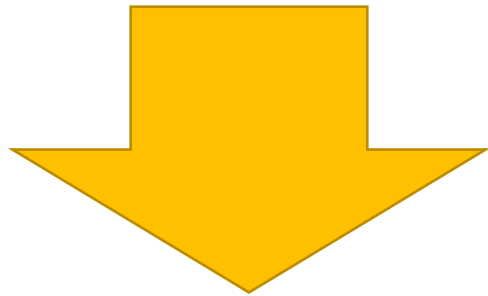


Syntagma – narativ, argument, význam jednotlivých znaků v celku,

Ovlivňuje prostorové či sekvenční řazení znaků v médiu význam?

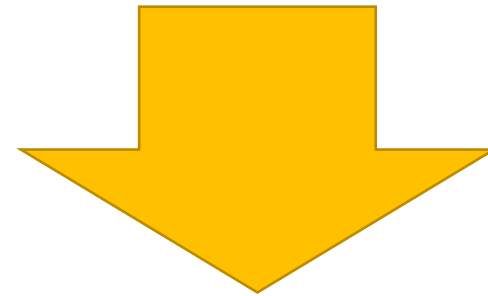
sémiotika

VÝZKUM



formální a strukturalistická
analýza her, vizuální studia,
jednoduchý analytický nástroj

TVORBA



jasnější terminologie, cílené
působení na hráče, využívání
symbolů a znaků kultur(y)

Herní narativ

- Co je narativ?
- Co je naratologie?
- Seymour Chatman (2000) a převoditelnost narativu v jiná média?
- rok 2000: *The Sims*, *Deus Ex*, *Diablo II*, *Chrono Cross*, *Baldurs Gate II*, *Tony Hawk Pro Skater 2*, *Giants: Citizen Kabuto*, *Vagrant Story*... založeno studio PopCap Games

| | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| TEORETICKÉ SMĚRY A TEORETIKOVÉ | SLOŽKY NARACE | | |
| | Samotný příběh, způsob budování a rozvíjení zobrazovaného světa, tedy světa postav, časoprostoru a děje, případně i vypravěče událostí | Způsob podání událostí, akt vyprávění, vyprávěcí aktivita toho, kdo příběh podává | |
| Ruský formalismus | Fabule | Syžet | |
| Francouzský strukturalismus | Příběh (histoire) | Vyprávění (discourse) | |
| Gerald Prince | Obsahová rovina narativu | Roviny výrazová, rovina diskursu | |
| Gérard Genette | Skutečný běh událostí (histoire) | Vlastní akt vyprávění (narration) | Řazení událostí v textu (récit) |

Herní narativ

- Jesper Juul (2001) a narativ?

- přenos sdělení x čas, role čtenáře

- Lev Manovich (2001) a databázový film?

- algoritmus x databáze

- Matteo Bittabti (2001) a technoludický film?

- komentář, citace x adaptace, remediace

- Chris Crawford (2004) a interaktivní vyprávění?

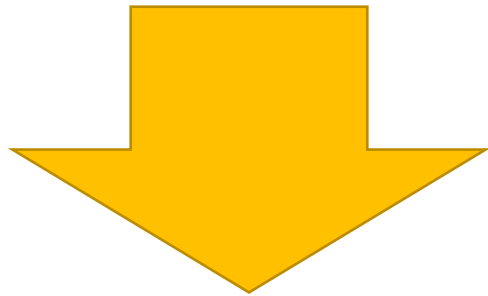
- příběh ve hře x příběh jako reakce na vstupy

- Janet Murray (2004) a cyberdrama?

- literární teorie (nad) x teatrologie (uvnitř)

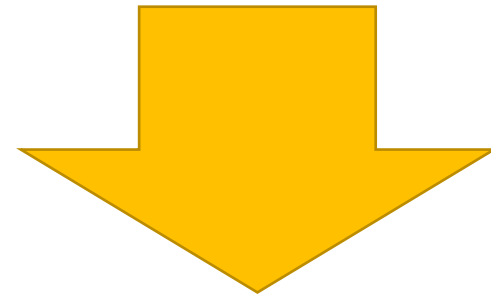
herní narativ

VÝZKUM



narativní metody, ergodická literatura, netextové vyprávění, příběh jako série voleb

TVORBA



vyprávění, práce s rolí hráče, přenos sdělení, kombinace s rozhodnutími

Remediace

- Bolter, Grusin (1999) a koncept remediace
- rok 1999: *EverQuest, Final Fantasy VIII, Team Fortress Classic, Dungeon Keeper 2, System Shock 2, Homeworld, Unreal Tournament, Planescape Torment...* založeno studio Bohemia Interactive
- Rozpracování vztahu nových médií ke starým.
 - Imediace
 - Hypermediace

