

**Univerzita Karlova**

**Filozofická fakulta**

Katedra estetiky

# **Diplomová práce**

Bc. Veronika Rubášová

**Estetická dimenze hraní počítačových her**

The Aesthetic Dimension of playing Videogames

Praha 2019

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Dadejík, Ph.D.

Tímto způsobem bych chtěla poděkovat vedoucímu práce Mgr. Ondřeji Dadejíkovi, Ph.D. za jeho čas a cenné rady.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala 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 8. srpna 2019

Veronika Rubášová

## Abstrakt

Diplomovou práci lze rozdělit do dvou hlavních částí. První část sleduje počátek diskuse ohledně uměleckosti počítačových her. Vybrané teorie z této diskuse jsou blíže analyzovány a kriticky nahlédnuty. Konkrétně se jedná o teorie zvažující emocionální potenciál her, narativitu nebo jejich klastrovou definici. V rámci druhé části je na počítačové hry nahlédnuto optikou estetické zkušenosti. Nejprve je v krátké odbočce poukázáno na podobnost počítačových her a sportu, v rámci které je zvažena role pravidel a výhry. Následně je pro interpretaci fenoménu využita teorie Johna Deweyho. Text je protkán příklady starých i aktuálních počítačových her.

Klíčová slova: počítačové hry, estetika každodenního života, umění nových médií, zkušenost, pragmatismus, John Dewey

## Abstract

The Thesis is divided into two main parts. The first part follows the beginning of the discussion which considers computer games as Art. Selected theories are analyzed and critically reviewed. Specifically, these are theories considering the emotional potential of games, their narativity, or their cluster definition. In the second part are computer games seen as aesthetic experiences. In a short diversion the similarities between computer games and sport are shown. Also the role of winning and rules is contemplated. Subsequently, John Dewey's theory is used to interpret the phenomenon. The text is interwoven with examples of old and current computer games.

Key words: Videogames, Aesthetics of Everyday life, New Media Art, an Experience, Pragmatism, John Dewey

## Obsah

Úvod.....	7
1 Počítačová hra jako umělecké dílo.....	9
1.1 Emocionální působnost počítačových her.....	9
1.2 Videohra jako narativ.....	14
1.3 Klastrová definice her.....	17
1.4 Teorie Heleny Bendové.....	22
2 Počítačové hry a sport – role pravidel a vítězství.....	28
3 Počítačová hra jako estetická zkušenost.....	33
3.1 Estetická teorie Johna Deweyho.....	33
3.1.1 Prostředí, rytmus zkušenosti a rovnováha.....	35
3.1.2 Estetická rovina zkušenosti.....	39
3.2 Estetická dimenze hraní počítačových her.....	42
3.2.1 Základní žánry počítačových her.....	42
3.2.2 Hraní počítačových her jako zkušenost.....	44
4 Závěr.....	48
Použitá literatura.....	50

## Úvod

Počítačové hry jsou velmi zajímavý a rozšířený kulturní fenomén. Ač s nimi v minulosti bylo spojené určité stigma, dnes jsou povětšinou vnímané jako legitimní způsob trávení volného času. Díky technologizaci společnosti, se kterou se pojí snadnější dostupnost nových technologií (chytřejší telefony, konzole, virtuální realita, internet), se herní základna každoročně rozrůstá. Vliv her a jejich role ve společnosti je díky tomu rozsáhlejší a zároveň také viditelnější. Jejich postupné rozšíření přispělo i k současnému teoretickému zájmu.

V této diplomové práci budou postupně představeny různé myšlenkové linie současné debaty zabývající se možnou estetickou dimenzí hraní počítačových her. Vybrané pohledy budou kriticky nahlédnuty. Cílem práce je na základě tohoto kritického náhledu jednotlivých teorií formulovat a navrhnout jiné možné stanovisko, které odstraňuje potíže vznikající v těchto teoriích.

Práce je rozdělena do tří kapitol. V první kapitole budou představeny vybrané myšlenkové linie současné debaty. Nejprve budou rozebrány kritické články Jacka Krolla a Rodgera Eberta, které i přes svou neteoretičnost tvoří zásadní pozadí diskuse. Krollův text se zaměřuje na emocionální rovinu hraní her, zatímco Ebertův text kriticky nahlíží pravidla a výhru v rámci hraní. Tento moment bude později dále rozebrán. Následně se práce zaměří na čtyři teoretické texty. Nejprve na teoretickou hypotézu Henryho Jenkinse, který se stejně jako Jack Kroll zabývá emocionální rovinou hraní her. Následně bude rozebrán přístup Janet H. Murray, která nahlíží na hry prostřednictvím naratologie. Dále bude představena klastrová teorie her Granta Tavinora. V neposlední řadě se práce zaměří na knihu české autorky Heleny Bendové.

Druhou kapitolou diplomové práce je přechodová část, v rámci které bude prostřednictvím textu Wolfganga Welsche načrtnuta podobnost mezi počítačovými hrami a sportem. Blíže bude zvažena role pravidel a vítězství v rámci hraní počítačových her.

Třetí kapitola je zaměřena na řešení problematiky s odkazem na pragmatismus. Zejména na teorii Johna Deweyho. Deweyho teorie pracuje s pojmem zkušenosti, s kreativní interakcí organismu a prostředí. Upozorňuje na dynamickou povahu zkušenosti a na kvalitu „být celkem“ vyvěrající v rámci estetické zkušenosti. Tento přístup může pomoci s odhalením dimenze počítačových her, kterou jiné teorie přehlédly.

V této práci budou synonymně používány dva termíny. Jedná se o termíny „videohra“ a „počítačová hra“. Tyto termíny v práci nezastřešují dva odlišné koncepty, ale jsou spíše

poukazem na dva odlišné jazykové kontexty. Výraz „videohra“ je zastřešující termín pro různé hry používající různé typy rozhraní – tyto hry se pak následně rozlišují například na počítačové nebo konzolové hry<sup>1</sup>. V angloamerickém kontextu je výraz „videohra“ velmi běžný v každodenní diskusi a je často užíván v teoretických textech.

