

**Univerzita Karlova**  
**Filozofická fakulta**  
**Katedra estetiky**

**Bakalářská práce**

Jindřich Bučan

**Problematické aspekty teorie nápodoby Kendalla L. Waltona**

**Problematic aspects of Kendall L. Walton's theory of mimesis**

Praha 2019

Vedoucí práce: Mgr. Štěpán Kubalík, PhD.

## **Poděkování**

*Chtěl bych poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce Mgr. Štěpánovi Kubalíkovi, Ph.D za vstřícný a trpělivý přístup a mnoho cenných a podnětných rad při konzultacích této práce.*

## **Prohlášení**

*Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

V Praze dne 22. května 2019

---

Jindřich Bučan

## **Abstrakt**

Tato bakalářská práce si klade za cíl kriticky přezkoumat teorii umělecké nápodoby amerického filozofa umění Kendalla Waltona, přičemž soustředit se bude zejména na vysvětlení povahy emocí při zkušenosti s uměleckými díly a rozdíly v aktivní a pasivní účasti ve hře na jakoby. Pozornost bude také věnována příbuznosti Waltonova popisu divácké zkušenosti s konceptem „psychické distance“ britského estetika Edwarda Bullougha. Ve středu Waltonovy teorie se nachází pojetí zkušenosti s uměleckými díly jako „hra na jakoby“. V navrhované práci bude tento koncept nejprve představen v širším kontextu jak vlastních Waltonových úvah o zobrazivých uměleckých dílech, tak v myšlenkových souvislostech doby svého vzniku. Následně bude prezentován Waltonův přístup k problému emocí, jež subjekt pociťuje při recepci fikčního díla. Bude poukázáno na problematická místa jeho řešení otázky diváckých emocí a jeho vysvětlení bude konfrontováno s do značné míry příbuzným řešením, a to s Bulloughovou teorií psychické distance. Tato konfrontace by měla pomoci lépe identifikovat sporná východiska Waltonovy teorie zodpovědná za neuspokojivost jeho řešení problému emocí zakoušených recipienty zobrazivých uměleckých děl.

## **Klíčová slova**

kvazi-emoce \* hra na jakoby \* psychická distance

## **Abstract**

This bachelor thesis aims to critically review the theory of artistic imitation of the American philosopher of art Kendall Walton, focusing in particular on the explanation of the nature of emotions in the experience of works of art and the difference between active and passive participation in the game of make-believe. Attention will also be paid to the similarity of Walton's description of the viewer's experience with the concept of "psychical distance" by British aesthetician Edward Bullough. In the centre of Walton's theory, is a concept of experience of works of art as "games of make-believe". In the proposed work, this concept will first be presented in the wider context of both Walton's own reflections on visual art works and the time of its origin. Subsequently, Walton's approach to the problem of emotions that the subject feels during the reception of a fictional work will be presented. The problematic places of his solution to the question of spectator's emotions will be pointed out and his explanation will be confronted with a considerably related solution, which is Bullough's theory of psychical distance. This confrontation should help to better identify the disputed thoughts of Walton's theory responsible for the dissatisfaction of his solution to the problem of emotions experienced by recipients of depictive artworks.

## **Keywords**

quasi-emotions \* game of make-believe \* psychical distance

# Obsah

<b>1. ÚVOD .....</b>	<b>7</b>
<b>2. WALTONOVA TEORIE NÁPODOBY .....</b>	<b>8</b>
2.1. GOMBRICHOVA TEORIE .....	9
2.2. IDENTICKÁ STRUKTURA ESTETICKÉHO PROŽITKU A DĚTSKÝCH HER.....	13
2.3. PROŽITEK UMĚLECKÝCH DĚL JAKO ÚČAST VE HŘE NA JAKOBY .....	16
<b>3. PROBLEMATICKÉ ASPEKTY HRY NA JAKOBY .....</b>	<b>19</b>
3.1. POVAHA EMOCÍ VE FIKCI.....	19
3.2. ODLIŠNÉ DRUHY ÚČASTI VE HŘE NA JAKOBY .....	22
3.3. ROZDÍLNÉ VLASTNOSTI HER NA JAKOBY A ZKUŠENOSTI S UMĚLECKÝMI DÍLY .....	24
3.4. POČÍTAČOVÉ HRY – PROBLEMATIČNOST KATEGORIE KVAZI-EMOCÍ .....	35
<b>4. PSYCHICKÁ DISTANCE A JEJÍ ROLE VE HŘE NA JAKOBY.....</b>	<b>39</b>
4.1. PSYCHICKÁ DISTANCE.....	40
4.2. PSYCHICKÁ DISTANCE VE HŘE NA JAKOBY .....	42
4.2.1. <i>Psychická distance a emoce ve hře.....</i>	<i>43</i>
4.2.2. <i>Psychická distance a prožitek uměleckých děl .....</i>	<i>43</i>
<b>5. ZÁVĚR .....</b>	<b>51</b>
<b>6. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>53</b>
1. PRIMÁRNÍ LITERATURA.....	53
2. SEKUNDÁRNÍ LITERATURA.....	53

# 1. Úvod

Waltonova myšlenka hry na jakoby je právem považována za jednu z nevlivnějších uměleckých teorií druhé poloviny 20. století. Tento koncept je dodnes aktuální, zvláště pokud vezmeme v potaz pokrok, k jakému momentálně dochází v oblasti virtuálních technologií, které se ukazují jako zajímavá sféra pro aplikaci této teorie. Jedná se o ambiciózní projekt, který si klade za cíl vysvětlit, jakým způsobem identifikujeme a rozumíme fikčním obsahům, stejně tak jako se snaží interpretovat umění jako lidskou činnost, která je v přímé souvislosti s dětskými hrami. Některé z Waltonových závěrů se ovšem při bližším pohledu zdají být značně problematické a zasluhují si dle mého názoru důkladné přezkoumání. Hlavní slabinu Waltonovy myšlenky hry na jakoby spatřuji v jeho přílišné snaze zahrnout jak naši zkušenost s uměleckými díly, tak účast v různých hrách, pod jednotící koncept hry na jakoby, aniž by se dostatečně věnoval jejich odlišnostem. Ačkoliv si Walton uvědomuje základní rozdíly v těchto zkušenostech, jeho teorie mu neumožňuje vyvodit z těchto rozdílů zásadní důsledky. Namísto toho mnohé ze základních estetických problémů zůstávají bez povšimnutí, nebo jsou vysvětleny zcela neintuitivními způsoby. V této práci se proto budu zabývat problematikou takzvaných kvazi-emocí a také tím, že Walton nenabízí uspokojivé vysvětlení specifčnosti našeho prožitku uměleckých děl.

V první části představím základní charakteristiku Waltonovy myšlenky hry na jakoby. Zároveň zmíním, co jej motivovalo v jeho snaze nabídnout novou teorii umění a co mu posloužilo jako jeho základní inspirace a východisko. Ve druhé části identifikuji problematické aspekty Waltonových tvrzení a pokusím se demonstrovat své závěry na příkladu počítačových her. To bude sloužit jako důkaz o tom, že termín kvazi-emocí, který Walton zavádí, je pouze prázdným pojmem a také jako ukázka toho, že je třeba klást větší důraz na popis samotných prožitků nežli pouze popis předmětu těchto prožitků. V poslední části proto prostřednictvím teorie psychické distance Edwarda Bullougha nabídnu způsob, jakým lépe popsat divácký prožitek uměleckých děl, který Walton příliš neproblematicky identifikuje jako shodný případ hry na jakoby společně s ostatními hrami, které jsou ovšem charakteristické aktivní účastí hráčů.

## 2. Waltonova teorie nápodoby

Waltonova myšlenka hry na jakoby na sebe upoutala pozornost především snahou vysvětlit uměleckou nápodobu jako činnost, která je v přímé souvislosti s dětskými hrami. Jak umělecká díla, tak hračky jsou podle Waltona *rekvizitami*, které užíváme právě v této hře, což nám umožňuje, účastnit se na fikčním obsahu, který nám rekvizity zprostředkovávají. Jinak řečeno, podle Walton prostřednictvím rekvizit a našich imaginativních aktů (představování si), vstupujeme do fikčních světů konkrétních her na jakoby. Walton o recepci fikce tvrdí: „...[T]yto aktivity lze označit za druh hry na jakoby a zastávám tvrzení, že umělecká díla slouží jako rekvizity v těchto hrách...“<sup>1</sup>

Podle Waltona má jeho teorie potenciál vysvětlit jak estetické, tak metafyzické problémy, s nimiž se dosavadní teorie umění potýkaly, či které opomíjely. Dle jeho vlastních slov je hlavní výhodou jeho teorie to, že „odpovědi na metafyzické a sémantické problémy vycházejí přímo z řešení, která hra na jakoby nabízí v případě estetických problémů.“<sup>2</sup> Zároveň ale upozorňuje, že se nejedná o koncept, který by se primárně týkal pouze uměleckých objektů: „Metafyzické a sémantické problémy, stejně tak jako ty estetické, z části vycházejí z role, kterou zaujímá hra na jakoby v umění. Avšak hra na jakoby je všudypřítomným elementem lidské zkušenosti a není důležitá pouze v umění, ale i v jiných oblastech našich životů.“<sup>3</sup>

Jeho hlavní motivací pro představení nové teorie nápodoby, byl především jeho nesouhlas s dominantním vlivem sémiotických teorií umění. Jak sám poznamenává v úvodu své knihy: „Mnozí ze současných teoretiků, hledají modely, kterými lze vysvětlit romány, malby, divadlo a film, především skrze lingvistické teorie.“<sup>4</sup> Proto má podle Waltona jeho koncept hry na jakoby z části sloužit jako „protiváha přemíře lingvistického přístupu k fikci.“<sup>5</sup>

Walton věří, že koncept hry na jakoby má potenciál vysvětlit umění jako součást naší běžné zkušenosti, místo toho, aby bylo nahlíženo jako něco odtrženého od našich každodenních životů: „Budeme moci nahlédnout fenomén reprezentace v umění v přímé souvislosti s ostatními lidskými institucemi a aktivitami, než jako něco ojedinělého, co

---

<sup>1</sup> Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, (Massachusetts: Harvard University Press, 1990), 11.

<sup>2</sup> Ibid, 6.

<sup>3</sup> Ibid, 7.

<sup>4</sup> Ibid, 5.

<sup>5</sup> Ibid.



vyžaduje svá vlastní vysvětlení.“<sup>6</sup> Umění, nahlížené jako případ hry na jakoby, je interpretováno především jako společenská záležitost, která umožňuje sdílenou účast na nejrůznějších fikčních světech skrze umělecká díla. Takto například Waltonovy myšlenky shrnuje jeden z jeho komentátorů, Malcolm Budd:

...[P]okud určitý objekt něco reprezentuje, znamená to, že je jeho společenskou funkcí, aby sloužil jako rekvizita ve hře na jakoby. Rekvizity řídí akty imaginace prostřednictvím určitých pravidel či principů, které předepisují, co a za jakých okolností si máme představovat. [...] Skutečnosti podané prostřednictvím rekvizit jsou fikční, což z nich činí fikční pravdy. Fikční skutečnosti ve hře na jakoby konstituují fikční svět této hry...<sup>7</sup>

Další z jeho komentátorů, Noel Carroll, věří, že v myšlence hry na jakoby Walton nabídl ojedinělý způsob, jakými lze rozumět nejrůznějším fenoménům jak v případě uměleckých děl, tak naší zkušenosti s reprezentací obecně: „...[Z]asloužil [se] o geniální příspěvek k důležitým problémům, se kterými se potýká filozofie umění. Mezi ně patří například povaha reprezentace a fikce, stejně jako způsoby, jakými reagujeme na fikci, hudbu a to, co je často nazýváno abstraktním uměním.“<sup>8</sup> Dle Waltonových vlastních slov má koncept hry na jakoby ambici vysvětlit širokou škálu problémů, které jsou centrálními tématy filozofie umění. Mezi ty, které se přímo týkají vizuálního umění patří:

...vztah mezi oceňováním a kritikou; charakter emocionálního prožitku diváků fikce; paradox tragédie (proč se diváci dobrovolně vystavují negativním prožitkům, které v nich očividně tragédie vyvolává); povahu piktorální reprezentace, tedy to, jak se depikce liší od popisu a zda je depikce ‚přirozenou‘ či ‚konvencionální‘ záležitostí.<sup>9</sup>

## 2.1. Gombrichova teorie

Waltonův koncept hry na jakoby a jeho přínos pro porozumění nápodobě, se dá detailně nahlédnout, pokud ukážeme, že se jedná o rozvinutí Gombrichovy teze o takzvaných *náhražkách*. Díky tomu bude patrné, jak podle Waltona probíhá reprezentace ve hře na jakoby a také to, proč považuje prožitek uměleckých děl za identický s dětskou

---

<sup>6</sup> Ibid, 7.

<sup>7</sup> Malcolm Budd, “Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Art,” *Mind* 101, New Series, no. 401 (January 1992), 195.

<sup>8</sup> Noel Carroll, “On Kendall Walton’s Mimesis as Make-Believe,” *Philosophy and Phenomenological Research* 51, no. 2 (June 1991), 383.

<sup>9</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 8.

hrou. Jako přímá inspirace a východisko pro koncept hry na jakoby Waltonovi slouží myšlenky Ernsta Gombricha, které vyjádřil v textu *Meditace o koníčku neboli kořeny umělecké formy*.<sup>10</sup> Pro Gombricha je podstatné to, že jednotlivé objekty výtvarného umění nemusejí sloužit pouze jako zobrazení vnějších vizuálních kvalit reprezentovaných předmětů. Rozlišuje dva způsoby, jakými může docházet k nápodobě. Prvním způsobem je imitace vnějších vizuálních kvalit předmětu. Tento způsob imitace ovšem podle Gombricha vychází z původního způsobu nápodoby, kterým je nahrazování nejrůznějších potřeb, které nám reprezentovaný předmět může nabídnout.<sup>11</sup> Tento druhý způsob nápodoby, tak můžeme chápat jako původ nápodoby obecně. Gombrich se domnívá, že umění je především tvorba, spíše než imitace a to znamená, že veškeré vizuální umění „vychází z tvorby obrazů a veškerá tvorba obrazů má své kořeny v tvorbě náhražek.“<sup>12</sup> I v případě imitace vnější formy je totiž nejprve nutné, naučit se zobrazit minimální formu, která nám umožňuje rozpoznat konkrétní předmět. To znamená, vyjít z vizuální zkušenosti, kterou nám daný předmět může poskytnout:

V mnoha případech obrazy reprezentují v tom smyslu, že jsou náhražkami. Keramický koník či sluha, kteří jsou pohřbeni v hrobce mocného vládce, zastupují své živé protějšky. Určitá modla zaujímá místo božstva. Otázka, zda reprezentuje vnější formu konkrétního božstva není zcela namístě. Tato modla slouží jako náhražka božstva při modlitbách a rituálech...<sup>13</sup>

Gombrich vychází z psychologie naší zkušenosti (u uměleckých děl především z psychologie vizuální zkušenosti). Nejprve uvažuje nad způsobem, jakým probíhá nápodoba v situaci, kdy si dítě hraje s hracím koněm na to, že jede na koni skutečném. Zavrhuje variantu, která by tuto formu nápodoby chápala jako imitaci vnějších vizuálních kvalit tohoto zvířete. Míra realismu totiž nehraje v dětské hře zásadní roli. Dítě si při své hře vystačí s hracím koněm, stejně tak jako s obyčejnou násadou od koštěte. Gombrichovo vysvětlení je následující: v rámci dané hry podle něj slouží hrací kůň jako náhražka reálného koně.<sup>14</sup> Domnívá se, že toto nahrazení vychází z naší konkrétní zkušenosti s koněm skutečným.

---

<sup>10</sup> Ernst H. Gombrich, “Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form” in *Art Theory and Criticism – An Anthology of Formalist, Avant-Garde, Contextualist and Post-Modernist Thought*, ed. Sally Everett (Jefferson: McFarland and Co., 1991), 41-54.

<sup>11</sup> Gombrich, “Meditations on a Hobby Horse”, 50.

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Ibid, 45.

<sup>14</sup> Ibid, 41-44.