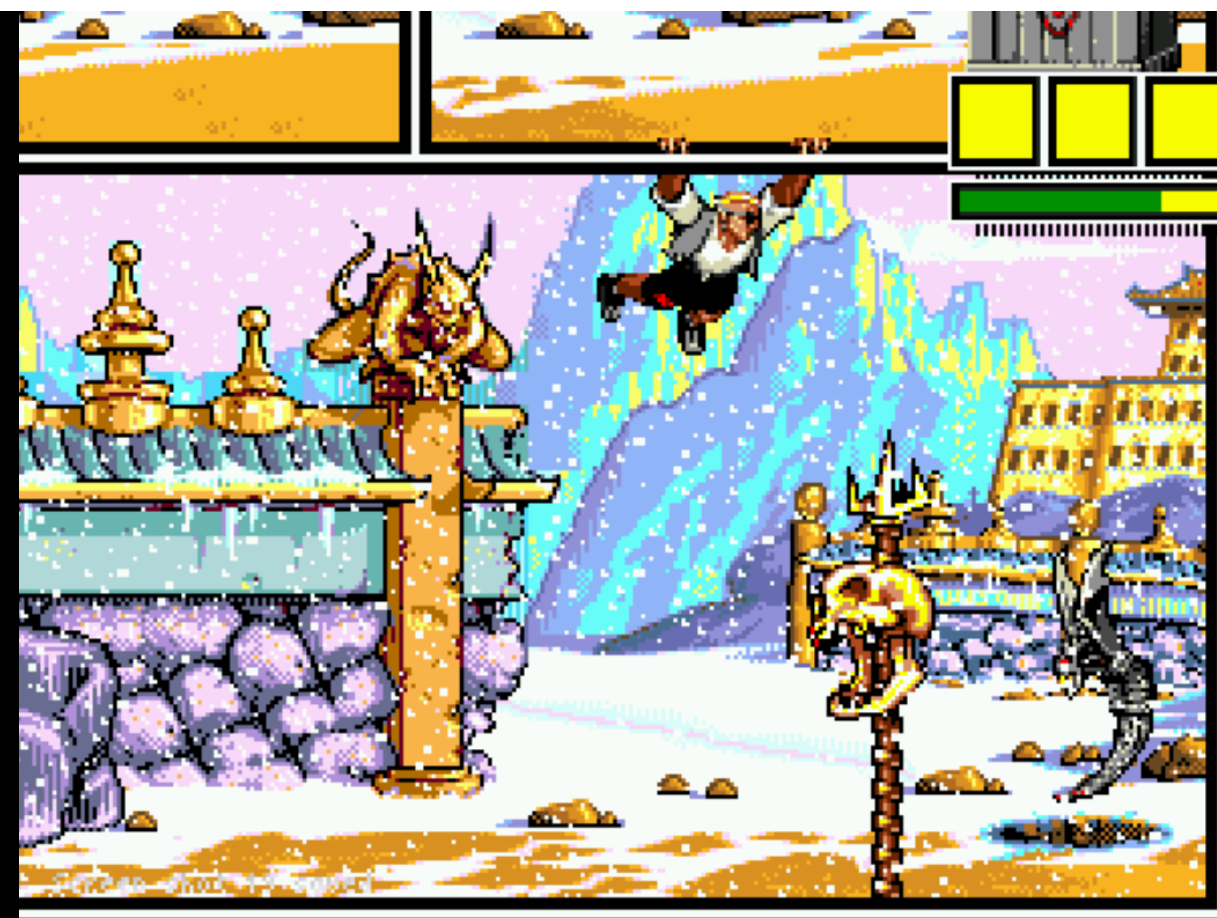
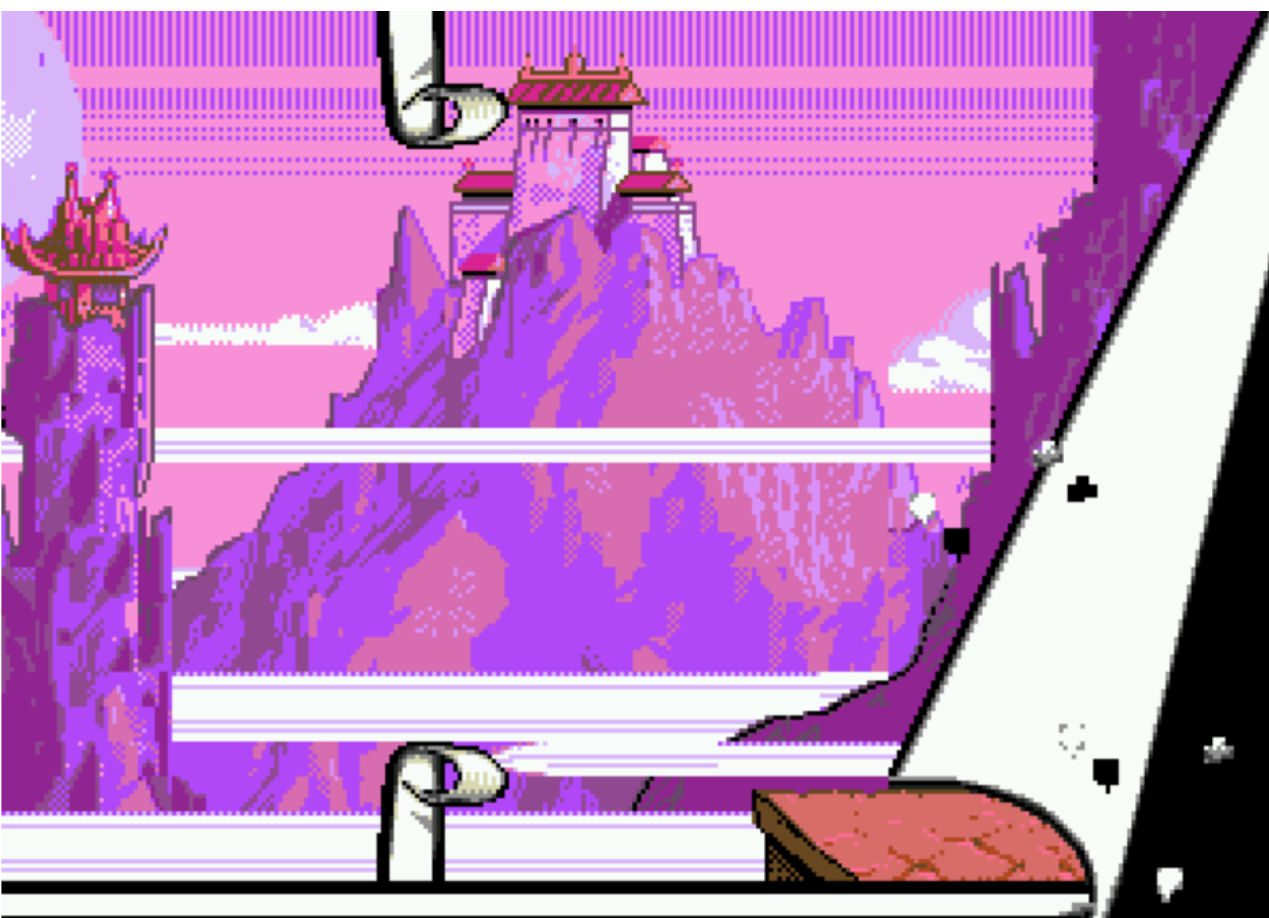
Remediace médií