V českém kontextu lze vyzorovat, že v každodenním jazyce je ve stejných situacích častěji používán termín „počítačová hra“ nebo jen „hra“. „Videohra“ v českém jazyce není běžnou součástí každodenního slovníku, ale spíše archaickou variací. Právě tak v teoretických textech převládá jako zastřešující výraz „počítačová hra“. Teoretické texty takto zdánlivě omezují svoje pole zkoumání pouze na jeden typ her. Ve skutečnosti používají ale jen běžnější výraz současného kontextu, který implicitně obsahuje jakékoliv jiné hry využívající interaktivní software. Závěry těchto teorií tak lze aplikovat na celek videoher. Pro lepší srozumitelnost a čtivost práce bude termín „videogame“ převážně překládán jako „počítačová hra“. Zároveň také nebude rozlišováno mezi hrami pro specializované herní konzole – oba zmíněné termíny budou chápány jako zastřešující pojmy pro jakékoliv hry využívající interaktivní software za pomoci rozhraní.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Jedná o hry hrané na konzolách využívající jiný hardware – PlayStation, Xbox, Nintendo atd.

<sup>2</sup> Rozhraní jako zavedený pojem používaný pro program nebo formát spojující zařízení popřípadě programy.



## **1 Počítačová hra jako umělecké dílo**

Otázka, zda jsou počítačové hry uměním, se začala objevovat v teoretickém kontextu v devadesátých letech. Snaha a potřeba obhájit uměleckost počítačových her stále trvá. V rámci současné teoretické diskuse lze pozorovat mnoho příspěvků, které si kladou za cíl ukotvit počítačové hry a jejich možnou estetickou kvalitu ve sféře umělecké estetiky a nahlédnout na ni z této pozice jako na umělecké dílo. Vybrané teorie této diskuse budou v následující kapitole představeny.

Pro tuto diskusi je charakteristická variabilita – jednotlivé teorie pojí uměleckost her s různými aspekty – v některých teoriích je vyzdvihována emocionální působnost, v jiných narativní povaha média.<sup>3</sup> Teorie mají ale i přes tuto svou odlišnost společný jeden rys – a to subjekt-objektový náhled na umělecké dílo, tedy dualistické pojetí skutečnosti, které předpokládá nezávislou existenci subjektu a objektu.

V této kapitole bude představeno několik vybraných myšlenkových linií, které hledají možnou estetickou kvalitu počítačových her prostřednictvím jejich ukotvení v umělecké estetice. Teorie představené v této kapitole se pokouší o jakousi zkratku. Neptají se nejprve po přítomnosti estetické kvality, rovnou přecházejí k řešení otázky počítačových her jako uměleckého díla. Tento přístup bude v druhé části diplomové práce obrácen.

Nejprve budou postupně probrány teorie zabývající se emocionální působností her, narativitou a teorie využívající klastrové definice. Tyto vybrané směry jsou nejsilnějšími stanovisky debaty. Směry budou rozebrány chronologicky. Následně se kapitola zaměří na nejrozsáhlejší českou sekundární literaturu – knihu *Umění počítačových her* od Heleny Bendové.

### **1.1 Emocionální působnost počítačových her**

Za překvapující lze považovat fakt, že se v rámci dané debaty nevyskytuje mnoho příspěvků, které by se vůči počítačovým hrám vyjadřovaly zásadně negativně, které by hry považovaly jednoznačně za fenomén, který není schopný vzbudit žádný estetický prožitek. Kritické pohledy lze najít, ale ve zcela jiné sféře, než teoretické, a to v podobě článků v magazínech, popřípadě v reakcích na internetových diskusích. Zajímavé je, že právě tyto články lze považovat za jeden z prvotních pohybů, který rozdmýchal teoretickou diskusi.

Jedním z nejznámějších a nejvíce citovaných negativně vymezujících se článků, je text filmového kritika a redaktora Jacka Krolla. Jedná se o článek z roku 2000 s názvem „Stroj na

---

<sup>3</sup> Spor ludologie a naratologie, viz podkapitola 1.2, s. 13.

emoce?“ Nemyslím si!“ , jež byl publikován v časopise *Newsweek*.<sup>4</sup> Článek není nijak teoreticky podložený, ale mnoho teoretiků zabývajících se počítačovými hrami ho používá jako počáteční odrazový můstek.

Jack Kroll se zde velmi ostře vymezuje vůči počítačovým hrám jako nové umělecké formě. Celý jeho článek ale lze ve skutečnosti pojmout jako kritiku herních designérů. V tomto ohledu jsou velmi výstižné první věty článku:

Proč nemohou být tito herní kouzelníci spokojeni se svou vynalézavostí, s prodeji za 7 miliard dolarů (a více), s tím, že zajali mnoho mladých lidí po celém světě? Proč musejí ještě tvrdit, že to, co dělají, je umění? A mělo by vlastně vůbec někoho zajímat, jestli toto vystávající médium je uměním? Jde o to, že to zajímá herní designéry. To oni prahnou po tom být označováni za umělce.<sup>5</sup>

Krollův hlavní argument je, že počítačové hry nikdy nemohou poskytnout tak komplexní emocionální prožitek, jaký je, podle jeho názoru, pro umělecká díla stěžejní. Poukazuje, že skutečné lidské žití, které může být zachyceno například ve filmu, je barvitě a komplexní, zatímco hry jsou jen mechanický proces. Podle jeho názoru například právě filmy dokážou nuancovanou složitost života zachytit. Kroll se při hodnocení her neustále vrací ke grafické podobě. Takto srovnává hru *Lara Croft: Tomb Raider* (1996) a film *Základní instinkt* (1992). Říká, že jen lidé mohou tvořit umění, takzvané „*polygony*“<sup>6</sup> to nedokážou. Poukazuje na plochost herní postavy Lary Croft oproti smyslnosti usmívající se Sharon Stone. Ve svém článku se Kroll odvolává na emocionální působnost, která je vzbuzena na základě nějaké vizuální podoby, kterou může zprostředkovat jen člověk.

Jeho teorie je tedy zcela neudržitelná. Estetický prožitek zde redukuje na emocionální reakci a podmiňuje jí lidskou přítomností v rámci uměleckého díla (například právě přítomností herců ve filmu). Domnívám se, že v rámci této předložené teorie by se snadno dalo vymezit a pochybovat o estetické působnosti například animovaných filmů, ale také i malířství. Zároveň, pokud bychom přijali Krollovy argumenty, mohla by se již dnes nabízet otázka, zda by požadavek vizuální dokonalosti vlastně nebyl splněn (například ve hrách *Zaklínač 3*, *Battlefield 1* nebo *Assassins Creed: Origin/Odyssey*).

---

<sup>4</sup> Kroll, Jack. „Emotion Engine?“ I don't think so!. *Newsweek*. [online] 6. 3. 2000. [cit. 9. 3. 2017]

<sup>5</sup> Tamtéž.