Gombrich skrze svou teorii „nápodoby jako náhražky“ představuje na první pohled jednodušší verzi Waltonovy hry na jakoby. To, co je ve zmíněném příkladu s hracím koněm nahrazováno, je jedna z funkcí koně, kterou je konkrétně možnost jízdy na jeho hřbetě. Náhražky vycházejí z potřeb, které by nám v ideálním případě poskytly skutečné předměty. Nemusí se jednat o dokonalé nahrazení určitého předmětu, ale například jen o nahrazení jednoho z jeho aspektů, který nám může poskytnout. Násada od koštěte reprezentuje koně tak, že dítě předstírá, že jede na koni skutečném. Tato násada je tedy reprezentací koně pouze potud, pokud je součástí této hry. V případě umění, především pak vizuálního umění, malba koně nahrazuje naši vizuální zkušenost s reálným koněm.

Walton přejímá a modifikuje Gombrichovy teze, aby je mohl následně uplatnit ve svém myšlence hry na jakoby. Inspiruje se zmínkami o reprezentaci, která si neklade za cíl napodobovat vnější formu předmětů, ale naopak vychází z určitých lidských potřeb, které mohou být skrze nápodobu naplněny. Hracího koně a malbu koně můžeme jednoznačně Waltonovým slovníkem nazvat rekvizitami. Walton ovšem Gombrichově teorii vyčítá určité nedostatky, které podle něj vedou k zavádějící interpretaci toho, jak máme náhražkám rozumět. Walton tvrdí, že není jasné, do jaké míry a co přesně nahrazují:

Na hracích koních nejezdíme doopravdy, a proto nemohou být náhražkou reálného koně. A v případě, že se chce někdo podívat na skutečného koně, pak pouhý obraz jistě nebude uspokojivou náhražkou. Mít vizuální zkušenost s obrazem koně není to samé jako vidět koně. Recipient takového obrazu ani svoji zkušenost neprožívá coby iluzi pohledu na skutečného koně. Každopádně, je zcela očividné že to, co subjekt vidí, je plochý povrch pokrytý barevnými skvrnami a ne kůň.<sup>15</sup>

S obdobnou kritikou se setkáme napříč různými Waltonovými texty:

Gombrichovo tvrzení, že obraz muže je „náhražkou“ muže, tak jako je hrací kůň „náhražkou“ koně, je chybné v několika bodech. [...] Hrací kůň nenahrazuje koně tak, jako vůz bez koní (automobil, pozn. JB) nahrazuje vůz, který je koňmi tažený. V obou se totiž můžeme skutečně vézt, avšak dítě na svém hracím koni nejede doopravdy. Navíc je důležité to, že dítě o

---

<sup>15</sup> Kendal Walton, “Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood,” in *Marvelous Images: On Values and the Arts. On the Foundation of the Representational Arts* (Massachusetts: Harvard University Press, 2008), 65.

hracím koni přemýšlí jako o skutečném koni, zatímco řidič automobilu mohl již dávno zapomenout na vůz tažený koňmi, který byl tímto automobilem nahrazen.<sup>16</sup>

To, co Walton v Gombrichově teorii postrádá, je pojem fikčního světa, ve kterém se toto nahrazení odehrává. Ve fikčním světě je totiž předmětu nápodoby umožněno, aby se stal „fikčně skutečným“. Podle Waltona bez pojmu fikčního světa bude hrací kůň, který slouží jako náhražka, působit, jako kdyby mohl konkrétní funkci skutečného koně nahradit doslova. Obraz koně pak zase jako by opravdu dokázal nahradit naši vizuální zkušenost s tím reálným. Řešení, které Walton nabízí, ilustruje na malbě Jonathana E. Johnsona, na níž jsou vyobrazeny děti hrající si se starým dostavníkem, kdy část dětí předstírá, že jsou koně táhnoucí tento dostavník. Děti podle něj vytvořili fikční svět vlastní hry na jakoby, uvnitř kterého se nacházejí skuteční koně. Nejedná se proto o pouhé náhražky. Walton však dále pokračuje, že jelikož se on sám na obraz dívá „zvenčí“, není součástí světa hry na jakoby, a nemůže proto tvrdit, že by se jednalo o skutečné koně. Jak ale říká na závěr této úvahy: „Ovšem pokud bych se mohl dostat dovnitř tohoto fikčního světa a promlouvat tam, mohl bych říci, že tito koně jsou skuteční.“<sup>17</sup> To je možné právě proto, že by se stal součástí fikčního světa této hry na jakoby.

Je patrné, že Walton Gombrichovi vyčítá nedostatečné rozlišení fenomenologie naší zkušenosti s náhražkami a se skutečným objektem. Zároveň se zdá, že vidí problém i v případě výsledného praktického účinku těchto náhražek. Pokud má hrací kůň nahradit jízdu na skutečném koni, nemuseli bychom ho chápat zcela jako případ reprezentace, ale jen jako jakousi neúspěšnou náhražku dané funkce. Tedy takovou náhražku, která selhává v tom, zastoupit konkrétní funkci koně, kterou je přemístění subjektu z bodu A do bodu B. V tomto scénáři by pak mohla být za lepší náhražku koně považována například zebra. O té ovšem nebudeme tvrdit, že je v dané situaci reprezentací koně. Je patrné, že dětem v jejich hře zcela stačí obyčejný hrací kůň, aby prohlásily že to, co právě dělají, je jízda na koni. Proto je podle Waltona potřeba situovat tyto aktivity do prostoru našich imaginativních aktů, aby se jasně odlišily náhražky, které mají mít praktické dopady na reálný svět a náhražky, které pouze cílí na náš prožitek. Děti si totiž pouze představují, že jedou na skutečném koni, ale v rámci fikčního světa, který tím zakládají, skutečně jedou na koni.

---

<sup>16</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 4.

<sup>17</sup> Walton, “Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood,” 66.

## 2.2. Identická struktura estetického prožitku a dětských her

Nyní je třeba detailněji shrnout povahu hry na jakoby, aby bylo později patrné z čeho konkrétně vycházejí její problematické aspekty. Walton veškeré aktivity spadající pod koncept hry na jakoby interpretuje jako „...specifický druh naší imaginativní aktivity, přesněji výkon naší představivosti, který v sobě zahrnuje práci s rekvizitami.“<sup>18</sup> Základem hry na jakoby je vyvolávání a rozvíjení aktů imaginace prostřednictvím objektů, které Walton označuje jako rekvizity. Těmi jsou jak umělecká díla, tak dětské hračky (či jiné objekty užívané ve hře na jakoby). Rekvizity v rámci hry na jakoby zastupují skutečné objekty (či jejich funkce). Tento způsob reprezentace nevychází čistě z vnější podobnosti rekvizit a skutečných objektů, ale z určitých potřeb, které rekvizity mohou saturovat. Status rekvizit vybraných objektů je pak často ukotven v různých konvencích a pravidlech. Reprezentované objekty podle Waltona nabývají existence ve fikčních světech a lze o nich v daných aktech imaginace v rámci těchto světů pronášet pravdivá, či nepravdivá tvrzení.<sup>19</sup> Fikční světy jsou sdíleným prostorem, v nichž se odehrávají naše imaginativní akty. Rekvizity výrazně usnadňují a modifikují participaci v konkrétních fikčních světech, do kterých náleží.

Walton tvrdí, že naše interakce s uměleckými díly zcela plynule navazuje na dětské hry. Hry na jakoby se tak účastníme po celý život, avšak v dospělosti se stává více sofistikovanou. Hra na jakoby podle něj není prostou zábavou, ale je především způsobem, jakým se učíme vyrovnávat s nejrůznějšími životními situacemi: „Tyto hry – a imaginativní aktivity obecně – skutečně, jak naznačuje jejich přetrvávání, hrají důležitou roli v našem úsilí vyrovnat se s prostředím, ve kterém žijeme.“<sup>20</sup> Mimo jiné nám hra na jakoby podle Waltona také umožňuje zažít životní situace, které nás mohou teprve čekat; pomáhá nám učit se vcítit do druhých, stejně tak jako rozumět našim vlastním emocím a rozšířit horizont našeho poznání.<sup>21</sup> Shoda her a prožitků uměleckých děl tedy vychází především z funkce rekvizit a existence fikčních světů, jež je zajištěna různými pravidly či konvencemi. Viděli jsme, že Gombrich vychází v případě náhražek z našich potřeb. Walton se tímto tvrzením inspiroje, ale větší důraz klade na pravidla, jejichž znalost usnadňuje účast více subjektů ve stejném fikčním světě tím, že činí rekvizity jasně „čitelnými“.

---

<sup>18</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 12.

<sup>19</sup> *Ibid*, 11.

<sup>20</sup> *Ibid*, 12.

<sup>21</sup> *Ibid*.

Hra na jakoby je podle Waltona jedním z případů naší schopnosti imaginace.<sup>22</sup> Jak prožitek uměleckých děl, tak různé příklady her jsou významně závislé na existenci rekvizit, a proto je Walton popisuje jako shodné případy hry na jakoby, na rozdíl od běžného denního snění. Závislost na rekvizitách vychází z určitých potřeb, či již daných konvencí nebo pravidel, platných v daném společenském kontextu. Tak mohou jednotliví účastníci hry na jakoby skrze rekvizity participovat na sdílených fikčních světech. Tyto konvence mohou udávat směr a kontinuitu imaginativních aktů celé skupiny subjektů. Walton upozorňuje, že v případě subjektů participujících například pouze prostřednictvím verbální domluvy, je obtížné udržet toto kontinuální vědomí.<sup>23</sup> Zde se ukazuje hlavní výhoda rekvizit, kterým (pokud se nacházejí ve správném kontextu) automaticky rozumíme jako rekvizitám. Všichni účastníci hry na jakoby tak vědí, co je sdíleným obsahem jejich imaginativních aktů. Tento fakt zároveň umožňuje existenci fikčních světů, nezávislých na imaginujících subjektech. Proto, pokud jdeme do galerie, nezamýšlíme se na tím, k čemu slouží vystavené obrazy. Tedy zda jsou dekorací, nebo zda mají jiný, praktičtější účel a podobně. Víme totiž (aniž bychom si to takto explicitně říkali), že se jedná o rekvizity a společně s ostatními návštěvníky hrajeme hru na jakoby, ve které jsme pozorovateli fikčních výjevů, které nám dané obrazy poskytují.

Užívání rekvizit je právě tou aktivitou, která zakládá identický charakter prožitku dětských her a umění. Zásadní vlastností aktů imaginace v obou těchto případech je, že jejich existence vychází z rekvizit a je na nich tak i závislá. Rekvizity jsou skutečné předměty, jež na základě určitého pravidla či konvence vyvolávají imaginativní akty a zároveň svou kontinuální materiální existencí podporují jejich trvání. Tato pravidla a konvence mohou platit například jen mezi dvěma subjekty, kteří se na nich vzájemně dohodly. Waltonovým příkladem jsou dva chlapci, kteří si hrají v lese na to, že každý pařez je medvědem. Může se ovšem také jednat o sdílenou konvenci, která zakládá téměř obecně platný fikční svět. Tím je například svět Tolkienova *Pána prstenů*. To rekvizitám podle Waltona umožňuje generovat fikční pravdy.<sup>24</sup>

Status rekvizit je založen vztahem mezi fikčním světem a tím, co je momentálním obsahem našich aktů imaginace, na základě skutečných objektů. Proto nemusí být obsah našich imaginativních aktů a obsah fikčního světa vždy nutně shodný. To nám dává možnost, abychom o fikčních entitách mohli pronášet pravdivé či chybné výroky a

---

<sup>22</sup> Ibid, 36.

<sup>23</sup> Ibid, 24.

<sup>24</sup> Ibid, 19-21.

zároveň také umožňuje vysvětlit nápodobu jiným způsobem než čistě skrze realistické, iluzi navozující znázornění. Waltonův příklad dětské hry, ve které je na základě domluvy (pravidla) každý pařez v lese medvědem dobře odhaluje tento fenomén. Pokud účastníci hry v dálce zahlédnou pařez, a tak v rámci hry jednají, jako kdyby viděli medvěda. Konkrétní pařez po vizuální stránce ani nemusí připomínat medvěda. Medvěd je ale v daný moment obsahem jejich imaginativních aktů a existuje v konkrétním fikčním světě této hry (hry na jakoby) na místě, kde stojí skutečný pařez. Walton dále popisuje dvě situace, které dokazují, že ne vždy jsou ve hře na jakoby akty imaginace a fikční pravdy shodné. Pokud by se ukázalo, že hráči mylně považovali za medvěda balvan pokrytý mechem, který pouze vypadá jako pařez, pak můžeme prohlásit, že si všichni představovali, že se jedná o medvěda, který tak byl obsahem jejich imaginativních aktů. Avšak v rámci fikčního světa na tomto místě medvěd nikdy nebyl, protože tam nikdy v první řadě nebyl onen pařez. Medvěd byl tedy skutečně obsahem jejich aktů imaginace, ale fikčně není pravda, že viděli medvěda. Druhým příkladem je možnost, že se nedaleko nich nachází pařez, kterého si nikdo z hráčů nepovšiml. Nikdo z nich tedy nemůže tento konkrétní pařez použít v rámci svých aktů imaginace a představit si tak medvěda, ovšem v rámci fikčního světa je na tomto místě skutečně ukrytý medvěd. To je možné díky tomu, že všechny pařezy slouží ve hře na jakoby jako rekvizity, o nichž Walton mluví jako o věcech, které generují fikční pravdy.<sup>25</sup> Jak o nich sám tvrdí: „Propůjčují fikčním světům a jejich obsahům jakousi objektivitu, nezávislost na subjektech a jejich zkušenosti s těmito objekty...“<sup>26</sup>

Jak umělecká díla, tak dětské hračky, jsou objekty, které nám umožňují zpřítomňovat obsahy fikčních světů prostřednictvím našich imaginativních aktů. Jak již bylo zmíněno, tuto schopnost reprezentace získávají skrze konvence, což jim, společně s jejich fyzickou existencí v našem světě, umožňuje zůstat rekvizitami, i pokud zrovna nevystupují v našich aktech imaginace. Statusu rekvizit tak nabývá univerzálního měřítko a nezaniká hned po skončení hry. Proto určité objekty nazýváme hračkami a jiné uměleckými díly; často byly totiž již od svého vzniku určeny k tomu, aby sloužily jako rekvizity ve hře na jakoby, nebo tento status získávají v určitých kontextech (v rámci různých aktivit).

---

<sup>25</sup> Ibid, 37.

<sup>26</sup> Ibid, 42.

### 2.3. Prožitek uměleckých děl jako účast ve hře na jakoby

Subjekty účastníci se hry na jakoby vstupují do fikčního světa konkrétní hry. To se děje prostřednictvím jejich aktů imaginace, které jsou závislé na vybraných rekvizitách. Jednotlivá tvrzení, která pronášejí v rámci fikčních světů o objektech do nich náležících, můžeme považovat za pravdivá, ale pouze pokud jsou ohraničeny touto fikcí. O dítěti, které tvrdí, že jede na koni ve chvíli, kdy pouze sedí na hracím koni, můžeme říci, že skutečně jede na koni, avšak „pouze fikčně“ (ve fikčním světě). Uvnitř tohoto fikčního světa se z hracího koně stává kůň skutečný. Pro všechny subjekty, které se v daný moment nachází v tomto fikčním světě (účastníci hry na jakoby), tento hrací kůň přestává být pouhou hračkou.<sup>27</sup> Následujícím způsobem Walton dokládá identický charakter prožitku dětských her a zkušenosti s uměleckými díly:

Obrazy mají také své světy. Ve fikčním světě Stanfieldova obrazu se nachází loď – skutečná loď, a ne pouze její náhražka. Jelikož se nacházím v reálném světě, musím z této pozice prohlásit, že přede mnou není skutečná loď. Zde v reálném světě se přede mnou nenachází nic jiného, než obraz složený z barevných skvrn na plochem povrchu, tedy obraz lodi; skutečná loď je zde pouze fikčně. Pokud bych se ovšem mohl nějakým způsobem dostat do tohoto obrazu, do jím vyobrazeného světa, pak bych mohl prohlásit: Toto je skutečná loď.<sup>28</sup>

Walton tím upozorňuje na intuitivní rozdíl mezi dětskou hrou a vizuální zkušeností s uměleckými díly. Dítě, které si hraje, že jede na koni, se skutečně nachází ve fikčním světě této hry. Jak je ale zřejmé z jeho příkladu s recepcí obrazu, Walton do jeho fikčního světa nevstupuje tak jako dítě do své hry. Při recepci uměleckých děl je mezi námi a konkrétním dílem určitá fyzická vzdálenost. Následně ovšem Walton tento rozdíl popře, když vyzve své čtenáře (posluchače přednášky), aby si představili, že fikční svět obrazu není limitován pouze jeho rámem. Věřící, že je možné tento fikční svět vnímat v širším rozsahu, který do sebe pojímá i svého recipienta.<sup>29</sup> To nejlépe ilustruje jeho další příklad, tentokrát s Caravaggiovým obrazem Baccha:

Caravaggiův Bacchus je tím obrazem, jehož [fikční] svět do sebe dokáže ve své plné šíři skutečně vtáhnout jak mne, tak vás. Pravděpodobně nebudete schopni doopravdy uchopit sklenici

---

<sup>27</sup> Walton, "Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood," 66.