- Vyprávění + Hra = ?
- Kniha + Hra = ?
- Obraz + Hra = ?
- Komix + Hra = ?
- Hudba + Hra = ?
- Divadlo + Hra = ?
- Happening + Hra = ?
- Film + Hra = ?

Remediace médií

- Vyprávění + Hra = adventury
- Kniha + Hra = gamebook vs využití knih ve hrách
- Obraz + Hra = ?
- Komix + Hra = Comix Zone, XIII
- Hudba + Hra = Audiosurf
- Divadlo + Hra = LARP vs Sims
- Happening + Hra = MMORPG
- Film + Hra = AAA hry, FMV

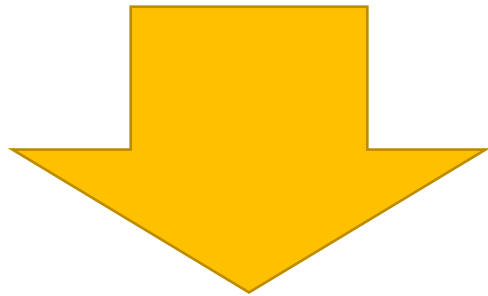






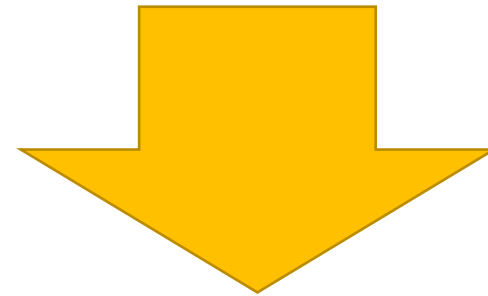
remediace

VÝZKUM



vlivy jiných médií ve hrách,
změna vzorců vizuální kultury...

TVORBA



žánrové hry, pro diváky jiných
médií, smysluplnější design

- CHATMAN, Seymour: Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu. Ithaca: Host. Brno, 2008
- BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: Remediation: Understanding New Media. The MIT Press. Cambridge, 1999
- BITTANTI, Matteo: The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, str. 16
- JUUL, Jasper: Games telling stories – A brief note on games and narratives. In: Game Studies, roč. 1, č. 1, 2001 (web); <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- MURRAY, Janet: Hamlet on the Holodeck. The MIT Press, 1998
- MURRAY, Janet: From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): First Person: New media as story, performance, and game. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2004
- CRAWFORD, Chris: Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games. Michigan 2004
- MANOVICH, Lev: The Language of New Media. The MIT Press, 2001

workshop: *popis remediace herního narativu do neherního média či naopak*

- (1) vyberte příběh / sdělení
- (2) z jakéhokoli média
- (3) převedte do herní podoby
- (4) za využití herních mechanik a principů

Zkuste popřemýšlet o remediovaném hře (hra na motivy filmu, knihy, hra na motivy deskovky) a popište, jaké obsahy změnilы svou pozici a význam ze sémantického hlediska, z hlediska fikce a narace.