<sup>6</sup> Nástroje 3D počítačového modelu, grafické nástroje.

Velké pozdvižení, převážně v herním světě, vzbudil i kritický náhled novináře a filmového kritika Rodgera Eberta. Ve svém článku „Videohry nikdy nemohou být uměním“ v němž se zaměřil na kritiku teorie Henryho Jenkinse, prohlásil, že zjevným rozdílem mezi uměním a hrami je ten, že hry lze vyhrát. Hra má své pravidla, úkoly a výsledek. Pokud ne, stává se jen zastoupením příběhu, tance nebo filmu, které nelze vyhrát, ale jen prožít.<sup>7</sup>

Skutečně se ale výhra a estetická dimenze hraní vylučují? Není určitá estetická dimenze přítomna už v okamžiku prostého hraní? I v okamžik, kdy naším primárním cílem je zkrátka vyhrát?

Moment výhry je pro specifiku počítačových her stěžejní. Stejně tak jako moment pravidel. I přesto ale lze nalézt hry, které jsou v této otázce sporné. Jedná se například o hru *The Sims* (2000), kterou lze jednoduše popsat jako simulaci života<sup>8</sup> – není zde žádný předem daný cíl ani průběh. Podobné to je s hrou *Minecraft* (2009), která v současné době slaví renesanci. *Minecraft* je hra v otevřeném světě s velmi jednoduchou grafikou, ve kterém má hráč celkovou svobodu, co se týče pohybu a činnosti. Dalším příkladem může být hra *That dragon, cancer* (2016), která by bez přízně diváků ani nevznikla – byla totiž financována z crowdfundingové kampaně. Hru *That dragon, cancer* v běžném slova smyslu vyhrát nelze – neplníte zde úkoly, nedostáváte body, nevyhráváte a ve skutečnosti ani vyhrát nechcete. Jedná se o velmi úspěšnou hru, která zachycuje a umožňuje surreálně prožít zkušenost vychovávání ročního syna, kterému byla diagnostikována rakovina. Je tedy vítězství jako takové pro hry tak zásadní složkou, jak se na první pohled může zdát? A není právě takové prožití, které Jenkins nepovažuje za cíl hraní, právě tím zásadním? Tento motiv bude dále v práci rozebrán.

Opozicí těmto negativním postojům je teorie Henryho Jenkinse. Teoretika, který byl v centru kritiky výše zmíněného Rodgera Eberta. Ve svém textu *Hry, nové živé umění* z roku 2002 Jenkins situaci her kolem roku 2000 přirovnává k počátku filmu. Na rozdíl od Jacka Krolla, který poukazoval na jejich odlišnost, chce Jenkins zdůraznit jejich podobnost. Odkazuje na teoretika Gilberta Seldes, který se zabýval populární kulturou 20. let 20. století – konkrétně jazzem, muzikálem, kabaretem, rádiem, tancem, populární hudbou, vaudeville, komiksem a kinematografií. Seldes tvrdí, že v době svého vzniku nebyla těmto druhům většinově přikládána důležitost a nazývá je novým živým uměním. Ve své knize *Sedm živých umění*<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Ebert, Rodger. Videogames can never be art. In: [www.rogerebert.com](http://www.rogerebert.com) [online]. 16. 4. 2010. [cit. 19. 3. 2017].

<sup>8</sup> Ačkoliv Janet Murray v textu *From Game-Story to Cyberdrama* hovoří o hře *The Sims* jako o ztělesnění a oslavě konzumu a předměstského života.

<sup>9</sup> Seldes, Gilbert. *The Seven Lively Arts*. New York: Harper & brothers, 1924.

hovoří o takzvaných „velkých umění“ a „živých umění“<sup>10</sup>. První podle něj mají zachycovat univerzální hodnoty, zatímco druhé mají dávat tvar bezprostředním zkušenostem a dojmům. V prvních převažuje role intelektu, v druhých bezprostřednost, okamžitá působnost.

Jenkins zde poukazuje na podobnost nepřijetí filmu a počítačových her. Říká, že lidé byli dříve podezřívaví vůči filmu vzhledem k jeho komerční motivaci, velké roli násilí a erotiky, ale i technologickému původu nebo pomíjivosti média. Jenkins staví počítačové hry do stejné pozice – říká, že jejich kritika je velmi podobná kritice filmu v jeho počátku. Respektive na jednu stranu pramení z určitého podcenění média, na druhou stranu pramení z jisté nedospělosti her oproti již dospělému, vytvarovanému filmu. Označuje počítačové hry za nové „živé umění“, které se stále tvaruje. Což má svá negativa i pozitiva. Pozitivní rovinou je, že hry nabízejí neustálý rozvoj. Umožňují objevovat nové směry, díky čemuž nejsou tak rigidní jako zastaralé formy umění. Možnost experimentů a rozbíjení konvencí je pro Jenkinsa zásadní. Podle jeho názoru se jedná o vlastnost, která umožní v budoucnu docenění herního potenciálu. Na Krollovu poznámku odpovídá, že hry podle něj vždy byly schopné vzbudit silnou emoci. Jako příklad vybírá hru *Pac-man*. Podle jeho názoru má hra vzbuzovat silné pocity tenze nebo paranoii. Zároveň říká, že nezáleží na tom, zda jsou postavy vytvořené z pixelů. Stejně jako dokáže emoce vzbudit animovaný film *Bambi*, dokáže je vzbudit i hra *Super Mario*. Emocionální působnost je v centru uvažování Jenkinse. Říká, že je nutné, aby si hry zachovaly určitou volnost v interakci. Zároveň mají ale poskytovat emocionálně uspokojující a tematicky smysluplnou zkušenost. Jen v ten okamžik je můžeme považovat za umění.

Jenkins na pozadí Seldese samotné umění definuje pomocí schopnosti vzbuzovat silné a okamžité reakce – intenzivní afektivní zkušenosti. Ve vzbuzování této afektivní zkušenosti hraje velkou roli kreativita umělce. Pomocí kreativity mohou vzniknout díla, která dokážou „osvěžit“<sup>11</sup> naše smyslové vnímání a „dodat energii našemu mentálnímu životu“<sup>12</sup>, který byl oslaben rutinním každodenním životem.

---

<sup>10</sup> Tamtéž, s. 319. („great arts“, „lively arts“)

<sup>11</sup> Ebert, Rodger. Videogames can never be art. In: [www.rogerebert.com](http://www.rogerebert.com) [online]. 16. 4. 2010. [cit. 19. 3. 2017]. [cit. 19. 3. 2017]. („refresh“)

<sup>12</sup> Tamtéž.