<sup>28</sup> Ibid, 66-67.

<sup>29</sup> Ibid, 67-70.



vína, kterou vám [Bacchus] nabízí, ale než se o to vůbec pokusíte, už vás vtahuje do svého fikčního světa. Ne přímo do světa vlastního této malbě, ale do širšího světa, který zahrnuje jak vás, tak to, co je vyobrazeno na tomto plátně. V tomto širším světě vám Bacchus fikčně nabízí sklenici vína. [...] Tím, že se nacházíte před obrazem, se zároveň stavíte do pozice příjemce Bacchovy nabídky.<sup>30</sup>

Fikční svět obrazu, který je pojímán v této šíři, do sebe zahrnuje i svého recipienta, a tento vztah tak můžeme chápat jako příklad hry na jakoby, tedy identický s dětskou hrou. V tomto scénáři umělecké dílo vystupuje jako rekvizita ve hře na jakoby. Walton zároveň věří, že vždy do určité míry účinkujeme ve vlastních aktech imaginace, nebo jsme alespoň jejich pozorovateli. Připouští tak možnost, aby se imaginující subjekt, který je pouhým divákem, stal rekvizitou ve hře na jakoby. Subjekt je rekvizitou ve vlastní hře na jakoby do té míry, že si o sobě představuje tyto fikční pravdy, tj. je fikčním účastníkem či pozorovatelem.<sup>31</sup>

Tato zkušenost nevzniká pouze přímým aktivním, fyzickým kontaktem, jehož příkladem je jízda na koni, či snaha uchopit sklenici vína, kterou nám Bacchus vyobrazený na plátně nabízí. Již to, že rozeznáváme konkrétní postavy a objekty na určitém obraze, se děje v rámci naší recepce, tedy skrze vizuální zkušenost s tímto dílem.<sup>32</sup> Walton tvrdí, že v momentě, kdy rozpoznáme, že je před námi plátno, na kterém je vyobrazen Bacchus, stáváme se součástí širšího kontextu hry na jakoby (součástí fikčního světa) jako diváci fikčních událostí:

Bacchus je ojedinělý případ. Běžně se totiž nestává, že by nám z obrazů někdo fikčně nabízel sklenici. Není však pouze fikční to, že vám Bacchus nabízí tento nápoj, ale i to, že jej vidíte. A v závislosti na způsobu, kterým si prohlížíte tento obraz, může být fikční, že se mu díváte do očí, nebo že od něj odvracíte pohled; že rozpoznáváte a počítáte ovoce, které před ním leží, nebo že jste si toho ovoce nevšimli – to vše se děje ve světě hry na jakoby daného obrazu.<sup>33</sup>

Baccha tedy skutečně vidíme, ale pouze fikčně. To platí pouze v rámci hry na jakoby, která je konstituována vztahem mezi námi (imaginujícím subjektem) a obrazem. Jak my, tak obraz se v tomto vztahu stáváme rekvizitami. Jak Walton tvrdí:

---

<sup>30</sup> Ibid, 70.

<sup>31</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 28-35.

<sup>32</sup> Walton, "Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood," 72.

<sup>33</sup> Ibid.

„...pozorování obrazů zakládá fikční svět, ve kterém pozorujeme věci, které tento obraz vyobrazuje.“<sup>34</sup> Zde se začíná objevovat základní problém Waltonovy teorie. Tím je skutečnost, že ač se naše zkušenost s uměleckými díly a prožitky her odehrávají v imaginativním prostoru fikčního světa, Walton nenabízí možnost, jak přesně odlišit momenty, ve kterých se tyto dvě aktivity (prožitky uměleckých děl a her) zcela neshodují. Dále pak vzniká problém v momentě, když na základě této analogie usuzuje, že charakter emocí, vznikajících v těchto prožitcích, je zcela identický. Jak se totiž ukáže, jedná se podle něj v podstatě o běžné emoce, avšak pouze s tím rozdílem, že jsou pocíťovány vůči fikčním skutečnostem.

---

<sup>34</sup> Ibid.

### 3. Problematické aspekty hry na jakoby

Nyní se zaměřím na konkrétní problematické aspekty, které s sebou Waltonova interpretace umělecké nápodoby přináší. Začnu proto Waltonovým textem *Strach z fikce*<sup>35</sup>, z něhož bude patrné, jak popisuje takzvané *kvazi-emoce*. Na těch je dle mého názoru nejlépe patrné, jaká omezení přináší koncept hry na jakoby pro porozumění specifičnosti naší zkušenosti s uměleckými díly. Problém, na který se budu snažit upozornit, vzniká dle mého názoru především z toho důvodu, že Walton chápe prožitek dětských her a prožitek uměleckých děl jako identické. Budu se snažit dokázat, že větší míra fyzické (aktivní) účasti ve fikčním světě dětských her, není souměřitelná s pasivní diváckou účastí v případě recepce uměleckého díla. Tím není myšlena pouze odlišná míra či druh participace, ale hlavně rozdíl v charakteru výsledných prožitků. Věřím, že aktivní, fyzická účast (či její absence) ve hře na jakoby musí mít zcela zásadní dopady na povahu konkrétních prožitků. Ty proto musí být interpretovány zcela odlišně, což koncept hry na jakoby ovšem neumožňuje. Recepce uměleckých děl vyžaduje jiný přístup (odlišný druh participace ve hře na jakoby), než případy různých jiných her, které mají především interaktivní charakter.

#### 3.1. Povaha emocí ve fikci

Povaha emocí, které subjekt pociťuje v rámci hry na jakoby, se dá nejlépe nahlédnout ve Waltonově analýze strachu, který vzniká při recepci hororového filmu. Výchozím příkladem, který v tomto textu používá, je zkušenost muže jménem Charles, který v kině sleduje film, v němž vystupuje monstrum v podobě zeleného slizu. Hlavním problémem, na který se tento text snaží najít odpověď, je povaha strachu, který Charles zažívá. Strach z fikce Walton označuje jako příklad kvazi-emoce, jelikož recipient nevěří v existenci objektu, který tento strach vyvolává:

Charles si je zcela vědom toho, že tento sliz není skutečný a že sám se nenachází v žádném nebezpečí. Cítí tedy vůbec strach? Sám tvrdí, že je vyděšený a je ve stavu, který je bez pochyby podobný situaci, ve které je člověk vystrašený ze skutečné katastrofy, která jej ohrožuje. Jeho svaly jsou napjaté, pevně se drží sedačky, jeho tep se zrychluje a jeho hladina adrenalinu

---

<sup>35</sup> Kendal Walton, "Fearing Fictions," *The Journal of Philosophy* 75, no. 1 (January 1978), 5-27.

stoupá. Nazýváme tento fyziologický/psychologický stav ‚kvazi-strachem‘. Otázkou je, zda se jedná o strach skutečný (popřípadě je složku skutečného strachu).<sup>36</sup>

Aby mohla být emoce považována za skutečnou, musíme podle Waltona „věřit v existenci toho, co ji vyvolává.“<sup>37</sup> Jak Walton poznamenává: „Ovšem Charles se ani v náznaku nemá k tomu, aby opustil sál, nebo volal policii.“<sup>38</sup> To mu slouží jako výchozí argument pro tvrzení, že se nejedná o strach, jaký by Charles prožíval například tváří v tvář skutečnému nebezpečí. Jak se ovšem následně ukazuje, tento rozdíl spočívá pouze v tom, vůči čemu je daná emoce pocíťována, ne však v povaze emoce samotné. Tím mám namysli to, že Walton kvazi-emoce popisuje jako pocity, které cítíme vůči fikčním entitám a událostem, ale v rámci tohoto prožitku fikce je vyhodnocujeme jako skutečné emoce. Kvazi-emoce interpretujeme jako skutečné, jelikož jsme v momentě tohoto prožitku sami součástí fikčního světa hry na jakoby. Walton v podstatě nenabízí jinou možnost, jak tyto dva druhy emocí (běžné emoce a kvazi-emoce) odlišit. Rozdíl je pouze v kontextu, ve kterém vznikají, nikoliv však v jejich samotné povaze.

Víme, že strach z fikce Walton chápe v Charlesově příkladu jako fikční, jelikož recepce filmu je případem hry na jakoby. Film ve hře na jakoby slouží jako rekvizita, jež vyvolává a zároveň rozvíjí Charlesovy akty imaginace prostřednictvím své fyzické existence v našem světě. Charles vstupuje do fikčního světa hry na jakoby do té míry, že si sám sebe představuje jako pozorovatele těchto událostí. Když se tedy takto nachází ve fikčním světě hororového filmu, vše v tomto světě je pro něj fikčně skutečné. To je patrné z následující citace: „Charles věří (ví), že ve hře na jakoby se na něj řítí tento sliz a že mu hrozí, že jím bude zahuben. Jeho kvazi-strach je výsledkem jeho víry [v existenci tohoto monstra v rámci hry na jakoby].“<sup>39</sup> Charles si uvědomuje, že se jedná o fikci, ale v jejím rámci si představuje (Walton dokonce tvrdí, že „věří“), že se jedná o skutečné výjevy. Tedy veškeré pocity, které jsou vyvolány fikčními skutečnostmi, musíme podle Waltona chápat jako případy kvazi-emocí.<sup>40</sup> Konkrétní povahu kvazi-emocí a způsob, kterým se liší od skutečných emocí, Walton shrnuje následujícím způsobem:

---

<sup>36</sup> Ibid, 6.

<sup>37</sup> Ibid, 7.

<sup>38</sup> Ibid, 8.

<sup>39</sup> Ibid, 14.

<sup>40</sup> Ibid, 13-16.

To, co [Charles] doopravdy prožívá, tedy jeho pocity kvazi-strachu, nejsou pocity strachu. Je ale pravdou, že ve hře na jakoby se jedná o pocity strachu. [...] To, co Charles prožívá, prožívá tím způsobem, že se ve hře na jakoby jedná o skutečný pocit strachu.<sup>41</sup>

Když tedy Charles po skončení filmu prohlásí, že měl strach z tohoto monstra, říká tím, že cítil v podstatě identické pocity, jaké by měl v případě, že by toto monstrum potkal ve skutečnosti. Tento prožitek však vznikl v rámci hry na jakoby, jíž byl Charles součástí, a proto jej Walton označuje jako kvazi-strach. Tedy především z toho důvodu, aby indikoval, že tento strach je skutečným pouze ve hře na jakoby. Jinak řečeno, že je pociťován vůči fikční skutečnosti. Jinak ale Walton věří, že charakter kvazi-emocí je stejný jak při prožitku uměleckých děl, tak při účasti v nejrůznějších hrách.

To dokazuje na porovnání Charlesova prožitku hororového filmu s dítětem, které si se svým otcem hraje, že otec je monstrem, které dané dítě pronásleduje. Dítě podle něj křičí a utíká, avšak následně se se smíchem vrací, a v této hře pokračuje. Podle Waltona není dítě skutečně vyděšené, jelikož si je vědomo, že otec pouze hraje, že je děsivým monstrem. Toto předstírání však otevírá fikční svět hry na jakoby, které se účastní jak dítě, tak jeho otec. Dítě prožívá téměř identické pocity, jaké by zažívalo, kdyby se bálo doopravdy, avšak tento strach je podle Waltona kvazi-strachem a je dítětem pociťováno jako strach pouze v rámci fikčního světa hry na jakoby. V rámci fikčního světa hry na jakoby se tedy jedná o skutečný strach. O této hře Walton mluví jako o divadelní hře, v níž je otec hercem, který ztvárňuje monstrum a dítě zase hraje samo sebe.<sup>42</sup> Tedy jak otec, tak dítě jsou rekvizitami v této hře. Následně Walton navrhuje, aby byl příklad s Charlesem nahlížen stejným způsobem: „Charles se ocitá v nebezpečí, avšak pouze jen jako. A pokud se Charles v důsledku toho pevně drží židle, znamená to, že cítí strach, avšak pouze jen jako. Charles hraje hru na jakoby, ve které používá obrazy na plátně jako rekvizity. Je také hercem, který hraje sám sebe.“<sup>43</sup>

Hry jsou však dle mého názoru mnohem interaktivnější než recepce uměleckých děl. To znamená, že ač všechny tyto aktivity Walton označuje jako případy hry na jakoby, nemůžeme naši účast na těchto aktivitách interpretovat stejným způsobem. Odlišná účast pak zároveň musí mít nutně zásadní dopady na rozdíl v interpretaci výsledných prožitků.

---

<sup>41</sup> Ibid, 22.

<sup>42</sup> Ibid, 13.

<sup>43</sup> Ibid, 13.

### 3.2. Odlišné druhy účasti ve hře na jakoby

Naše účast ve hře na jakoby je imaginativní aktivitou (účastníme se jí prostřednictvím našich aktů imaginace). Tato účast může podle Waltona probíhat několika různými způsoby. Dítě, které si hraje s hracím koněm, se hry účastní fyzicky, psychologicky a verbálně. Jeho fyzická účast vychází z přímého kontaktu s rekvizitou, jíž je hrací kůň, a je proto především aktivní účastí ve hře na jakoby.<sup>44</sup> Aktivitou, jež dítě provádí v rámci svých aktů imaginace skrze fyzickou účast, je jízda na „skutečném“ koni. Verbální účast vychází z povahy jeho tvrzení, která pronáší během hry. Příkladem může být prosté zvolání: „Jedu na koni!“ Toto zvolání není pravdivé, pokud se nacházíme mimo daný fikční svět. Pokud se ale do hry zapojíme, bude pro nás (stejně tak jako pro zmíněné dítě), jeho zvolání pravdivé. Dítě skutečně jede na koni, avšak pouze fikčně.

Zásadní pro pochopení prožitku fikce je pak psychologická účast, která je určena mírou naší emoční angažovanosti ve hře na jakoby. Dítě v rámci své hry může prožívat napětí, strach či vzrušení, ale tyto pocity nejsou podle Waltona identické s těmi, které by prožívalo ve skutečných situacích. Pokud si dítě hraje s dřevěným koněm na to, že je banditou z divokého západu, kterého pronásledují muži zákona, Walton věří, že bude pociťovat téměř stejné tělesné projevy, jaké doprovází strach či napětí. Tyto tělesné pocity jsou podle něj bezesporu skutečné, avšak jelikož jsou vyvolány rekvizitami v daných aktech imaginace, tedy jsou pociťovány vůči fikčním skutečnostem, nelze o nich říci, že jsou skutečnými emocemi. Dítě skutečně pociťuje strach, ale pouze fikčně, jelikož objekt jeho emocí, existuje pouze v jeho aktech imaginace (existuje pouze fikčně) a toho si je dítě plně vědomo. V této situaci si tak podle Waltona dítě pouze představuje, že cítí strach či napětí.<sup>45</sup> Jinak řečeno, tyto pocity dítě vyhodnocuje jako strach pouze ve svých aktech imaginace. Tím ale Walton neříká nic jiného, než že dítě strach opravdu cítí, ale z naší perspektivy jen nemůžeme nazývat skutečným strachem, jelikož tuto situaci popisujeme, aniž bychom se dané hry na jakoby sami účastnili.

Příklad recipienta uměleckého díla Walton popisuje taktéž jako účast ve hře na jakoby. Recipient obrazu se podle něj účastní hry na jakoby psychologicky, vizuálně i verbálně. Obraz je tedy rekvizitou, stejně jako hračka v dětské hře. Proto tvrdí, že stejný popis platí i pro prožitek, který vzniká při recepci uměleckých děl, když popisuje vlastní zkušenost s recepcí obrazu lodě na rozbouřeném moři: „Cítím napětí, když pozoruji

---

<sup>44</sup> Walton, „Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood,” 73.

<sup>45</sup> Ibid, 73-74.

Stanfieldův obraz loď zmítané obřimi vlnami a toto napětí interpretuji jako kombinaci strachu o tuto loď a hrůzu z nezměrné síly oceánu. Skutečně cítím jisté napětí, když pozoruji tento obraz.<sup>46</sup> Walton připouští, že jisté napětí cítí, avšak nejedná se o napětí, které by bylo vyvoláno skutečnou scénou. Jelikož je však skrze diváckou recepci součástí této scény, tvrdí že: „Skutečnou loď ovšem vidím fikčně ve hře na jakoby, a tedy vidím i obtíže, se kterými se potýká na rozbouřeném moři.“<sup>47</sup> Recepce fikční skutečnosti v něm tedy vyvolává skutečné pocity, ale protože si je vědom, že se jedná o fikci, označuje je jako kvazi-emoce: „Mé skutečné pocity napětí jsou zahrnuty do mých imaginativních aktů: představuji si tyto skutečné pocity, jako pocity, které jsou kombinací strachu o tuto loď a strachu z nezměrné síly přírody.“<sup>48</sup>

Opravdu tedy podle Waltona musíme předpokládat, že recipienti uměleckých děl prožívají tuto recepci, jako kdyby dané scéně přihlíželi ve skutečnosti. Pociťují skutečné emoce, avšak vůči fikčním entitám. To ovšem neumožňuje zcela vysvětlit, proč si dokážeme užívat recepci tragických příběhů, nebo proč nejsou akty považovány za pornografii. Waltonova interpretace prožitku uměleckých děl je totiž příliš doslovná a nevysvětluje, v čem se tento prožitek v momentě svého trvání liší od skutečných prožitků. Takto se totiž zdá, že tragický děj určité divadelní hry bychom v rámci hry na jakoby prožívali jako kdyby byl skutečný. Stejně tak není jasné, proč bychom ve hře na jakoby měli jednu reprezentaci lidské nahoty interpretovat jako umění a druhou jako pornografii.

Pokud se více zaměříme na tyto nesrovnalosti, mělo by se jasněji ukázat, že Walton chybně interpretuje náš prožitek uměleckých děl a příklady klasických her jako identické případy hry na jakoby. To má dle mého názoru za následek především obtížné uchopení specifických aspektů toho, co nazýváme estetickým prožitkem, a také příliš přímočaré chápání funkce uměleckých děl. Zároveň se také pokusím dokázat, že v případě her ani není nutné mluvit o konceptu kvazi-emocí, jelikož v mnoha případech není zcela jisté, které pocity hráčů či diváků jsou kvazi-emocemi, a které jsou emocemi skutečnými. Budu se tedy snažit prokázat, že Waltonovo vysvětlení emocí není dostačující, jelikož v případě her se hranice mezi našimi pocity vůči fikci a skutečnosti téměř rozplývá. Z toho vyplývá, že samotný pojem kvazi-emocí není dostatečně nosný. Ukáže se, že se jedná o prázdný pojem. Na druhé straně, v případě prožitků uměleckých

---

<sup>46</sup> Ibid 73.

<sup>47</sup> Ibid 73.

<sup>48</sup> Ibid 74.

děl se zase zdá, že Waltonův popis nám neumožňuje pracovat se všemi vlastnostmi této specifické zkušenosti, která je nejčastěji označována jako estetický prožitek.

### **3.3. Rozdílné vlastnosti her na jakoby a zkušenosti s uměleckými díly**

Je třeba se přesněji zaměřit na odlišnosti mezi způsoby, jakými se skutečně účastníme prožitku uměleckých děl a prožitku různých her. Walton sice mluví o „účasti“ ve hře na jakoby v obou případech, ale tento termín užívá primárně pro popis způsobu, jakým identifikujeme fikční skutečnosti. Povahu našich emocí pak následně vyvozuje pouze z faktu, že tyto emoce jsou pociťovány vůči této fikci (v rámci fikčního světa). Nezkoumá již ale, jaké dopady na povahu našeho prožitku (emocí) mohou mít jednotlivé rozdíly v účasti. Věřím, že tyto odlišnosti v účasti, musí mít nutně dopad i na výsledný charakter našich prožitků. Tím má namysli, že když účastník hry prohlašuje, že (ve hře na jakoby) cítí strach, znamená to, že je jeho prožitek téměř identický s běžným pocitem strachu, avšak v tomto případě (účasti hry na jakoby) jsou veškeré jeho emoce vyvolány fikcí. Tyto pocity pak daný účastník interpretuje jako skutečné.

Jak jsme viděli, imaginující subjekt, je zároveň objektem vlastních aktů imaginace, což znamená, že je rekvizitou ve vlastní hře na jakoby, a proto jsou i emoce, které pociťuje, Waltonem interpretovány jako fikční.<sup>49</sup> Subjekt je rekvizitou ve hře na jakoby do té míry, že si sám sebe představuje jako účastníka této hry. Podle Waltona si subjekt může buď představovat, že přímo provádí konkrétní aktivitu ve hře na jakoby, nebo si může představovat, že je svědkem konkrétních fikčních událostí hry na jakoby.<sup>50</sup> První způsob představování si o sobě samém je charakteristický pro hráče (dětských) her. Druhý způsob je pak vlastní recipientům uměleckých děl. Walton tímto rozlišením naznačuje rozdíl mezi prožitkem dětských her a zkušeností s uměním, v důsledku jej však používá pouze pro popis vlastností různých případů hry na jakoby a nevyvozuje z nich žádné zásadní rozdíly pro odlišný charakter účasti na dětských hrách a prožitku uměleckých děl. Ve všech případech se podle něj jedná o účast ve hře na jakoby. Jak později uvidíme, jediné rozdíly identifikuje v pravidlech jednotlivých her.<sup>51</sup> Jak se také

---

<sup>49</sup> Ibid, 14.

<sup>50</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 28.

<sup>51</sup> Hry na jakoby v případě dětských her se hráči mohou účastnit aktivně, což například není povoleno hráčům hry na jakoby v podobě diváků divadelní hry. To však dle mého názoru zakládá rozdíly, které silně ohrožují Waltonovu snahu o popis těchto prožitků jako identických případů hry na jakoby.



následně ukáže, bez ohledu na tato pravidla, hra na jakoby ve všech svých podobách vyžaduje, aby subjekty „vstoupili“ do fikčního světa, skrze interakci s rekvizitami. Jak divák, tak hráč si tedy představují, že jsou součástí fikčního světa hry na jakoby a oba podle Waltona shodně pociťují identické kvazi-emoce. Věřím, že je proto třeba se více zaměřit na způsoby, jakými se této hry přímo účastníme. Tím se odhalí zásadní problém myšlenky hry na jakoby, totiž ten, že Walton charakter prožitku her i umění sjednocuje podle jejich předmětu (fikce), namísto toho, aby vycházel z rozdílů mezi účastí a recepcí.

V čem tedy podle mého názoru spočívá hlavní rozdíl mezi prožitkem her a prožitkem umění? Je patrné, že dětské hry se subjekt (hráč) účastní přímo fyzicky (jak říká Walton), tedy aktivně a jeho prožitek je tak velice intenzivní. Zaujímá totiž konkrétní roli v daném fikčním světě. Na druhou stranu, v případě zkušenosti s uměleckými díly Walton popisuje recipienta jako pozorovatele, který se hry na jakoby účastní vizuálně, ale ne již přímo fyzicky jako je tomu v dětské hře. To znamená, že jeho účast postrádá aktivní složku, kterou jsme viděli v případě dětských her. Proč tedy trvat na tvrzení, že recepce uměleckých děl je hrou na jakoby, stejně jako jsou jí dětské hry? I pokud budeme obě tyto aktivity považovat za hru na jakoby (ve smyslu interakce s rekvizitami a fikčními světy), nemůžeme přehlížet zásadní rozdíly ve způsobech účasti. Je patrné, že ačkoliv Walton částečně těmto rozdílům pozornost věnuje, jeho teorie si s nimi poradit nedokáže.

Ve Waltonových textech můžeme nalézt momenty, ve kterých si do značné míry protirečí a odhaluje tak problematičnost analogie prožitku uměleckých děl a her. Walton totiž uvažuje o prožitku pozorovatele dětské hry, který podle něj sice věří v (představuje si) dané fikční skutečnosti, ale jeho prožitek postrádá intenzitu, jelikož se dané hry na jakoby neúčastní přímo. Toto tvrzení dává vzniknout hned dvěma problémům. Za prvé není zřejmé, proč Walton tvrdí, že recepce uměleckého díla se podobá účasti ve hře, raději než jejímu pozorování (všechny tyto příklady by dokonce měly být rovnocennými případy hry na jakoby). Za druhé zde vzniká problém definice účasti ve hře na jakoby jako takové, jelikož se náhle zdá, že pouhé pozorování není přímou účastí, a tedy ani recepce uměleckých děl by neměla být pojímána jako účast ve hře na jakoby. Jak se ale následně pokusím dokázat, z Waltonových tvrzení vyplývá, že jakákoliv identifikace fikčních skutečností je právě účastí ve hře na jakoby.

Takto Walton popisuje pozorovatele hry. Hlavní rozdíl mezi účastí a pouhým pozorováním vidí v roli, kterou ve hře na jakoby hrají právě akty imaginace o sobě samém:

Pouhý pozorovatel hry na jakoby si může tyto [fikční] události [světa hry na jakoby] také představit. Jaká je tedy výhoda samotné účasti ve hře? Z části je to fakt, že účastníci mají navíc akty imaginace o sobě samých. Rodney si představuje, že on, totiž Rodney, řídí tento dostavník. To ovšem není všechno. Zároveň si představuje samotný akt řízení dostavníku. Představovat si děláni či prožívání něčeho, není to samé, jako když si to někdo představuje o sobě samém.<sup>52</sup>

Toto tvrzení Walton dále rozvíjí na ilustrativním příkladu, který použil dříve ve svém textu. Jedná se o situaci, ve které sám Walton pozoruje Stanfieldův obraz lodi, do kterého ovšem někdo přidal vystřiženou fotografii Waltona a jeho syna, na níž jsou zachyceni, jak pádlují ve člunu, nedaleko této lodi:

Vzpomeňte si na výpravu, kterou jsem se svým synem podnikl do Stanfieldova obrazu. Když jsem se podíval na tuto vystřiženou fotografii [sebe a svého syna ve člunu] [...] představil jsem si, že já, Kendall Walton, jsem pádloval ve člunu se svým synem na nebezpečně rozbouřeném moři. To, co jsem si představoval, že jsem dělal, bylo pozorování sebe samého, jak pádluji ve člunu na rozbouřeném moři. Především z tohoto důvodu byla má výprava do světa obrazu zklamáním a má přítomnost v tomto světě byla méně naplňující než přítomnost dětí ve hře na jakoby. Dítě, které si hraje s hracím koněm si totiž nepředstavuje pouze samo sebe, jak jede na koni, ale přímo si představuje, že [právě v tento moment] jede na koni.<sup>53</sup>

Pokud máme toto tvrzení interpretovat, zdá se, že prožitek subjektů přímo se účastnících hry na jakoby, je podle Waltona obohacen o akty imaginace o sobě samém (nebo alespoň o intenzivnější akty imaginace o sobě samé); to má za následek tuto intenzitu, kterou ovšem prožitek pozorovatele postrádá. Receptce uměleckých děl by ale měla být analogická k prožitku pouhého pozorovatele hry na jakoby. Znamená to pak, že prožitek uměleckých děl musíme interpretovat jako nižší míru účasti ve hře na jakoby, a tedy i účast s nižší kvalitou v porovnání s dětskou hrou? Je třeba připomenout, že když Walton popisuje receptci uměleckých děl, tak podle něj akty imaginace o sobě samém vycházejí i z povahy našich představ o konkrétních emocích, které v nás daná fikce probouzí – Charles je podle něj hercem ve hře na jakoby a představuje si, že v něm fikční monstrum vyvolává strach. Dá se tedy říci, že disponujeme akty imaginace o sobě

---

<sup>52</sup> Walton, "Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood," 72-73.

<sup>53</sup> Ibid, 72.

samých i v případě prožitku uměleckých děl. Proč ovšem poté Walton takto rozlišuje hráčský a divácký prožitek?

V případě her můžeme na jednu stranu rozlišit pouhé představy o fikčních událostech, které se odehrávají před našima očima, což z nás činí pouhé pozorovatele; na druhou stranu se ale do hry můžeme zapojit aktivně a představovat si, že jsme sami součástí těchto fikčních událostí, tedy představovat si tyto věci, jako bychom je právě my sami dělali. V případě uměleckých děl se pak ale zdá, že musíme mluvit pouze o divácké účasti. To sice Walton připouští, ale jak jsme již viděli, naše vizuální účast podle něj zcela stačí pro to, abychom se stali součástí světa hry na jakoby a zároveň disponovali akty imaginace o sobě samých tím, že si představujeme, že momentálně pozorujeme fikční události (nebo objekty), které konkrétní umělecké dílo vyobrazuje. Jinými slovy, představujeme si, že jsme pozorovateli fikčních událostí. Hlavním problémem proto musíme hledat v tom, že Walton dostatečně nerozlišuje akty imaginace o sobě samém v případě fyzické (aktivní) účasti a divácké (pasivní) účasti ve hře na jakoby.

Tyto rozdíly musejí mít dle mého názoru zásadní dopad i na míru naší psychologické účasti ve hře na jakoby. Jako účastníci hry si totiž představujeme, že provádíme konkrétní činnost ve fikčním světě hry na jakoby; avšak jako pozorovatelé uměleckých děl (nebo her) si představujeme, že pozorujeme tyto fikční události, což ovšem znamená, že také provádíme určitou činnost, která je odlišná od účasti ve hře mírou aktivní angažovanosti v konkrétní hře na jakoby. Proč bychom neměli tvrdit, že prožitek recipienta uměleckých děl, se více podobá prožitku pozorovatele dětských her, a tedy se zásadně liší od účasti na různých hrách? Walton se zmiňuje o několika rozdílech, avšak vždy trvá na tom, že nesmějí stát v cestě jeho interpretaci prožitku uměleckých děl a dětských her jako identických příkladů hry na jakoby:

Měli bychom předpokládat, že diváci filmů, recipienti obrazů, čtenáři románů a povídek, se účastní her na jakoby, ve kterých tato díla slouží jako rekvizity, přesně jako je tomu v dětských hrách na jakoby na policisty a zloděje, kovboje a Indiány, panenky či vaření. Skutečně tomu tak je. Jsou zde rozdíly, abychom byli přesní – důležité rozdíly. Avšak tyto rozdíly nesmějí zatemnit základní podobnosti. Recipienti uměleckých děl jsou primárně účastníky [her na jakoby].<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 213.

Domnívám se, že zásadní rozdíl mezi pozorovatelem a hráčem hry, na který Walton dostatečně neupozorňuje, je právě v aktivní hráčské účasti a pasivní divácké účasti. V případě prožitku uměleckých děl by bylo krajně nevhodné a politováníhodné, pokud by se Charles snažil stát aktivní součástí onoho hororového filmu. Divácká účast je tedy téměř protikladem k aktivní účasti, jelikož je charakteristická pasivním postojem diváků. Není ale vyloučené, že by se Charles mohl pokusit děj filmu nějakým způsobem ovlivnit. Na tento bizarní případ však Waltonova teorie hry na jakoby nenabízí vysvětlení. Tím se do značné míry ukazuje slabina jeho analogie prožitku uměleckých děl a dětské hry. Jeho tvrzení o prožitku her a naší zkušenosti s uměním se totiž rozcházejí v několika zásadních detailech.

Nejprve je tedy třeba se vypořádat s Waltonovým tvrzením o povaze prožitku diváků různých případů hry na jakoby, kteří jsou si podle něj vědomi fikčních skutečností, ale hry na jakoby se neúčastní. Dle mého názoru jde toto tvrzení proti základní myšlence hry na jakoby, tak jak ji Walton prezentuje, a je tedy neplatné. Pokud totiž vezmeme v potaz Waltonovy teze o diváckém prožitku uměleckých děl, vyplyne z nich, že i o pozorovateli her musíme mluvit jako o účastnících těchto her. Můžeme však již tušit, že tato účast nemůže být zcela totožná s účastí hráčů ve hře. To bude sloužit jako důkaz o značné podobnosti mezi recepcí uměleckých děl a pozorováním her.