Vzhledem k tomu, že i hry dokážou vzbuzovat velmi silnou emociálními responsi, lze je považovat za umění. Umění her lze podle Jenkinse vidět jako druh „*narrativní a afektivní architektury*“<sup>13</sup>.

Cílem tohoto článku je především ukázat, že Krollovy a Ebertovy závěry nejsou validní. Že počítačové hry dokážou vzbuzovat silnou afektivní reakci a že se jedná o silné rodící se médium. Ačkoliv je ale Jenkinsonův text teoretičtější a ačkoliv svojí hypotézu v rámci textu argumentuje mnohem silněji, stále zůstává jen na povrchu problému. Stejně jako Jack Kroll, zůstává Jenkins jen ve sférách emoční působnosti. Tím redukuje možný estetický prožitek na pouhý afekt, bezprostřední zážitek, povrchní zkušenost. Takovýto prožitek je jen rozehrán, není integrován, završen, chybí v něm reflexivita. Zajímavým momentem je překročení každodennosti, vykročení ze zajetých kolejí. Nicméně i tento moment je navázán na smyslovou sféru.

Zároveň při volbě příkladů ze sféry počítačových her lze vidět problém, který je přítomný i v následujících teoriích. Zvolené hry, které mají demonstrovat předeslané teorie, je v mnohých případech nepotvrzují. Hry jsou ohýbány, aby teorie potvrdzovaly. Zde lze tento moment vidět na příkladu hry *Pac-man*. *Pac-man* je typický příklad plošinové hry zaměřené na hbitost a postřeh, dokončování úrovní a na výhru. Domnívám se, že paranoia a tenze zde nehrají důležitější roli, než jakou hrají v jakékoliv jiné hře.

Zdá se, že tento spor, ve kterém proti sobě máme Krollův a Ebertův negativní článek snažící se o vyloučení her z umělecké sféry a Jenkinsovu odpověď, respektive snahu o teoretické podložení estetické kvality her, byl jedním z impulzů, který vedl k hledání odpovědi na otázku, zda lze počítačové hry chápat jako umělecká díla. Po tomto impulzu se do diskuze v následujících letech začalo zapojovat velké množství dalších teoretiků. Konkrétně Krollův článek se stal něčím, na co bylo nutné reagovat. Teoretici v reakcích představovali vlastní pojetí videoher. Zdá se, že právě tato prvotní otázka, otázka hledání uměleckosti her, respektive hledání jejich vlastností, které by je přiblížily k zavedeným uměleckým druhům, zásadně ovlivnila směřování i argumentaci navazujících teorií. Mám tím na mysli jejich fixaci na vysvětlení estetické dimenze počítačových her prostřednictvím jejich zařazení do umělecké sféry.

---

<sup>13</sup> Tamtéž.

## 1.2 Videhra jako narativ

V rámci debaty zvažující uměleckost počítačových her se už na počátku rozhořel spor takzvané ludologie a naratologie. Pojem „*ludologie*“<sup>14</sup> poprvé používá teoretik Gonzalo Frasco. Frasco pojem zavedl, aby vytvořil opozici teoriím uvažujícím o počítačových hrách jako o primárně narativním médiu. Ludologie má tedy být disciplína studující počítačové hry jako hry s vlastními formálními charakteristikami. Tato práce nebude kopírovat póly a argumenty této diskuse, spor nicméně může nabídnout jednu zajímavou perspektivu. Frasco upozorňuje, že většina teorií staví své teorie na naroubování her na již existující média a že právě tento přístup ohraničuje potenciál her. Přesně tak lze chápat aplikaci naratologie na počítačové hry.

Narace je ústředním tématem teorie Janet H. Murray. Předpokládá, že fikce jako taková pomáhá pochopit svět a to, co to znamená být člověkem. Pokud je vyprávění úspěšné, stane se transparentním – ztratíme vědomí o médiu. Přestaneme vidět knihu, film, hru – vidíme jen příběh jako takový. Vyprávění příběhu je ve skutečnosti podle Murray jádrem lidské aktivity, které se promítá v každém médiu exprese – od orálně-formulačního média po digitální multimédia.<sup>15</sup> Pro tento nový způsob vyprávění (vyvěrající z pojetí počítače jako expresivního média) nebo nový druh příběhu, používá pojem „*kyberdrama*“<sup>16</sup>. „*Kyberdrama*“ má být specifické v tom, že vyvstalo z aktuální kultury a odráží ji. Dokáže tedy vyprávět aktuální příběhy, stejně jako tomu bylo v například případě novel v rámci předchozí kultury.

Počítačové hry mohou být krokem k postupnému ustupování média do pozadí. Murray vidí dnešní dobu jako přelomovou pro literární historii. Počítačové hry označuje za součást fáze, která je nutná pro vznik dalšího typu nového média. Konkrétně s nadsázkou hovoří o takzvané „*holopalubě*“<sup>17</sup>. „*Holopaluba*“ je fiktivní zařízení používané v seriálu *Star Trek*, prostřednictvím kterého je možné sledovat příběhy, „*holonovely*“<sup>18</sup>. Jedná se o virtuální realitu, respektive „*virtuální literaturu*“<sup>19</sup>, kterou lze vnímat všemi smysly, pohybovat se v ní a do jisté míry ovlivňovat děj a reakce.

---

<sup>14</sup> Frasco, Gonzalo. What is Ludology? A provisory definition. In: *Ludolfy.org* [online]. 8. 6. 2001. [cit. 10. 5. 2018].

<sup>15</sup> Murray, Janet. From Game-Story to Cyberdrama. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Combridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 2–3.

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 4: „*cyberdrama*“

<sup>17</sup> Murray, Janet. *Hamlet on Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simone and Schuster, New York 1997.

<sup>18</sup> Tamtéž, s. 13.

<sup>19</sup> Tamtéž, s. 16.

Murray srovnává hry s osvědčenými narativními médii, jako jsou divadlo a literatura. Jak Frasco upozorňuje, Murray chápe hry jako rozšíření tradičního dramatu, jako nový způsob vyjádření narativu. Hry vnímá v kontextu jiných aktuálních médií jako přirozené médium narace. Představuje „Larp“<sup>20</sup> jako aktivitu v tomto smyslu hrám podobnou. O Larpu hovoří jako o divadelním, netradičním způsobu vypravování – hráč je zároveň hercem a divákem. Dále zmiňuje 3D filmy, hypertextovou fikci (obrázky, text, videoklipy na internetu) nebo nyní již běžnou virtuální realitu.