V rámci Waltonovy teorie není možné o pozorovateli (dětské) hry tvrdit, že by se neúčastnil hry na jakoby, pokud si představuje jakýkoliv fikční obsah. Viděli jsme, že recipient uměleckého díla je také pouhým pozorovatelem, avšak Walton představuje schéma, ve kterém se každý recipient automaticky stává součástí hry na jakoby, jen díky tomu, že rozpoznává, co je na plátně vyobrazeno. Již tedy pouhý akt pozorování fikčního obsahu z něj činí rekvizitu ve hře na jakoby. Nemusíme si představovat, že se Bacchus obrací se svou nabídkou přímo na nás.<sup>55</sup> Sám Walton totiž tvrdí, že již jen to, že spočítáme ovoce, které je na obraze znázorněno, z nás činí součást světa hry na jakoby. Jinými slovy již to, že na obraze identifikujeme určitý fikční obsah, musí nutně znamenat, že si zároveň představujeme sami sebe, jak tento obsah pozorujeme, jako kdyby byl skutečný. Pro připomenutí zde zopakuji již zmíněnou citaci:

---

<sup>55</sup> To je navíc velice strojený příklad, jelikož se zdá, jako kdyby bylo hlavním cílem hry na jakoby v případě umění, prolamování takzvané čtvrté stěny, čímž by docházelo k explicitnímu vtahování diváka do fikčního světa obrazu. To ovšem není charakteristickou vlastností uměleckých děl.

Není však pouze fikční to, že vám Bacchus nabízí tento nápoj, ale i to, že jej vidíte. A v závislosti na způsobu, kterým si prohlížíte tento obraz, může být fikční, že se mu díváte do očí, nebo že od něj odvracíte pohled; že rozpoznáváte a počítáte ovoce, které před ním leží, nebo že jste si toho ovoce nevšimli – to vše se děje ve světě hry na jakoby daného obrazu.<sup>56</sup>

Je ironické, že tímto tvrzením se Walton snaží prokázat, že účast v dětské hře a prožitek umění mají shodný charakter. Pokud ale vyjdeme z tohoto tvrzení, musíme i o pozorovateli hry tvrdit, že ji prožívá stejným způsobem jako recipient uměleckého díla. To také zároveň znamená, že zde zřejmě ani není jiná možnost, jak interpretovat pouhé pozorování fikčních skutečností než jako přímou účast ve hře na jakoby, ve které sice máme akty imaginace o sobě samých, avšak ne tak intenzivní jako například v dětských hrách. Zde je jako důkaz další, již citovaná ukázka, ve které Walton popisuje pozorování obrazu před tím, než ukáže, že recipient vždy skrze svou percepci obrazu stává součástí fikčního světa:

Obrazy mají také své světy. Ve fikčním světě Stanfieldova obrazu se nachází loď – skutečná loď, a ne pouze její náhražka. Jelikož se nacházím v reálném světě, musím z této pozice prohlásit, že přede mnou není skutečná loď. Zde v reálném světě se přede mnou nenachází nic jiného, než obraz složený z barevných skvrn na plochem povrchu, tedy obraz lodi; skutečná loď je zde pouze fikčně. Pokud bych se ovšem mohl nějakým způsobem dostat do tohoto obrazu, do jím vyobrazeného světa, pak bych mohl prohlásit: Toto je skutečná loď.<sup>57</sup>

Jakýkoliv fikční obsah tedy podle Waltona vidíme pouze, pokud se účastníme hry na jakoby. To potvrzuje mou domněnku o neplatnosti Waltonova tvrzení o divácích dětských her, kteří se podle něj hry na jakoby neúčastní přímo.

Můžeme si ale představit, jak by zřejmě vypadalo pozorování fikčních skutečností bez účasti ve hře na jakoby. Pokud totiž vezmeme opět v potaz Waltonovo tvrzení o obrazu Baccha, tak musíme prohlásit, že Walton mluví o lodi na obrazu jen díky tomu, že se skrze pozorování tohoto obrazu stal součástí jeho fikčního světa, a proto byl schopen vidět loď. Tedy, Walton si představoval, že vidí loď na rozbouřeném moři a sám sebe si představoval jako pozorovatele této scény. Z tohoto důvodu se domnívám, že pokud by Walton pozoroval obraz bez účasti ve hře na jakoby, znamenalo by to, že

---

<sup>56</sup> Walton, "Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood," 72.

<sup>57</sup> Ibid, 66-67.

vidí pouze plátno plné barevných skvrn bez fikčního obsahu, který nabízí. Stejně jako pozorovatel dětské hry, který by se jí však neúčastnil, by viděl pouze skupinu dětí, bez toho, aniž by rozuměl tomu, co právě dělají. Jak ovšem Walton sám tvrdí v jednom ze svých textů, když popisuje diváckou recepci obrazu: „Jeho (návštěvníka galerie, pozn. JB) imaginativní akty nejsou záměrné, ale jsou spouštěny víceméně automaticky skrze jeho pozorování obrazu.“<sup>58</sup> Tím Walton upozorňuje na skutečnost, že fikční obsah uměleckých děl identifikujeme samovolně bez vědomého přičinění. Tedy ačkoliv tvrdí, že si pouze představujeme, že tento obsah pozorujeme, nejedná se o stejný způsob představování si, jako například pokud bychom si záměrně představili, že na prázdné zdi visí zmíněný obraz. Proto věřím, že nemůže existovat pozorovatel hry na jakoby, který zároveň není její součástí. Pozorovatel dětské hry je tedy také součástí fikčního světa této hry, ale účastní se jí jiným způsobem než hráči. Jeho účast se více podobá účasti recipienta uměleckých děl. Z tohoto důvodu se domnívám, že je třeba lépe popsat, jaké dopady mají způsoby účasti na fikčních světech na konkrétní typy prožitků (hráčský a divácký prožitek).

Pro lepší porozumění mému argumentu, že si vždy představujeme určitý fikční obsah a jsme tedy účastníky hry na jakoby (ve smyslu pozorovatelů fikčních skutečností), si můžeme představit, že stojíme příliš blízko velké mozaiky a nejsme tak schopni nahlédnout, co přesně znázorňuje. Vidíme pouze materiál, ze kterého je tato mozaika poskládána. I tak ovšem můžeme mít pocit, že identifikujeme fikční skutečnosti, které odkazují ke skutečným objektům, i když se nemusí jednat přesně o to, co daná mozaika vyobrazuje. Podobná situace může například nastat u některých z Monetových pozdních děl, na kterých jsou vyobrazeny lekníny, které mají ovšem téměř abstraktní charakter. Nemusíme si být vědomi toho, že pozorujeme fikční lekníny a namísto toho obsah obrazu interpretovat jako zmršť barevných skvrn. Podobně, pokud budeme pozorovateli dětské hry, nemusíme si být zcela jisti, co přesně zobrazují konkrétní rekvizity, které děti používají. Když bude dítě ve své hře „jezdit“ na násadě od koštěte, můžeme tuto aktivitu mylně považovat za jízdu na koni ve hře na jakoby, ovšem dítě nás následně upozorní, že ve hře na jakoby je čarodějnicí, která létá na koštěti. Pozorovateli hry na jakoby nebudeme pouze v momentě, kdy budeme tvrdit, že jediné, co vidíme, je dítě, které si hraje s násadou od koštěte. Nejsme pozorovateli hry na jakoby, jelikož si nepředstavujeme žádné fikční skutečnosti; pouze pozorujeme dítě, jak pobíhá kolem

---

<sup>58</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 217.

s násadou od koštěte. Dokud tedy nebudeme o obrazu lodi prohlašovat, že jediné, co vidíme jsou barevné skvrny na plátně a že děti si na nic nehrají, jen pobíhají kolem s náhodnými předměty; pak můžeme s jistotou tvrdit, že jsme vždy účastníky hry na jakoby, a to i v případě pouhého pozorování, a tedy i disponujeme akty imaginace o sobě samých, tj. představujeme si, že jsme svědky konkrétních fikčních událostí.

Z toho vyplývá, že aktivní účast v dětské hře musí mít nutně jiný charakter než takzvaný estetický prožitek. Viděli jsme totiž, že jakékoliv uvědomění si fikčních skutečností, je podle Waltona zároveň účastí ve hře na jakoby. Proto je třeba lépe identifikovat rozdíl v hráčské a divácké účasti. Nepředpokládám, že by Charles mohl v jednom případě film pozorovat pouze jako barvy a světla na plátně a nevstupovat tak do fikčního světa, kdežto ve druhém případě by byl pozorovatelem, který si je vědom fikčního světa a nachází se tak uvnitř tohoto světa. První možnost se navíc zdá zcela neintuitivní. Z vlastní zkušenosti víme, že vždy v dílech identifikujeme určitý fikční obsah. To se děje i v případě, že tento obsah identifikujeme chybně. Stejně tak je tomu i v příkladech her. Dříve jsem zmiňoval Waltonův příklad hry dvou dětí v lese, které se chybně domnívaly, že v rámci fikčního světa hry na jakoby viděli medvěda (pařez), avšak následně zjistili, že se jednalo pouze o keř – tedy nejednalo se o fikčního medvěda. Walton navíc sám popisuje naši účast ve fikčních světech uměleckých děl jako okamžitou v momentě, kdy rozpoznáme obsah konkrétní reprezentace: „...[N]a obrazy se díváme a například pozorování Caravaggiova Baccha běžným způsobem, umožňuje tomuto pozorovateli stát se příjemcem jeho nabídky – ve světě hry na jakoby.“<sup>59</sup>

Je tedy již zřejmé, že jak pozorovatel hry, tak recipient uměleckých děl i aktivní hráč dětské hry jsou všichni skrze aktivity, které provádějí, přímými účastníky hry na jakoby. Walton upozorňuje na rozdíl mezi divákem a hráčem hry, ale zároveň tvrdí, že prožitek recipienta uměleckého díla se dá srovnat s prožitkem hráče hry. Jak se ovšem nyní ukázalo, recipient uměleckého díla by se měl více podobat divákovi dětské hry, čímž se zdá, že máme prožitkům uměleckých děl musíme v rámci Waltonovy teorie rozumět jako nižší míře účasti ve hře na jakoby, pokud je porovnáme s dětskou hrou. Opět již zmíněná citace:

To, co jsem si představoval, že jsem dělal, bylo pozorování sebe samého, jak pádluji ve člunu na rozbouřeném moři. Především z tohoto důvodu byla má výprava do světa obrazu

---

<sup>59</sup> Walton, “Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood,” 66-67.

zklamáním a má přítomnost v tomto světě byla méně naplňující než přítomnost dětí ve hře na jakoby.<sup>60</sup>

Lépe se zde ukazuje již zmíněný rozdíl. Fyzická účast je zároveň aktivní účastí, a proto je podle Waltona více naplňující. Pouhá vizuální účast ve hře na jakoby postrádá tento aktivní hráčský aspekt, což z ní činí účast pasivní. Je patrné, že ostatní druhy účasti vycházejí z fyzické (aktivní), či alespoň vizuální (pasivní) účasti. Verbální účast je přímým popisem naší vizuální či fyzické účasti ve fikčním světě a psychologická účast pak doprovází všechny zmíněné druhy účasti. Lépe řečeno, zdá se, že psychologická účast je úměrná tomu, do jaké míry se aktivně angažujeme v konkrétní hře na jakoby. Walton svým popisem naznačuje možnost určité škály psychologické účasti. Jelikož je podle něj prožitek aktérů ve hře silnější než prožitek pozorovatelů, lze tvrdit, že aktivní účast umožňuje silnější psychologickou účast než pasivní vizuální účast. K tomuto zásadnímu rozdílu se Walton vyjadřuje následovně: „...jsou zde signifikantní rozdíly mezi povahou a mírou dětské a divácké účasti. Divácká účast má jistá omezení, která pro dětské hry neplatí. [...] Je nezbytné tyto rozdíly vidět jako rozdíly v míře [účasti].“<sup>61</sup>

Je ovšem zajímavé, že Walton věří, že jelikož divácká účast neumožňuje aktivní participaci, může tak nabízet vyšší míru psychologické účasti. To především proto, že dovoluje divákům, aby se více soustředili na kontemplaci svého prožitku: „Divácké hry jsou typicky méně fyzické než dětské hry, ale dávají vědomí prostor reflexi a kontemplaci. Tato omezení aktivní participace posouvají důraz na psychologickou participaci.“<sup>62</sup> Pokud tedy subjekt sleduje tragický osud určité divadelní postavy, toto omezení aktivní účasti mu podle Waltona brání v tom, aby se jí pokusil zachránit. Naopak je dokonce více motivován k tomu, aby se děje účastnil silněji po psychologické stránce:

Tato konvence brání [subjektu] před náhlou snahou pomoci slečně v nouzi, může v důsledku způsobit, že se hlouběji zamyslí nad jejími nesnázemi; nepřeruší své rozjímání tím, že by se jí snažil pomoci, stejně jako se neobává toho, zda má (fikčně) zakročit proti původci těchto nesnází. Jelikož je tato hra nastavená tak, že [subjekt] nemůže fikčně zasahovat, je pravděpodobné, že bude disponovat bohatší sbírkou fikčních pravd o jeho vlastních myšlenkách

---

<sup>60</sup> Ibid, 72.

<sup>61</sup> Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, 225.

<sup>62</sup> Ibid, 228.



a pocitech. Má navíc dostatek možností, aby skutečně uvažoval nad tím, co si fikčně myslí a prožívá.<sup>63</sup>

Není pak ale zcela zřejmé, zda má Walton mírou psychologické účasti na myslí intenzitu našeho emocionálního prožitku, nebo zda se především jedná o naši schopnost reflektovat pocity, které v nás fikce probouzí. Z jeho tvrzení se zdá, že mohou platit obě tyto interpretace, což ještě více oslabuje analogii mezi prožitkem umění a účastí v dětské hře. Viděli jsme, že intenzivní emoce vznikají v rámci intenzivních prožitků, kdy je subjekt aktivně zapojen do hry, avšak zároveň zde podle Waltona není prostor pro kontemplaci těchto emocí. To jsme viděli, když Walton popisoval, jak pouze pozoroval obraz lodí a tvrdil, že byl jeho „výlet“ do tohoto fikčního světa, společně s jeho prožitkem, méně naplňující.

Odlišné způsoby, jakými prožíváme umělecká díla a různé příklady her, se vymykají Waltonovu původnímu záměru interpretovat je všechny jako identické příklady hry na jakoby. Domnívám se, že i když budeme chápat svět dětské hry a svět obrazu jako fikční světy, do kterých subjekt vstupuje kontaktem s rekvizitami (hračkami a uměleckými díly), a stává se tak jejich součástí, nemůžeme tyto světy interpretovat jako zcela totožné. Nejen tedy rozdíl v prožitcích uměleckých děl a různých her, ale také rozdíl v samotné povaze jejich fikčních světů. Fikční svět her má navíc jednu zásadní vlastnost, která je přímou definicí hry jako takové. Subjekt je ve hře schopen právě díky možnosti aktivní účasti přímo působit na události ve fikčním světě. To s sebou nese mnohem větší angažovanost v tomto světě, jelikož jeho jednání má skutečné fikční dopady. Zároveň také platí, že dítě, které se účastní hry pouze jako pozorovatel, si je stále vědomo, že se do hry může kdykoliv zapojit. Recipient obrazu, divadelní hry či filmu, s touto možností nepočítá. Naopak by bylo velice nevhodné, pokud by se pokusil zasáhnout do dění v daném fikčním světě. Jak se navíc ukáže, v případě her se díky jejich interaktivnímu charakteru setkáváme s velice tenkou linií mezi fikcí a realitou. Pokud například jedno z dětí nebude plnit svou roli ve hře, tak jak od něj ostatní hráči očekávají, jeho selhání ve fikčním světě mu bude s velkou pravděpodobností vyčítáno i mimo hranice této fikce. V případě hráčů tedy počítáme i s jejich osobními zájmy a emocemi, které mohou volně přecházet ze světa fikce do skutečného světa a naopak. Když si ovšem představíme například herce, který v divadelní hře ztvárnil postavu, která je odpovědná

---

<sup>63</sup> Ibid.

za nesnáze hlavního hrdiny, uvědomujeme si, že podlé jednání této postavy nemůžeme vyčítat onomu herci. Skutečnost, že mnoho lidí tímto způsobem nepropojuje světy uměleckých děl a svět skutečný Waltonova teorie nedokáže vysvětlit. Viděli jsme, že Walton mluví o pravidlech hry, která v případě uměleckých děl kladou omezení, jež divákům brání v aktivní participaci. Tím ale neříká dost k tomu, proč se občas těmito pravidly někteří jedinci neřídí, ať už vědomě či v náhlém afektu. Zásadním problémem je tedy to, zda je zde ještě nějaké významné pouto mezi uměním a hrami na jakoby.

Pokusím se proto nyní ukázat, že účast ve hře, má blíže ke skutečným prožitkům než ke zkušenosti s uměleckými díly, pro kterou je typická jistá distancovanost nás samých od pocitů, které cítíme vůči daným fikčním skutečnostem. Toto schéma zároveň nabídne možnost, jak vysvětlit momenty, ve kterých se účast ve hře (hlavně v případě pozorování hry) může zdát spíše jako recepce uměleckého díla; stejně tak jako momenty, ve kterých se naopak recepce uměleckého díla může překlopit ve snahu zapojit se do fikčního světa aktivně a stát se tak jedním z aktérů, což samozřejmě není v případě uměleckých děl přijatelné.

To, že mají prožitky her velmi blízko k běžným prožitkům (jak ostatně tvrdí i Walton) lze demonstrovat následovně: Můžeme si představit situaci, ve které se děti rozdělí do dvou skupin, které proti sobě v rámci hry soupeří. Když zmíněné dítě selže v této hře, tedy selže fikčně ve hře na jakoby, není vyloučeno, že mu jeho selhání budou ostatní spoluhráči vyčítat. I když je toto selhání pouze fikční, je zaviněno skutečným dítětem. Názorným příkladem je hra na policisty a zloděje, kdy se jednomu z dětí nepodaří dopadnout fikčního zloděje, jelikož není dostatečně fyzicky zdatné. To, že se jedná pouze o fikční události, nemění nic na tom, že zmíněné dítě zklamalo očekávání svých spoluhráčů a ti mohou mít pocit, že mu jeho selhání mohou vyčítat.

Pro prožitky uměleckých děl jsou však zcela definující omezení, o kterých mluví Walton. Podle něj tato omezení umožňují recipientům uměleckých děl zaujmout postoj, který je charakteristický vyšší mírou „kontemplativnosti“<sup>64</sup> a „objektivit“<sup>65</sup>. Jedná se o specifický postoj (do jisté míry distancovaný od našich běžných zájmů), ve kterém můžeme podle Waltona pociťovat empatii vůči fikčním postavám. Tímto způsobem Walton popisuje empatii: „[S]chopnost dívat se na věci z jejich vlastního úhlu pohledu. Z úhlu pohled, který je relativně oproštěn od našich vlastních zájmů.“<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> Ibid, 225.

<sup>65</sup> Ibid.

<sup>66</sup> Ibid.

Dle mého názoru však není zcela výstižné mluvit o omezení v tom smyslu, že recipientům není dovoleno, aby se fikčního děje účastnili aktivně. Vhodnější by bylo, pokud bychom tvrdili, že umělecká díla nevyžadují po recipientech, aby se jich účastnili aktivně; na rozdíl od her, které přímou účast po hráčích vyžadují. Objektivního a nezajímavého postoje vůči fikčním skutečnostem může totiž pravděpodobně dosáhnout i pozorovatel či účastník hry. Ovšem právě kvůli aktivní účasti, kterou hra vyžaduje, je mnohem těžší tento postoj udržet. Naopak recepce uměleckých děl umožňuje tento postoj zaujímat bez jakýchkoliv zábran. Walton na tuto skutečnost částečně upozorňuje, když popisuje diváckou účast ve fikčním světě hry na jakoby jako oproštěnou od možnosti interakce s tímto světem: „Jedním z následků zákazů a omezení (kterými disponuje recepce uměleckých děl, pozn. JB) je obecně určitá míra objektivního pohledu, který recipient zaujímá.“<sup>67</sup> Tím, že se ale stále snaží obhájit koncept hry na jakoby, který zahrnuje jak případy nejrůznějších her, tak prožitky uměleckých děl, se zbavuje možnosti, aby se jeho teorie mohla s těmito rozdíly důsledně vyrovnat. Čím více se totiž budeme na specifické rozdíly zaměřovat, tím více se bude zdát myšlenka hry na jakoby jako příliš preskriptivní v tom smyslu, jakým způsobem musíme prožívat umělecká díla. Na specifické vlastnosti takzvaného estetického prožitku se zaměřím poté, co v následující části analyzuji příklad, který ukáže, proč pojem kvazi-emocí v případě různých her více problémů přiděluje, než řeší.

### **3.4. Počítačové hry – problematičnost kategorie kvazi-emocí**

Pokud aplikujeme koncept hry na jakoby na případ počítačových her, které můžeme skrze Waltonovu teorii nahlédnout jako rekvizity, ukáže se, že není zcela jasné, co přesně máme považovat za kvazi-emoce. K tomu navíc budeme moci lépe nahlédnout zásadní rozdíly mezi hráčskou a diváckou účastí (včetně uměleckých děl) ve hře na jakoby.

Dnes se setkáme s celosvětově rozšířeným fenoménem počítačových her, ve kterých proti sobě soupeří dva týmy hráčů. Každý z hráčů má kontrolu nad fikční postavou (avatarem), skrze níž se snaží společně se svými spoluhráči porazit tým protihráče. Vrcholné podoby těchto virtuálních zápasů probíhají ve vyprodaných sportovních arénách, kde tisíce diváků sledují jejich průběh na obřích monitorech, přičemž samotní hráči sedí před počítačovými obrazovkami v centru těchto arén. Atmosféru, která se

---

<sup>67</sup> Ibid, 236-237.

během jednotlivých zápasů odehrává, bychom mohli přirovnat k fotbalovému utkání, avšak v tomto případě se samotná hra odehrává ve fikčním virtuálním světě. Hráči aktivně participují na průběhu hry a snaží se udělat maximum pro vítězství svého týmu. Po psychologické (emocionální) stránce se hry účastní ve významné míře. Pozorovat můžeme i verbální účast ve chvíli, kdy spolu jednotliví spoluhráči navzájem hovoří o průběhu hry. V případě diváků se setkáváme s podobnou situací. Průběhu hry se účastní vizuálně, stejně tak jako ji i komentují a také prožívají po psychologické stránce.

Je důležité upozornit na zásadní věc, kterou můžeme najít v diváckém prožitku her, ať jimi bude fotbalový zápas, či turnaj v počítačových hrách. Tou je fakt, že verbální účast diváků často probíhá ve formě fandění, tedy snahy podpořit svůj oblíbený tým. Jedná se o snahu ovlivnit průběh hry tím, že diváci povzbudí svůj tým. Tato účast může působit i opačně, v podobě hanlivých pokřiků směřovaných vůči týmu soupeře, čímž se zase fanoušci snaží podlomit sebevědomí a koncentraci soupeřova týmu. Je zajímavé, že v případě divácké účasti na různých hrách lze tedy pozorovat jistou možnost zasahovat do průběhu těchto her, kdežto při recepci uměleckých děl je toto jednání zcela nepřijatelné. Nikdo nebude tolerovat diváka, který se snaží ovlivnit děj na divadelním jevišti.

Nyní je nutné uvést, proč v této části pracujeme s příkladem počítačových her a v čem se liší od fotbalových zápasů. Můžeme totiž argumentovat, že hráči fotbalu hrají hru, která neodkazuje k jiným skutečnostem (nereprezentuje). Tedy jediné, o co se hráči pokoušejí, je dostat míč do soupeřovy branky. Pak nelze mluvit o účasti ve hře na jakoby a o pocíťování kvazi-emocí, jelikož zde chybí fikční svět. Pokud jeden z hráčů bude cítit zlost, jelikož jeho spoluhráč nevyužil šance vstřelit gól, můžeme předpokládat, že tyto emoce budou podle Waltona skutečné. Stejně tak bude skutečná zlost, kterou budou cítit fanoušci hráče, který je takto zklamal.

Jak máme ale rozumět radosti hráče počítačové hry, který se raduje, jelikož jeho tým porazil soupeře? Tato výhra se uskutečnila v rámci hry na jakoby, tedy ve fikčním světě dané počítačové hry. Část publika, která se raduje společně s vítězným týmem, se jistě raduje, jelikož jejich tým vyhrál. Jejich radost je tedy pocíťována vůči skutečným lidem, ale podle Waltona bychom zároveň měli mluvit o kvazi-emocích, jelikož je tato radost vyvolána fikčními skutečnostmi – tato výhra se odehrála v prostoru fikčního světa počítačové hry, tedy hry na jakoby. Jako zcela neintuitivní se pak zdá vysvětlení, které by rozlišovalo emoce diváků (či hráčů) na ty, které pocíťují vůči skutečným hráčům a jejich konání (zacházení s počítačovým hardwarem) a na ty, které pocíťují vůči postavám

a prostředí konkrétní počítačové hry. Radost z vítězství je jistě směřována na skutečné hráče, kteří jsou oslavováni za svou zručnost. Zároveň si ale musíme uvědomit, že tato zručnost se manifestovala pouze ve fikčním světě virtuální hry, ze kterého také vychází ono vítězství. Pokud bychom se nacházeli mimo kontext této hry na jakoby, nemohli bychom podle Waltona ani tvrdit, že tito hráči vyhráli, jelikož samotná výhra se uskutečnila ve fikčním světě virtuální hry.

Můžeme si představit, že se této hry na jakoby účastnit nebudeme. Pokud nebudeme rozumět ději, který se odehrává na obrazovce, jediné, co vidíme, je člověk, který se prsty dotýká kláves klávesnice; a ač se z našeho pohledu po celou dobu jedná o zcela stejnou aktivitu, jednou tento hráč reaguje negativně a jindy pozitivně. My ovšem nerozumíme zdroji jeho emocí, jelikož se neúčastníme hry na jakoby. To je tedy další důkaz, že i diváci musejí být vnímáni jako účastníci hry na jakoby a zároveň důkaz, že zápasy v počítačových hrách musíme interpretovat jako případy hry na jakoby.

Tato analýza na jednu stranu potvrzuje Waltonovo tvrzení, že kvazi-emoce a naše běžné emoce jsou totožné, ale na druhou stranu není již vůbec zřejmé, co toto rozlišení přináší. V případě počítačových her je totiž hranice mezi fikcí a realitou tak tenká, že bychom museli tvrdit, že hráči a diváci prožívají běžné emoce a kvazi-emoce zároveň. To můžeme vidět na situaci, kdy se jednomu z hráčů povede určitý „manévr“, který jeho tým přiblíží k vítězství. Jistě se celý tým i jejich fanoušci budou v tento moment radovat. Máme ale předpokládat, že se z části jedná o kvazi-radost, jakožto reakci na určité dění ve fikčním světě hry a na druhé straně o skutečnou radost, jelikož daný tým (složený ze skutečných lidí, kteří sami neodkazují k fikčním skutečnostem) je blíže k vítězství? Toto vítězství má totiž skutečné dopady na náš svět a není omezeno pouze rámcem fikčního svět této počítačové hry. Vítězný tým obdrží hodnotné ceny, a i jejich společenský status vzroste (minimálně v komunitě hráčů počítačových her). Proto kvazi-emoce působí spíše jako prázdná kategorie, která se navíc v krajních případech nedá udržet ani tím, že jejím předmětem je fikce (v protikladu ke skutečnosti).

Na tomto příkladu se ukazuje slabost podmínky fikčního světa. Ten může mít na jedné straně status pouhého „sportovního vybavení“, jak je tomu v případě počítačových her; a na druhé straně může být jediným objektem naší pozornosti, což je především případ uměleckých děl. Jedná se o příliš vágní podmínku, která žádný podstatný rozdíl nezakládá. Jak jsme ovšem viděli, sám Walton na několik zásadních rozdílů v prožitcích hráčů a diváků upozorňuje, avšak svým konceptem hry na jakoby tyto rozdíly spíše

zakrývá, než aby je dokázal vysvětlit. V následující části se proto pokusím nabídnout odlišný pohled na problémy, které se objevují ve Waltonových textech.

## 4. Psychická distance a její role ve hře na jakoby

Příklad počítačových her můžeme využít jako můstek k přechodu k otázce způsobu prožívání uměleckých děl. Lze si totiž představit, že diváci přestanou mít osobní zájem na celém utkání a průběh hry začnou sledovat s určitou distancí. Nezajímají se již o hráče, kteří jsou skutečnými lidmi v našem světě a o to, zda vyhraje ten či onen tým; namísto toho se ponoří hlouběji do fikčního světa dané počítačové hry. Tímto způsobem pak budou hru sledovat podobně, jako když sledují film. To lze nejlépe popsat jako vyřazení z praktického postoje, který má v předchozím případě hraní her, ale i jejich sledování sportovními fanoušky podobu snahy o dosažení vítězství (či aktivního fandění). Vyřazení z praktického postoje je příznačné především při recepci uměleckých děl. Tím se vytrácí spojení mezi fikčním světem hry na jakoby a naším skutečným světem. Praktický postoj totiž vždy vychází z našich vlastních zájmů a má tak velmi blízko k naší běžné zkušenosti.

Viděli jsme, že pokud se hry účastníme jako hráči, musíme se jí účastnit aktivně. Sám Walton přiznává, že to nedovoluje příliš velkou možnost pro reflexi našich pocitů. To je pravda a Walton tak zároveň nastiňuje, v čem spočívá větší míra aktivní účasti ve hře. Právě aktivní (fyzická) účast nám nedovoluje zbavit se praktického postoje, který nám nedává dostatek prostoru pro kontemplaci našich pocitů či smyslových vjemů. Bezprostřední kontakt s rekvizitami s sebou vždy nese určitou zodpovědnost, jež pramení z možnosti ovlivnit daný fikční svět, kterého jsme my sami součástí. Tato zodpovědnost zvyšuje osobní angažovanost, při níž dochází z velké části k rozplynutí hranice mezi skutečností a hrou. Pozorovatel však postrádá možnost aktivně se angažovat ve hře (pokud se nejedná o případ fandění). Pokud se totiž do hry zapojí, ztrácí status pozorovatele a stává se přímým aktérem ve hře (nebo fanouškem). Stále si ale můžeme představit, že i přesto, že se hry neúčastní aktivně, může prožívat emoce, které vycházejí ze percepce fikčního děje v této hře. Je však nutné nabídnout jiný popis než ten, který nám poskytuje Walton, jelikož ideální prožitek uměleckých děl, by měl být (na rozdíl od hraní), zcela oproštěn od praktického postoje, který by do tohoto prožitku vtahoval naše osobní zájmy.

Jak tedy nejlépe uchopit rozdíl mezi recepcí uměleckých děl a účastí ve hře a zároveň vysvětlit, co se děje v případě diváka, který ztrácí zájem o průběh hry a sleduje ji podobně jako film, či recipienta, který se snaží ovlivnit děj divadelní hry? A jak interpretovat povahu emocí, které pociťujeme vůči fikci? I přestože jsou emoce

v dětských hrách pociťovány vůči fikčním skutečnostem, je zřejmé, že se od běžných emocí liší pouze v tom, vůči čemu jsou pociťovány. V zásadě je jejich povaha stejná. V tomto bodě s Waltonem souhlasím. Jak jsme již ovšem částečně viděli, pasivní divácký prožitek má jistá specifika, která mohou mít zcela zásadní dopady na povahu emocí, jež pociťujeme při recepci fikce. Struktura hry na jakoby však Waltonovi nedovoluje tyto specifické aspekty zdůraznit tak, jak by si zaslouhovaly. Je proto nucen vysvětlit je pouze do té míry, do které je stále možné s nimi pracovat jako s hrou na jakoby.

#### 4.1. Psychická distance

Na zmíněné problémy můžeme nalézt odpověď v textu britského estetika Edwarda Bullougha „*Psychická distance*“ jako faktor v umění a estetický princip<sup>68</sup> z roku 1912. Jak je patrné již z názvu, *psychická distance* je principem, který Bullough uplatňuje při snaze rozumět naší zkušenosti s uměním. Jak psychická distance dokáže uchopit zvláštní charakter emocí, které během zkušenosti s uměním pociťujeme? Tj. jak odpovídá na otázku, se kterou si Waltonova teorie nedokázala uspokojivě poradit?

Hlavní výhodou psychické distance je, že typická zkušenost (estetický prožitek), kterou máme s uměleckými díly, není v jejím rámci vyhrazena pouze pro prožitek uměleckých děl. Naopak vysvětluje, jak je možné, abychom podobný postoj, jaký zpravidla zaujímáme vůči uměleckým dílům, zaujali k jakémukoli objektu či události. Z psychické distance pak zároveň vyplývá i charakter našich emocí, které v tomto postoji pociťujeme. Domnívám se, že psychická distance nabízí řešení pro nejasný charakter Waltonových kvazi-emocí zároveň si dokáže poradit i s nesrovnalostmi mezi diváčkou a hráčskou účastí ve hře na jakoby.