Murray považuje hry za digitální environmenty. Těmto environmentům přisuzuje čtyři základní vlastnosti – jedná se o „procesuálnost“, „participativnost“, „prostorovost“ a „encyklopedičnost“. Právě díky těmto vlastnostem je kyberprostor pro vnímatele „imerzivním“<sup>21</sup> místem, v rámci kterého se vnímatel může stát činitelem a v rámci kterého se může transformovat do „narrativního environmentu“<sup>22</sup>. Imerze, možnost být činitelem a transformace jsou podle Murray zásadní momenty estetického potěšení.

Murray přisuzuje hrám dvojí strukturu. První strukturou má být „hádkanka“<sup>23</sup>, kterou také popisuje jako soutěž čtenáře/hráče a autora/herního designéra – tedy nějakého recipienta a autora objektu, na který je reagováno. Druhou strukturou má být „soutěž“<sup>24</sup> jako taková – soutěž v rámci struktury hry, kde se setkávají protivníci s vlastními, navzájem se vylučujícími cíly – jedná se tedy o soutěž více recipientů. Murray označuje soutěž za původní a základní strukturu lidské zkušenosti. Hry mají používat jádro této zkušenosti a následně ji drammatizovat a vyprávět.

Díky této struktuře mohou být hry vnímány jako text a mohou tedy nabídnout prostor pro interpretaci. V ten okamžik se počítačové hry začínají přibližovat uměleckým dílům. Dále Murray pokračuje odkazem na text Vladimíra Proppa *Morfologie pohádky*. Na jeho pozadí říká, že hru jako abstraktní vypravování, lze zažít jako symbolické drama, symbolickou akci. Některé hry lze popsat v rozmezí dvou nebo tří morfémů – „*bojovat se záporákem, vyřešit hádkanku, zemřít*“<sup>25</sup>.

---

<sup>20</sup> Live Action Role Play – hra v reálném čase, ve které mají hráči své role a činy ztvárňují své postavy. Ve hrách se ztvárňují převážně bitvy.

<sup>21</sup> Murray, Janet. *Hamlet on Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simone and Schuster, New York 1997, s. 71. („*environments are procedural, participatory, spatial and encyclopedic*“, „*immersive*“)

<sup>22</sup> Tamtéž, s. 154.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 2. („*puzzle*“)

<sup>24</sup> Tamtéž. („*contest*“)

<sup>25</sup> Tamtéž, s. 197.

Nejen v elektronických hrách, ale i v běžných, jako je hra v kostky, se podle Murray projevuje jeden ze základních vztahů ke světu – snaha o „převládnutí nad nepřízní“<sup>26</sup>, snaha o překonání překážky, ovlivnění environmentu, poskládání skládačky.

Moment překonání překážky je velmi zajímavý, nicméně Murray u něj nekončí. Problematicky jej aplikuje. Propojuje překonání překážky s narativností média a poukazuje na rigidnost většiny her.<sup>27</sup>

Například hovoří o *Monopolech* jako o hře, jejíž kvalita spočívá v tom, že jí lze uchopit jako interpretaci kapitalismu nebo jako o interpretaci toho, že plánováním dosáhneme úspěchu.

Když hrajeme Monopoly, účastníme se ve strukturovaném dramatu, které nabízí kromě výhry nebo prohry ještě momenty, ve kterých dáváme najevo své ambice, chamtivost a shovívavost k našim tendencím riskovat a využívat druhé.<sup>28</sup>

Hry nám nabízí environment, do kterého můžeme vstoupit, pohybovat se v něm a ovlivňovat ho. Zároveň nám můžou nabídnout určitou estetickou dimenzi, která je napojena na narativ. Narativ vyvstane až v okamžiku imerze, naší transformace do hry. V ten okamžik vše kromě daného narativu ustoupí do pozadí. Imerze a transformace do environmentu jsou pro teorii Janet Murray zásadní pilíře, na kterých staví své další argumenty. Problematické ale je, že Murray nevynechává k těmto složkám nutný protipól ať už v podobě momentu nezainteresovanosti, distance nebo reflexe. Absolutním zapojením, které je vyžadováno, se můžeme v zážitku ztratit. Neponoříme se, ale utopíme.

Problematické také je, že Murray estetickou rovinu přiznává hrám jen v případě, identifikujeme-li jejich narativ. Zároveň ale cítí, že určitá estetická dimenze se může objevovat i ve hrách, ve kterých nelze příběh jasně vymežit. V ten okamžik ohýbá konkrétní hry, aby odpovídaly jejím závěrům.

Murray svojí hypotézu například podkládá kultovní hrou *Tetris*. Podle její interpretace se v této hře má promítat přepracovaný život Američanů v 90. letech. Podle jejího názoru se jedná o simulaci stavu, kdy je člověk konstantně bombardován úkoly, které vyžadují naši pozornost a které musíme nějak začlenit do našich přeplněných rozvrhů. Za tuto interpretaci, byla Murray mnohokrát kritizovaná. V rámci aplikace své teorie na nejslavnější počítačovou hru všech dob totiž přehlédla dva důležité fakty. Tato hra nebyla vyvinutá v 90. letech, ale

---

<sup>26</sup> Tamtéž, s. 142.

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 198.

<sup>28</sup> Tamtéž.



v roce 1984. Zároveň nebyla vyvinuta americkým vývojářem, ale rusem – Alexejem Pažitnovem. Ne ve všech hrách je zásadní příběh. Některé hry jsou určitě pro příběh hrány (především AAA RPG – role-playing-games, neboli hry na hrdiny), existuje však řada her, ve kterých příběh není důležitý nebo zkrátka není.

Pro Murray je tedy zásadní naše vkročení do environmentu a okamžik pohlcení příběhem. Jen v okamžiku imerze, která zapříčiní ztrátu média jako takového, vystane samotný příběh. V ten okamžik nám ale chybí určitá distance. Tedy psychická distance od praktického, aktuálního já, která, jak ukázal Edward Bullough, je zásadním faktorem pro estetické pole. Psychická distance vyřazuje jev z praktických souvislostí, odděluje nás od praktického postoje a vytváří zkušenost na novém základě. Distance neimplikuje neosobní, čistě intelektuální vztah – popisuje vztah osobní, často emocionálně zabarvený – vztah zvláštního charakteru. Díky distanci víme, že je vše „jen jako“.<sup>29</sup> Nejsme zážitkem zcela pohlceni, neztrácíme se v něm. Pro Bullougha ztráta distance jako takové znamená ztrátu estetického vnímání a porozumění. Pohlcení, které předkládá Murray, žádný faktor distance nezohledňuje. Nezohledňuje moment reflexivity jako takové. Vstupem do příběhu se neztrácí jen médium, ale i my sami. Naše recepce je ochuzena o moment odstupů a sebereflexe a tedy i moment možné kreativity, což je nejproblematictější rys této teorie.