Psychická distance se dá nejlépe shrnout jako specifický postoj, jehož charakteristickou vlastností je, že tato distance vzniká mezi naším vlastním já a jeho podněty.<sup>69</sup> Jedná se o určitý rozštěp subjektu, který odděluje já od potřeby jednat po praktické stránce. Pocity, které v nás určité objekty či události vyvolávají, nás přestávají ovlivňovat přímo, tak jako se tomu děje v naší běžné praktické zkušenost. Jsme si ale stále vědomi toho, že se jedná o naše vlastní pocity. Tento postoj můžeme zaujmout víceméně vůči čemukoliv: „Zdá se, že tato distance leží mezi naším vlastním já a jeho

---

<sup>68</sup> Edward Bullough, „Psychická distance“ jako faktor v umění a estetický princip,“ *Estetika* 23, no. 1 (1995): 10-29.

<sup>69</sup> *Ibid*, 11.



afekty, kdy je tento druhý termín použit v jeho nejširším významu jako cokoli, co působí na naši bytost“<sup>70</sup>

Právě tato forma distance podle Bullough umožňuje oprostit se od běžného praktického postoje k věcem, čímž vzniká více prostoru pro „objektivní“ kontemplaci těchto věcí a jejich vlastností. Takovýto „objektivní“ postoj podle Bullougha nezaujímáme pouze vůči objektu našeho prožitku, ale především vůči prožitku samotnému, což zcela přetváří jeho běžný charakter: „takže ze své strany svolíme pouze k takovým reakcím, které zdůrazňují ‚objektivní‘ rysy zážitku a interpretujeme i naše ‚subjektivní‘ afekty ne jako stavy naší bytosti, ale spíše jako vlastnosti jevu.“<sup>71</sup>

Tím již dává Bullough tušit, že prožitkům fikce můžeme lépe porozumět, pokud vyjdeme z charakteru postoje subjektu, a ne čistě od povahy (vlastností) předmětu našich emocí, jak činí to Walton, když mluví o pravidlech hry. Podle Bullougha je to, co označujeme jako estetickou zkušenost, právě nástup a trvání psychické distance. Distance má negativní, inhibiční efekt (vyřazení praktického postoje), který s sebou přináší novou zkušenost.<sup>72</sup> Na tomto základě Bullough přichází s tezí o *antinomii distance*, kterou lze nejstručněji shrnout jako: „...nejvyšší možné snížení distance bez její ztráty.“<sup>73</sup> Jedná se o zdánlivý rozpor mezi snižováním distance při jejím současném zachování. Ačkoli zaujímáme distancovaný, „objektivní“ postoj, dá se o něm říci, že je do jisté míry stále osobní. Bereme totiž v potaz naše vlastní pocity, ale již se jimi nenecháváme ovlivnit do té míry, abychom dle nich jednali jako v běžných praktických situacích:

Distance neimplikuje neosobní, čistě intelektuálně zaujatý vztah tohoto druhu. Naopak, popisuje vztah osobní, často vysoce emocionálně zbarvený, vztah zvláštního charakteru. Jeho zvláštnost spočívá v tom, že osobní charakter vztahu byl tak říkajíc odfiltrován. Byl očištěn od praktické, konkrétní povahy svého působení, aniž by tím však ztratil svou původní konstrukci. Jeden z nejlepších příkladů můžeme najít v našem postoji k ději a postavám dramatu: působí na nás jako osoby a události normální zkušenosti, až na to, že té stránce jejich působení, která by nás normálně zasáhla přímo osobně, není dovoleno se uplatnit.<sup>74</sup>

---

<sup>70</sup> Ibid, 11.

<sup>71</sup> Ibid.

<sup>72</sup> Ibid.

<sup>73</sup> Ibid, 14.

<sup>74</sup> Ibid, 12-13.

Tím zároveň Bullough naznačuje, v čem spočívá pozitivní charakter distance. Je jím uvědomění si nových skutečností, jelikož nemusíme věnovat pozornost praktické stránce našeho prožitku, čímž se dokážeme vymanit z našeho všedního pohledu, který je jinak příliš zastíněn našimi osobními zájmy: „Je to distance, která činí z estetického objektu ‚cíl sám o sobě‘.<sup>75</sup> Tak se podle Bullougha liší estetické hodnoty od „hodnot praktických (utilitárních), vědeckých nebo společenských (etických).“<sup>76</sup>

Ke ztrátě distance může dojít dvěma způsoby: „...buď pod-distancováním nebo pře-distancováním.“<sup>77</sup> Ztráta distance jedním či druhým způsobem je ovlivněna jak ze strany objektu, tak ze strany subjektu: „Liší se (distance) nejen podle povahy objektu, která může vyžadovat větší či menší stupeň distance, ale liší se také podle schopnosti jedince větší či menší stupeň distance udržovat.“<sup>78</sup> V případě ztráty distance pře-distancováním dochází k tomu, že objekt nechává subjekt emocionálně chladným, což je časté u velice komplexních uměleckých děl. Mnohem důležitějším zde pro nás však bude ztráta distance pod-distancováním. Ta nastává ve chvíli, kdy zmizí rozdíl mezi afekty a prožívajícím subjektem, tj. zmizí „rozštěp“ subjektu. Subjekt tedy zaujímá praktický postoj vůči podnětům.<sup>79</sup>

## 4.2. Psychická distance ve hře na jakoby

Nyní je třeba pokusit se aplikovat Bulloughův koncept psychické distance na problematické aspekty hry na jakoby. V první řadě se zaměřím na problematický příklad diváků zápasů v počítačových hrách. Tím by se mělo jednak ukázat, proč není zapotřebí rozlišovat kvazi-emoce a běžné emoce v případě běžných her, a jak tyto emoce tedy chápat. Mělo by pak být také jasné, k čemu dochází ve chvíli, kdy divák zápasu v počítačové hře přestane mít osobní zájem na průběhu hry a začne ji sledovat jako film. To nás posune ke specifičnosti prožitku uměleckých děl, který bude možné skrze psychickou distanci vysvětlit v jeho plné míře a zásadně jej tak odlišit od aktivní účasti ve hře.

---

<sup>75</sup> Ibid, 29.

<sup>76</sup> Ibid.

<sup>77</sup> Ibid, 14.

<sup>78</sup> Ibid.

<sup>79</sup> Ibid, 14-15.

#### **4.2.1. Psychická distance a emoce ve hře**

Jen s malou pravděpodobností mohou hráči počítačových her prožívat daný zápas v distancovaném postoji (alespoň dokud jsou hráči v pravém slova smyslu, tj. aktivně se snaží dosáhnout vítězství). Ačkoliv můžeme tvrdit, že se celá hra odehrává ve fikčním světě hry na jakoby, nemůžeme přehlížet fakt, že hráči mají jasný cíl, kterým je vyhrát daný zápas. Jinak řečeno, zaujímají v tomto fikčním světě velice osobní a praktický postoj. Jedná se o jejich postoj k fikčním skutečnostem, ale s vědomím, že jejich účast bude mít vliv na události v konkrétním fikčním světě a s určitou pravděpodobností i na jejich životy. Tato provázanost fikčního světa a naší běžné reality je patrná i v dětských hrách, jak jsme viděli v předchozích příkladech.

Je tak patrné, že v těchto případech subjekty nezaujímají postoj, který by byl zásadně odlišný od běžného praktického postoje. Tím se potvrzuje, že kvazi-emoce v rámci různých příkladů her, jsou v důsledku stejné jako běžné emoce. Když pak přihlédneme ke skutečnosti, že i v rámci konkrétní hry lze spekulovat o tom, kterou emoci označit za čistě kvazi-emoci a kterou již za emoci běžnou (tj. rozdíl aktivní hráč a pouhý pozorovatel) nezdá se být koncept kvazi-emocí v případě hráčského prožitku nijak přínosným.

Pokud se zaměříme na příklad s diváckým prožitkem fanoušků hry na jakoby v podobě zápasu v počítačové hře, platí pro ně to samé. Dokud diváci fandí a plně prožívají tento zápas, můžeme o nich tvrdit, že jsou součástí hry na jakoby, tedy i disponují akty imaginace o sobě samých v tom smyslu, že si o sobě představují, že jsou diváky fikčních skutečností dané hry. Jak jsme ovšem viděli, je ještě mnohem obtížnější v tomto případě rozlišit, co bychom měli označit za kvazi-emoci a co již ne.

#### **4.2.2. Psychická distance a prožitek uměleckých děl**

Pokud se nyní pokusíme analyzovat moment, ve které by někteří z diváků ztratili zájem o průběh zápasu (nikoli hry vnímané coby odvíjející se narativ), bude tato situace silně rezonovat s tím, jak Bullough popisuje psychickou distanci, ale i s omezením, o kterém hovoří sám Walton v souvislosti se zkušeností s uměleckými díly. Víme tedy, že diváci se hry účastní vizuálně. Někteří z nich se ovšem do hry snaží zapojit do té míry, že pokřikují na hráče, čímž doufají, že ovlivní průběh hry. Tedy i v tomto případě můžeme tvrdit, že dochází k zaujetí praktického postoje vůči této situaci – dochází k aktivní, praktické účasti. Může ovšem dojít k tomu, že jeden z diváků ztratí zájem o

průběh zápasu („vypadne“ z praktického postoje), ale stále bude sledovat události v dané hře na jakoby. Tuto situaci bychom mohli identifikovat jako nástup distancovaného postoje v rámci divácké účasti ve hře na jakoby. Od fandících diváků se nezaujatý divák liší tím, že mu nezáleží na výsledku hry, a proto má více prostoru pro kontemplaci svého prožitku (nemá žádné praktické zájmy na této hře). Můžeme se však stále domnívat, že pokud by se ve hře odehrálo něco, co by ho skutečně rozrušilo, mohl by tuto distanci ztratit skrze pod-distancování.

Tím se již plně odhaluje rozdíl v prožitku uměleckých děl a účasti na různých hrách, které Waltonova hra na jakoby nedokáže uchopit. Podle Bullougha nám totiž distance nabízí především možnost zakoušet objekty a události bez ohledu na naše osobní praktické zájmy, čímž je možné dosáhnout zcela nové zkušenosti:

Distance nabízí odlišení, které je jak jednoduché ve svém mechanismu, tak fundamentální ve svém významu: příjemné je ne-distancovaná libost. [...] Jinak řečeno je příjemné pocíťováno jako efekt našeho konkrétního, praktického já; těžiště příjemného zážitku leží v já, které zažívá příjemné. Naopak estetický zážitek má své těžiště v sobě nebo v předmětu, které jej prostředkuje, nikoli v já, které bylo distancováno mimo pole vnitřního zření dané osoby: „nikoli plod zážitku, ale zážitek sám je cílem.“<sup>80</sup>

Přesně z toho důvodu se můžeme setkat s příklady uměleckých děl, která často musejí svůj status obhajovat v různých společenských kontextech či před nejrůznějšími jedinci. Proto není krása Bulloughem pojímána jako něco příjemného (smyslům, tělesně příjemného), ale mluví o ní jako o distancované libosti. Walton při popisu emocí vznikajících v rámci hry na jakoby ovšem vychází primárně z toho, že jsou pocíťovány vůči fikci. Popisuje také jistou distancovanost prožitku uměleckých děl (alespoň objektivnost a kontemplativnost tohoto prožitku), ale nepracuje s ní tak důsledně jako Bullough. Distancovanost prožitku ve Waltonově teorii vychází pouze z povahy rekvizit, (tedy druhu hry na jakoby). Viděli jsme, že umělecká díla jsou jakožto rekvizity Waltonem charakterizována jistým omezením účasti, které ale jiné rekvizity hráčům nekladou. Tím se ukazuje, že se jedná o přímý protiklad k tomu, jakým způsobem bychom měli rozumět prožitku ostatních případů hry na jakoby, které vyžadují aktivní účast hráčů.

---

<sup>80</sup> Ibid, 23.

Není proto zřejmé, jak by Walton vysvětlit situaci, ve které by se divák pokusil vběhnout na pódium, aby změnil průběh tragického děje divadelní hry. V rámci teorie hry na jakoby, bychom zřejmě museli tvrdit, že tento „hráč“ nebyl dostatečně obeznámen s pravidly dané hry. Jedná se samozřejmě o extrémně vyhocený případ. Můžeme si ale představit i to, že recipient nedokáže dílo dostatečně ocenit, jelikož se jej bude děj dotýkat příliš osobně. Ideálním příkladem je loňský incident, ke kterému došlo v Brně, kdy někteří z tamních obyvatel vzali fikci příliš doslovně:

Na tři desítky členů Slušných lidí po začátku inscenace *Naše násilí a vaše násilí* chorvatského režiséra Olivera Frlijiče vtrhlo na jeviště Divadla Husa na provázku a utvořilo před herci řetěz. Zbytek diváků hercům tleskal. Skupina aktivistů po domluvě s antikonfliktním týmem policie divadlo opustila. Představení se hraje v rámci festivalu Divadelní svět Brno a jeho kritikům vadí především scéna, ve které postava Ježíše znásilní muslimskou ženu.<sup>81</sup>

Tento protest, který narušil průběh celé hry byl čistě reakcí na děj ve fikčním světě hry na jakoby této divadelní hry. Podle Waltona bychom mohli tvrdit, že diváci, kteří se na představení přišli podívat, toto protestní jednání vyhodnotili jako hrubé porušení hry na jakoby. Takzvaní Slušní lidé si ale zajisté nemysleli, že svým jednáním porušují jakákoliv pravidla. Zároveň si ale byli plně vědomi, že se nachází v divadle a brání hercům v provedení jejich inscenace. Na tuto situaci již Waltonova teorie nenabízí plauzibilní odpovědi. Jedná se o ukázkový případ ztráty distance pod-distancováním. Motivací jednotlivých členů spolku „Slušných lidí“ mohla být jejich náboženská, politická nebo etická přesvědčení. V každém z těchto případů můžeme prohlásit, že jim jejich přesvědčení bránilo nahlížet zmíněnou divadelní hru jako estetický objekt, kterým samozřejmě je.

Bullough díky psychické distanci nabízí zcela plauzibilní vysvětlení těchto situací. Jelikož má na psychickou distanci vliv jak dílo samotné, tak konkrétní recipient, je očividné, proč se různých lidí může určitý děj dotknout více než ostatních. Sám Bullough to předvádí na příkladu žárlivého muže, který v divadle sleduje *Othella*; když se ve svém textu zamýšlí nad tím, zda je pro správné ocenění uměleckého díla důležité, aby naše pocity přesně korespondovaly s těmi, které jsou v daném díle předváděny:

---

<sup>81</sup> Česká Televize, „Členové hnutí Slušní lidé vtrhli v Brně na jeviště, překazili Frlijičovu hru,“ <https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/2491222-frljicove-hre-prisel-spilat-i-republikan-sladek-podle-divadelniho-experta-je-zbytecny> (accessed April 8, 2019).

Předpokládejme, že muž, který se domnívá, že mu jeho žena poskytuje důvod k žárlivosti, shlédne představení ‚Othella‘. Čím více se budou Othellovy pocity a zkušenosti shodovat s jeho vlastními, tím lépe ocení situaci, vystupování a postavu Othella. [...] Ve skutečnosti bude v jeho případě ocenění hry pravděpodobně tím posledním. Ona shoda totiž pouze způsobí, že si náhle uvědomí svou vlastní žárlivost. Náhlým převrácením perspektivy už neuvidí Othella domněle zrazeného Desdemónou, ale sebe samého v analogické situaci se svou ženou. Toto převrácení perspektivy je důsledkem ztráty distance.<sup>82</sup>

Zásadní problém hry na jakoby není tedy pouze v uplatňování jednotného vzorce her na jakoby jak na různé hry, tak na umělecká díla, ale také v neschopnosti rozlišit různé druhy prožitků. Když mluvíme o hrách – ať už těch dětských nebo počítačových – nejčastěji máme na mysli určité simulace konkrétní zkušenosti, která nám momentálně není přístupná. Charakter simulace má hra z toho důvodu, že nám nabízí interaktivní zkušenost, která se má co nejvíce podobat skutečným zážitkům. Existuje nesčetné množství případů, které toto tvrzení podírají. Britská armáda například začátkem tohoto roku investovala v přepočtu 29 milionů korun do vývoje „programů virtuální reality, které budou vyobrazovat nepřátelská prostředí ve virtuální realitě, aby tak umožnila vojákům rozvíjet jejich dovednosti.“<sup>83</sup> Stejně výsledky bychom zřejmě neočekávali, pokud by se vojáci britské armády dívali na Hollywoodské filmy s válečnou tematikou. Obecně celý projekt virtuální reality, je jasným důkazem budoucího směřování her a virtuálních (fikčních) prožitků obecně.

Asi nejpersvědčivějším příkladem je však rozdíl mezi fotografickými akty a pornografií. Pokud budeme mít na jedné straně fotografické akty od českého fotografa Františka Drtikola a na druhé pornografický časopis, není v případě hry na jakoby jasné, jak tato dvě média odlišit. To, o co usiluje pornografický časopis, je právě předat nám co nejpersvědčivější vizuální zkušenost, jakou bychom měli, pokud bychom se v dané situaci nacházeli doopravdy. Tedy ideální příklad hry na jakoby, kdy sice i vzrušení, které v nás obrázky na stránkách tohoto časopisu vyvolávají, můžeme označit za kvazi-vzrušení; tedy vzrušení které je pocíťováno vůči fikční entitě (fotografické reprezentaci osob, které s největší pravděpodobností osobně neznáme), ale v zásadě se nijak neliší od

---

<sup>82</sup> Bullough, „Psychická distance“ jako faktor v umění a estetický princip,“ 13.

<sup>83</sup> Dev Kundaliya, „British Army Invests £1 Million in VR Programme for Soldier Training,“ <https://www.computing.co.uk/ctg/news/3070497/british-army-invests-gbp1-million-in-vr-programme-for-soldier-training> (accessed April 1, 2019).

skutečného vzrušení. Pornografie navíc přímo slouží k tomu, abychom vůči ní zaujímali aktivní, praktický postoj s jasným cílem, a proto se dá jen těžko představit, že by někdo vyhledával pornografii, aby vůči ní mohl zaujímat postoj distancovaný (ačkoliv i to je možné).

Černobílý fotografický akt *Vlna*, který Drtikol představil v roce 1926, ve své podstatě vyobrazuje nahou ženu, ale není širokým publikem interpretován jako případ pornografie. Naopak je oceňován za své estetické kvality, mezi nimiž dominuje ladnost a kreativita, se kterou dokázal Drtikol zakomponovat modelku do celkové kompozice své fotografie. Jak sám Bullough tvrdí:

Hlavní pomoc distanci nalezneme v ‚jednotném prezentování‘ všech uměleckých objektů. Jednotným reprezentováním jsou míněny takové kvality jako symetrie, opozice, proporce, rovnováha, rytmická distribuce částí, světelné uspořádání, vlastně takzvané ‚formální rysy‘, ‚kompozice‘ v nejširším smyslu.<sup>84</sup>

Tyto prostředky vedou k posílení distance, jelikož jsou umělé, a právě jejich nepřírozenost je tím, čím na sebe poutají naši pozornost. Mají tedy zásadní vliv na nástup distance, avšak jak je již patrné, neexistuje univerzální způsob, jakým zajistit, že každý pozorovatel dokáže distancovaný postoj udržet. Koncept hry na jakoby však nedokáže k rozdílu mezi fotografickými akty a pornografií říci nic jiného, než že každé z těchto médií musí mít jiná pravidla. Jistě ale existují lidé, kterým by alespoň na okamžik akt *Vlna* posloužil podobně jako pornografický časopis, nebo tací, kteří jej dokonce odsuzují jako pouhou pornografii a odmítají vidět jeho estetické kvality, jelikož jsou obecně mnohem náchylnější ke ztrátě distance, pokud jsou konfrontováni s nahotou.

V rámci tohoto příkladu stojí za zmínku Bulloughův postřeh o větší míře obtížnosti udržení distance v případě divadelních představení. Domnívá se, že tváří v tvář skutečným lidem (hercům) je mnohem těžší distanci udržet: „...[D]íky materiálnímu prezentování své látky, [divadelní představení] nesou speciální nebezpečí ztráty distance. Fyzická přítomnost živých lidských bytostí jako nositelů dramatického umění je problémem, kterému nemusí stejným způsobem čelit žádné umění.“<sup>85</sup> Pokud vezme v potaz tento poznatek, bude zřejmé, že v rámci nejrůznějších her je mnohem těžší dosáhnout psychické distance, jelikož je hrajeme se skutečnými lidmi. Pokud k tomu

---

<sup>84</sup> Bullough, „Psychická distance“ jako faktor v umění a estetický princip,“ 21.

<sup>85</sup> Ibid, 16.

navíc připočítáme aktivní, fyzickou participaci jednotlivých účastníků, můžeme s jistotou tvrdit, že ačkoliv se jak různé hry, tak recepce uměleckých děl odehrávají v prostoru fikčních světů, nelze tvrdit, že by charakter jejich prožitků byl stejný.

Je tak patrné, že Walton v případě charakteru emocí pociťovaných ve hře na jakoby, vychází pouze z charakteru předmětu těchto emocí. Nebere však v potaz možnost odlišných postojů, které nemusí být řízeny pouze tím faktem, že náš prožitek vzniká v rámci hry na jakoby. Prostřednictvím psychické distance můžeme mnohem konkrétněji uchopit různé přístupy jak k uměleckým dílům, tak ke všem ostatním situacím našeho života. V případě naší zkušenosti s uměleckými díly pak mnohem lépe vysvětluje, proč na fikční události nereagujeme jako na události skutečné. Způsob, kterým tuto vlastnost popisuje Bullough, výrazně připomíná problematické aspekty Waltonovy hry na jakoby:

Tento rozdíl, tak dobře známý, až je téměř triviální, je všeobecně vysvětlován odkazem na vědomí, že postavy a situace jsou ‚neskutečné‘, imaginární. [...] Ale ‚předpoklad‘, na kterém je imaginativní emocionální reakce založena, není nutně podmínkou, ale často důsledkem distance; takže obvykle uváděné převrácení důvodů by pak bylo pravdivé: totiž, že distance změnou našeho vztahu k postavám je podává jako zdánlivě fiktivní, nikoli že fiktivnost postav mění naše pocity vůči nim. Je samozřejmě nutno připustit, že skutečná a uznaná nereálnost dramatického jednání efekt distance posiluje. Ale příslovečně nevzdělaný křupan, jenž chce kvůli nešťastné hrdince zasáhnout do hry a jehož je možno od toho odvrátit jen zdůrazněním, že to je jenom ‚jako‘, určitě není ideálním typem diváka. Důkazem zdánlivého paradoxu, že to je distance, která primárně dává dramatickému jednání zdání nereálnosti, a ne vice versa, je zjištění, že se to samé odfiltrování našich pocitů a stejně zdánlivá ‚nereálnost‘ skutečných lidí a věcí objeví, když se nás občas, náhlou změnou vnitřní perspektivy zmocní pocit, že ‚celý svět je divadlo‘.<sup>86</sup>

Aniž by měl Bullough možnost reagovat na Waltonovu teorii, jedná se o dokonalé vysvětlení toho, co stojí za jednotlivými problematickými aspekty hry na jakoby. Walton vychází z předpokladu, že umělecká díla a různé hry jsou rovnocennými příklady fikce. Z toho důvodu musí tomuto předpokladu podřídít i veškeré rozdíly mezi uměleckými díly a hrami, které postupně vyplouvají na povrch. Zároveň i prožitek účastníků jednak vychází z těchto předpokladů, a také musí být i přes různé rozdíly, nahlížen identicky jak v případě recepce uměleckých děl, tak účasti ve hře. Bullough si však uvědomuje, že stejně důležitou (ne-li důležitější) roli, jakou hraje povaha objektu našeho prožitku, hraje

---

<sup>86</sup> Ibid, 13.



i subjekt samotný. Jak je navíc patrné z tohoto citátu, je to právě postoj, jenž subjekt zaujímá vůči objektu, který dává objektu „zdání nereálnosti“. Tedy Bullough vychází z postoje. Charakter objektu má sice silný vliv na to, jaký postoj vůči němu zaujmeme, ale zdá se, že postoj je to, co má za následek, jak danému objektu rozumíme. Víme, že divadelní představení je fikcí, avšak někdy nás tato fikce může zasáhnout až příliš osobně, stejně tak jako si čas od času můžeme připadat zcela distancováni od našeho každodenního života a ten nám tak bude připadat jako odehrávající se ve fikčním světě.

Do jaké míry bychom tedy měli uvažovat o prožitcích uměleckých děl na jedné straně a různých hrách na straně druhé jako o rovnocenných případech účasti na hrách na jakoby? Zcela určitě je nelze považovat za identické příklady her. V rámci toho, jakým způsobem identifikujeme fikční obsah, se zdá být koncept hry na jakoby velice přesvědčivým a funkčním jak pro umělecká díla, tak pro různé hry. Dítě, které s nasadou od koštěte předstírá, že jezdí na koni, je účastníkem hry na jakoby. Walton, který v galerii pozoruje obraz lodi na rozbouřeném moři, se dle vlastních slov také účastní hry na jakoby, avšak jeho prožitek není tak intenzivní, jelikož si nepředstavuje, že se jej daná scéna týká přímo. Jak ono dítě, tak Walton, jsou účastníky hry na jakoby do té míry, že identifikují fikční obsahy v daných médiích. Jejich prožitky jsou ovšem zásadně odlišné, a není proto zřejmé, proč bychom měli souhlasit s Waltonem v případě shodného charakteru emocí, které vznikají v rámci hry na jakoby.

Walton vychází z fikčních světů, které staví do opozice vůči naší realitě. Příklad dětské hry, který ovšem volí jako primární popis naší zkušenosti s těmito světy, není natolik vzdálen od praktického postoje ke skutečnosti. Naopak, to, co nazýváme estetickým prožitkem, se zdá mít mnohem komplexnější mechanismus, který lze jen obtížně zakomponovat do teorie hry na jakoby, jelikož ta nebere dostatečně v potaz odlišná specifika diváckých prožitků (postojů). Walton až příliš neproblematicky vychází ve svých zkoumáních z charakteru aktivní účasti v dětských hrách, která ale není kompatibilní s prožitkem recipientů uměleckých děl.

Kvazi-emoce se z počátku jeví jako kategorie vhodná pro popis našich emocí pocíťovaných vůči fikci. Ovšem jak se ukazuje, Walton je v důsledku odlišuje jen na základě jejich předmětu. Ani zde tedy nelze nalézt místo pro emoce, které jsou skutečně charakteristické svým odtržením od našeho běžného každodenního postoje, jenž má především praktický charakter.

Hra na jakoby má podle Waltona nabídnout interpretaci umělecké nápodoby, která by tento fenomén dokázala postavit na úroveň ostatních společenských institucí.

Ve finále tak ale činí příliš přímočaře a neumožňuje umělecká díla důsledně oddělit od jiných příkladů nápodoby, jakou může být dětská hra, ale také třeba druh fotografie, který si neklade za cíl vzbudit v nás jakékoliv estetické zaujetí, ale pouze nám předává vizuální informaci.

Bulloughova teorie psychické distance naopak umožňuje lépe vysvětlit charakter prožitku uměleckých děl, které nám podle ní umožňují snáze zaujmout distancovaný postoj. Tím, že se více věnuje samotnému postoji, dokáže lépe vysvětlit aspekty, které se ve Waltonově teorii jeví jako problematické. Zároveň také nabízí plauzibilnější uchopení umělecké tvorby, jako součásti našich běžných životů, jelikož ji neinterpretuje jako něco, co by stálo v opozici vůči realitě, ale jako to, co umožňuje snáze zaujmout postoj, který naše prožitky zbavuje praktických závazků a dává jim „zdání nereálnosti“. Psychická distance má větší potenciál vysvětlit nejrůznější fenomény naší zkušenosti, jelikož se s ní můžeme setkat nejen v případě umění či fikce obecně. Klade důraz jak na předměty našich prožitků, tak zároveň na nás a naše predispozice.

## 5. Závěr

Viděli jsme, že kvazi-emoce o nichž hovoří Waltonova teorie se v důsledku od běžných emocí liší pouze v předmětu prožitku (v tom, zda podnět, který je vyvolal, měl povahu fikce, či nikoli) a není zde žádný jiný rozdíl v samotném jejich charakteru. Naše prožitky fikce jsou jistě odlišné od běžných prožitků, avšak kvazi-emoce nám k tomuto rozdílu neříkají nic zásadního. V případě hráčské účasti se můžeme domnívat, že emoce vznikající v rámci hry, jsou skutečně téměř identické s běžnými emocemi, jelikož hra s sebou nese určitý praktický aspekt. Naproti tomu charakter diváckého prožitku uměleckých děl je velmi odlišný od běžné zkušenosti, a je proto třeba hledat jiné vysvětlení pro tento specifický prožitek.

Dále jsme totiž zjistily, že Walton popisuje rozdíl v prožitku uměleckých děl a účasti na hrách především s ohledem na vlastnosti rekvizit a pravidel her, namísto konkrétních způsobů účasti. To mu umožňuje stále trvat na tom, že obě tyto zkušenosti (prožitky uměleckých děl a účast ve hře) jsou shodnými případy hry na jakoby. Jak jsme ale ukázali, podmínky fikčních světů nejsou Waltonem dostatečně specifikovány, a proto nastává problém ve chvíli, kdy se začneme ptát po konkrétních rozdílech v hráčské a divácké účasti. Tyto rozdíly totiž nejsou nutně určeny rekvizitami. To je patrné, když vezmeme v potaz Bulloughův koncept psychické distance, díky kterému se ukazuje, proč můžeme zápas v počítačové hře prožívat jednou skrze praktický postoj a jindy spíše jako bychom sledovali film. Stejně tak nám psychická distance poskytuje odpovědi na situace, ve kterých mají recipienti uměleckých děl tendenci, zaujímat vůči fikci praktický postoj, ačkoliv jsou si vědomi pravidel, o kterých mluví Walton. Mimo jiné můžeme díky psychické distanci také vysvětlit rozdíl mezi fotografickými akty a pornografií.

Z mé kritické analýzy Waltonových myšlenek tedy vyplývá, že aktivní účast v různých hrách na jakoby, má za následek prožitek, který se má co nejvíce blížit prožitkům skutečným (ve smyslu nahrazení těchto prožitků). Tento předpoklad byl zabudován v samotných základech Waltonovy teorie (inspirace Gombrichem a jeho myšlenkou reprezentace coby náhražky). Ukazuje se však že umění nám nabízí zkušenost zcela novou. Prožitek umění je u Bullougha charakterizován distancí, díky které mizí běžný praktický postoj k podnětům, na které jinak reagujeme bezprostředně. Podobné momenty nacházíme i u Waltona, avšak ten je nepopisuje takto důsledně. Je totiž patrné, že čím více budeme na těchto rozdílech trvat, tím méně bude náš prožitek uměleckých

děl působit jako případ hry na jakoby, jak ji popisuje Walton a uplatnitelnost jeho konceptu hry na jakoby na zkušenost s uměním se bude vytrácet.

## 6. Seznam použité literatury

### 1. Primární literatura

- Bullough, Edward. „Psychická distance“ jako faktor v umění a estetický princip.“ *Estetika* 23, no. 1 (1995): 10-29.
- . “Psychical Distance as a Factor in Art and an Aesthetic Principle.” In *Aesthetics*, 87-118. London: Bowes and Bowes, 1957.
- Walton, Kendall Lewis. “Fearing Fictions.” *The Journal of Philosophy* 75, no. 1 (January 1978): 5-27.
- . *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*. Massachusetts: Harvard University Press, 1990.
- . “Pictures and Hobby Horses: Make-believe beyond Childhood.” In *Marvelous Images: On Values and the Arts. On the Foundation of the Representational Arts*, 63-78. Massachusetts: Harvard University Press, 2008.

### 2. Sekundární literatura

- Budd, Malcolm. “Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Art.” *Mind* 101, New Series, no. 401 (January 1992): 195-198.
- Carroll, Noel. “On Kendall Walton’s Mimesis as Make-Believe.” *Philosophy and Phenomenological Research* 51, no. 2 (June 1991): 383-387.
- Česká Televize. „Členové hnutí Slušní lidé vtrhli v Brně na jeviště, překazili Frličovu hru.“  
<https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/2491222-frljicove-hre-prisel-spilat-i-republikan-sladek-podle-divadelniho-experta-je-zbytecny> (accessed April 8, 2019).
- Gombrich, Ernst Hans. “Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form.” In *Art Theory and Criticism – An Anthology of Formalist, Avant-Garde, Contextualist and Post-Modernist Thought*, edited by Sally Everett, 41-54. Jefferson: McFarland and Co., 1991.
- Kundaliya, Dev. “British Army Invests £1 Million in VR Programme for Soldier Training.” Accessed April 1, 2019.  
<https://www.computing.co.uk/ctg/news/3070497/british-army-invests-gbp1-million-in-vr-programme-for-soldier-training> (accessed April 1, 2019).