### 1.3 Klastrová definice her

Další velmi rozšířenou pozicí je aplikace klastrové definice umění na hraní počítačových her. Zastánci klastrové definice umění představují soubor vlastností, soubor rysů relevantních pro identifikaci uměleckého díla, pro podřazení pod pojem. Podmínky, klastr vlastností nejsou nutné, ale postačující. Čím více těchto vybraných vlastností objekt má, tím spíše bude identifikován za umělecké dílo. Největšími zastánci této teorie v rámci umění jsou, či byli Berys Gaut<sup>30</sup> a Denis Dutton<sup>31</sup> nebo Paul Ziff<sup>32</sup>.

Zástupcem a největším propagátorem aplikace klastrových teorií na počítačové hry je Grant Tavinor. Tavinor představuje svůj přístup v rámci reakce na kritiku Rodgera Eberta. Tavinor nejprve poukazuje na to, že počítačové hry jsou fikčním světem, do kterého se rádi vracíme, abychom zažili jeho krásu. Fikční svět můžeme zažívat prostřednictvím naší reprezentace,

---

<sup>29</sup> Bullough, Edward. „Psychická distance“ jako faktor v umění a estetický princip. In: *Estetika*, 1995, 32 (1), 10–31.

<sup>30</sup> Gaut, Berys. „Art“ as a Cluster Concept. In: Noel Carroll (ed.) *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.

<sup>31</sup> Dutton, Denis. A Naturalist Definition of Art. In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 64, 367–377.

<sup>32</sup> Ziff, Paul. The task of Defining a Work of Art. In: *Philosophical Review*, 1953, 13, 58–78.

našeho „*agenta/činitele*“<sup>33</sup>. Hry nám díky tomu dokážou poskytnout „*aktivní průzkumnou estetiku*“<sup>34</sup>, poutavý příběh nebo hádanky, které lze řešit neobvyklými způsoby.<sup>35</sup>

Jednotlivé hry jsou různé a podle Tavinora sdílí mnoho kvalit s jinými „*kulturními formami*“<sup>36</sup>, zároveň jsou ale umělecky význačné z vlastního hlediska. Roli vzniku počítačových her přirovnává roli novému objevu v biologii. Hraní her může přinést nový úhel pohledu na tradiční problémy filozofie umění, stejně tak, jako přineslo objevení ptakopyska nové znalosti ohledně třídy savců biologům 18. století. Počítačové hry tedy podle Tavinora mohou být pro uměním takovým „*kulturním ptakopyskem*“<sup>37</sup>.

Ve své knize *The Art of Videogames* Tavinor nejprve zvažuje hry z hlediska naratologie, z hlediska ludologie a následně o nich hovoří jako „*virtuální*“ a „*interaktivní*“<sup>38</sup> fikci. Analyzuje tyto současné diskuse a hledá vhodnou definici. V závěru ani s jedním z těchto směrů nesouhlasí. Říká, že pro všechny tyto vybrané teorie existují protipříklady počítačových her, které jasně nespĺňují podmínky kladené teoriemi a tedy je i zpochybňují.

Řešením tohoto problému je podle Tavinora „*disjunktivní definice*“<sup>39</sup>. Touto definicí má na mysli takovou definici, která obsahuje alespoň jednu disjunktivní doložku (buď/anebo).

X je pouze a jen umění, mí-li vlastnost A nebo vlastnost B.<sup>40</sup>

Stejně jako umělecká díla mohou být videohry podle Tavinora definovány prostřednictvím sady vlastností, které nejsou všechny bezpodmínečně nutné. Pokud jsou ale správně zkombinované, jsou dostatečné pro to, abychom daný artefakt mohli nazývat videohrou. Počítačová hra je podle Tavinora hrou, pokud „*se jedná o artefakt vizuálního digitálního média, je zamýšlena jako objekt zábavy a poskytuje takovou zábavu prostřednictvím práce jednoho z následujících modů zapojení: stanovený (rule) a objektivní gameplay nebo interaktivní fikci.*“<sup>41</sup>

Videohra je videohrou, pokud splňuje podmínku digitálního nebo vizuálního média a podmínku zábavy. Zároveň Tavinor považuje hry za „*reprezentativní artefakty*“ zobrazující

<sup>33</sup> Tavinor, Grant, *The art of videogames*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009, s. 3. („*agency*“)

<sup>34</sup> Tamtéž. („*an active exploratory aesthetics*“)

<sup>35</sup> Tamtéž, s. 4-5. Konkrétně autor zmiňuje tyto hry: *The Elder Scrolls: Oblivion*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Portal*.

<sup>36</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>37</sup> Tamtéž, s. 12.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>39</sup> Tamtéž. („*disjunctive definition*“)

<sup>40</sup> Tamtéž.

<sup>41</sup> Tamtéž, s. 26.

situace, které obsahují „*pouze představované existence*“<sup>42</sup>. Tyto existence vnímáme díky naší imaginaci. Stejně jako jiná fikční média, počítačové hry představují situace, které existují jen v rámci imaginace. Konkrétně hry prezentují takzvané „*virtuální fikce*“<sup>43</sup>. Právě díky této virtualitě se může hráč pohybovat po fikčním světě prezentovaném hrami. Fikce a virtualita se podle Tavinora v hrách do jisté míry překrývají a zároveň podmiňují. Počítačové hry poskytují prostředníka, který hráčům představuje živé imaginativní světy a příběhy. Hráč tyto fikční světy může prozkoumávat a ovlivňovat. Prostřednictvím interakce mohou tak v tomto fikčním světě vnikat nové fikce založené na interaktivně hráče.

Je ale takto definovaná počítačová hra uměleckým dílem? Tavinor říká, že ano. Pokud na ní nahlédneme okem klastrových teorií. Konkrétně se v rámci tvorby definice obrací na teoretiky Denise Duttona a Beryse Gauta. Dutton a Gaut stanovují množství charakteristických vlastností, které dané dílo může a nemusí splňovat. Podle Gauta je běžně artefakt za umělecké dílo považován, má-li následující vlastnosti.

[Umělecké dílo má]<sup>44</sup> (1) mít pozitivní estetické vlastnosti jako je krása, elegance, ladnost (jež způsobují okamžitou libost), (2) být emocionálně expresivní, (3) být intelektuálně podnětné (tzn. zpochybňovat přijaté názory a způsoby myšlení), (4) být formálně komplexní a souvislý, (5) mít kapacitu přenášet souvislé myšlenky, (6) být projevem individuálního pohledu, (7) být procvičením kreativní imaginace (mají být originální), (8) být artefaktem nebo performancí, jež jsou produkty vysoké zručnosti, (9) náležet ustanovené umělecké formě (hudba, malba, film, atd.), a (10) být produktem intence vytvořit umění.<sup>45</sup>

Tavinor říká, že prezentovaná Gautova teorie se s teorií Denise Duttona do jisté míry překrývá, nicméně Dutton k vlastnostem přidává ještě „*přímé potěšení, projevení dovednosti nebo virtuosity, novost stylu a kreativitu, kritiku, reprezentaci, speciální zaměření, expresivní individualitu, emocionální nasycení, intelektuální výzvu, tradici a instituci a imaginativní zkušenost*“<sup>46</sup>.

O uměleckém díle můžeme podle klastrových teorií mluvit v okamžiku, kdy daný artefakt splňuje signifikantní množství předložených vlastností. Oba autoři zároveň poukazují na otevřenost teorie inovacím – pokud se setkáme s novým artefaktem, který lze považovat za

---

<sup>42</sup> Tamtéž, s. 44.

<sup>43</sup> Tamtéž, s. 50.

<sup>44</sup> Vloženo autorkou.

<sup>45</sup> Gaut, Berys. In: Tavinor, Grant, *The art of videogames*, Wiley-Blackwell: Malden 2009, s. 177.

<sup>46</sup> Tamtéž.

novátorské umělecké dílo, pro jeho zařazení do kategorie uměleckých děl stačí jen přidat další vlastnost do setu vlastností charakterizující umělecká díla.

Tavinor volí klastrovou teorii z mnoha důvodů. Za nejzásadnější lze ale považovat tři momenty. (1) Klastrová teorie je pohyblivá a otevřená, umožňuje rozličným artefaktům s různými vlastnostmi být uměním. Zároveň artefakty v okamžiku nesplnění všech podmínek automaticky nevyloučí. Tavinor v pozadí s Duttonem kritizuje teorie, které jsou zbytečně a „*anomálně fixované*“<sup>47</sup>. (2) Tavinor se domnívá, že klastrová teorie je ve své šíři schopna vysvětlit veškeré fáze umělecké historie (jak klasické umění, tak ready-mady, americké umění 21. století nebo maorské sochy). (3) V neposlední řadě říká, že na takovémto pozadí lze nahlédnout roli naturalismu v rámci teorie umění. Klastrová teorie se zaměřuje na pravidelnosti a zákonitosti napříč kulturami, na univerzální lidské rysy, spíše než na samostatné objekty v rámci jedné kultury. Právě tento moment nám má pomoci lépe porozumět umění obecně.

Stejně jako umění, jsou hry podle Tavinora mezikulturním fenoménem. Počítačové hry nejsou oddělené, izolované, ale naopak jsou vpletené, „*vsunuté*“<sup>48</sup> do již existujících kulturních struktur. Proto nás svádí nahlížet na ně z úhlu již zavedených uměleckých kategorií. Což je ale chyba. Když nahlédneme na počítačové hry z pozice již zavedených uměleckých druhů, je jen přirozené, že ve výsledku zhodnotíme hry jako neumělecký druh. Například komparujeme-li hry s literaturou, tedy uměleckým druhem odkazujícím k „*sofistikovanému významu*“ nebo „*morální vážnosti*“<sup>49</sup>, hry mohou působit nedostatečně. Tímto náhledem se podle Tavinora vytrácí to, co činí hry ryze umělecké – a to „*dynamika a interaktivní reprezentace fikčních světů*“<sup>50</sup>. Je potřeba pracovat se všemi vlastnostmi, které počítačové hry mají. Nesmíme ignorovat jejich rozměr poskytující „*kinestetické potěšení*“<sup>51</sup>.

Doposud se Tavinor v knize zaměřoval právě na to, co je pro hry specifické. Na to, co je od nám známých uměleckých děl odlišuje (dynamika, interaktivita). V poslední kapitole se prostřednictvím klastrových teorií snaží najít shodu. Postupně prochází prezentované vlastnosti umění a zvažuje, zda je lze přiřadit i ke hrám. Hry podle Tavinora reprezentují – konstruují vizuální reprezentace fikčního světa, které mohou být v rámci tohoto světa nahlédnuty jako znaky. Nabízí nám imaginativní zkušenost – prostřednictvím imerze do

---

<sup>47</sup> Tamtéž. („*anomaly fixated*“)

<sup>48</sup> Tamtéž, s. 179. („*interstitial*“)

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 180. („*sophisticated meaning*“, „*moral seriousness*“)

<sup>50</sup> Tamtéž. („*dynamic and interactive representations of a fictional world*“)

<sup>51</sup> Tamtéž, s. 181 („*kinesthetic pleasures*“)

fikčního světa nás přenášejí do našeho vlastního imaginativního světa. Dovednost a virtuozitu můžeme podle Tavinora vidět v práci grafických designérů a scénáristů. Stejně tak přisuzuje styl, novost, kreativitu a kreativní originalitu do rámce herní grafiky. Další vlastností je kritika – tu Tavinor prozatím situuje do herních časopisů, popřípadě na internet. Zároveň ale přiznává, že na herní kritice je třeba ještě zapracovat – je třeba, aby články přestaly být recenzemi a staly se erudovanou diskusí zahrnující širší chápání kultury a umění.<sup>52</sup> Speciální zaměření charakterizované Duttonem jako „uzávorkování obyčejného života, vytvářející oddělené a dramaticky zaměřené zkušenosti“<sup>53</sup> odkazuje podle Tavinora k imerzi, kterou hry způsobují. Emocionální působnost považuje za velmi silnou vlastnost počítačových her – ačkoliv emoce způsobené hraním her jsou odlišné od emocí vyvolané zavedenými uměleckými druhy, jsou i tak velmi koncentrované. Jejich síla je způsobená tím, že se jedná o emoce z „první ruky“<sup>54</sup> – emoce způsobené naší interakcí s fikčním světem. Další vlastností je intelektuální podnětnost – hry bývají výzvou pro naše intelektuální schopnosti. Poslední vlastnost, kterou Tavinor hrám přisuzuje, je existence instituce a tradice. Říká, že postupné vytváření tradice dokládá existence akcí typu udílení cen (například *The Game Awards*). Nicméně to, že hry jsou v muzeích vystavovány jen jako součást pop-kultury, pokládá za slabý článek tohoto tvrzení. Vlastnost spadající do setu vlastností uměleckých děl, kterou Tavinor hrám nepřisuzuje, je expresivní individualita navázána na autora.<sup>55</sup>

Na základě revize teorie Denise Duttona a Beryse Gauta Tavinor diskusi uzavírá tvrzením, že počítačové hry lze považovat za umělecká díla. Splňují signifikantní množství předložených vlastností, a proto jsou novým uměleckým druhem. Respektive jsou novým typem média, které umožňuje vznik nových uměleckých děl. Zároveň ale Tavinor poukazuje na fakt, že lze nalézt hry, které část vlastností postrádají. To přisuzuje mimo jiné novosti média. Například dnes již retro hry podle něj většinu z předložených podmínek nespĺňují. I přes otevřenost definice a i přes přiznání hrám statutu uměleckého díla Tavinor tvrdí, že nelze všechny hry bezpodmínečně považovat za umění.<sup>56</sup> Klastrové teorie nám mají umožnit vidět počítačové hry stále jako hry, jako soutěž, zároveň ale také jako nový typ umění, jako novou kategorii.

Problematickostí této teorie je napojena na problematickosti Duttonovi a Gautovi teorie. Problém je jakoby odmyšlen a přesunut. Není jisté, podle jakého klíče autoři vlastnosti volili.

---

<sup>52</sup> Tamtéž, s. 185–186.

<sup>53</sup> Tamtéž, s. 187. („bracketed off from ordinary life, made a separate and dramatic focus of experience“)

<sup>54</sup> Tamtéž.

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 190.

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 196.

Další možné přidané vlastnosti nejsou ničím omezovány. Bylo by tedy vlastně možné rozšířit uměleckou kategorii téměř na cokoliv. Proč tedy některé hry považuje za neumělecké a jiné za umělecké *par excellence*? Klastrové teorie problém neřeší, posouvají ho, oddalují a schovávají za neurčitou sadu vlastností. Zajímavý moment klastrových teorií je jejich otevřenost a proměnlivost. Nicméně právě tento moment je i jejich kamenem úrazu.

Tavinorově teorii nelze postavit žádný herní protipříklad. Nelze nalézt hru, která by oponovala klastrové teorii. Pokud bychom našli nový typ hry s jinými vlastnostmi, otevřenost teorie umožňuje zahrnutí těchto dalších vlastností do již známého souboru. Tavinor se poučil z předchozích teorií a neomezil hry ničím. Zároveň ale z nějakého důvodu některé hry z kategorie umění vylučuje.

#### 1.4 Teorie Heleny Bendové

Diskusi ohledně toho, zda jsou počítačové hry uměním, stále provází variabilita a nejednoznačnost. Tento moment lze vidět i u teoretičky umění Heleny Bendové, autorky nejrozsáhlejší a nejaktuálnější české sekundární literatury k danému tématu. Neustálou snahu o znovu-definování her jako uměleckých děl přisuzuje Helena Bendová nejen jejich nepřetržitému vývoji, ale také jejich postupnému „*stáváním se uměním*“<sup>57</sup>. Fázi, ve které se momentálně počítačové hry nacházejí, připodobňuje, stejně jako Henry Jenkins, stavu kinematografie v 50. letech. Říká, že i pávě proto se momentálně nacházíme v nejlepší okamžiku pro „*průzkum média ve stavu zrodu*“<sup>58</sup>, v okamžiku, kdy se pohybují hry na nejednoznačné hranici mezi uměním a zábavou a kdy mnozí jejich umělecký potenciál přehlíží.

V knize *Umění počítačových her* postupně rozebírá jednotlivé teorie umění a na jejich základě vyzdvihuje různé kvality her, které se mají podílet na jejich uměleckosti. Jejím závěrem je (stejně jako závěrem mnohých dalších teoretiků), že jen některé počítačové hry mohou být identifikovány jako umění.

Už v úvodu hovoří o rozdílných recepčních strategiích při hraní. První strategií je snaha hru co nejrychleji vyhrát. Druhou strategií je způsob hraní, které zahrnuje porozumění, kochání se „*vizuální krásou a propracovaností fikčního světa*“<sup>59</sup>, dešifrování skrytých významů – v tento

---

<sup>57</sup> Bendová, Helena. *Umění počítačových her*, 1. vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2016, s. 7.

<sup>58</sup> Tamtéž.

<sup>59</sup> Tamtéž, s. 8.

okamžik hru můžeme významově interpretovat, emocionálně prožívat, „přemýšlet o tom, jak daná herní mechanika vyjadřuje určité abstraktní koncepty či osobní názory svého autora“.<sup>60</sup>

Lze říct, že autorka rozlišuje dva různé postoje. Na základě těchto dvou postojů rozděluje počítačové hry do dvou kategorií. První je kategorie her, které se snaží pobavit. Tyto hry zapadají do konvenčních rámců. Do druhé kategorie řadí hry, které se snaží sdělovat a překvapovat originalitou.<sup>61</sup> Tyto hry mají obsahovat silné emocionální příběhy. Recepce her Bendová popisuje jako stav, který zahrnuje „porozumění hrám jako potenciálně uměleckému médiu“<sup>62</sup>.

Bendová počítačové hry považuje za nové médium. Co médiem míní, osvětluje pomocí definice Marie-Laure Ryan představené v knize *Avatars of Story*. Médium podle této definice můžeme chápat dvojím způsobem. Můžeme chápat „médiu jako kanál nebo systém komunikace, informace nebo zábavy“<sup>63</sup> – v tom případě mluvíme například o televizi, internetu nebo rádiu. Můžeme ale také chápat „médiu jako materiální či technický prostředek vyjádření (včetně uměleckého vyjádření)“<sup>64</sup>. V ten okamžik se jedná například o papír, kámen, slova, tóny atp. Počítačové hry by podle Bendové mohly spadat do obou kategorií – upozorňuje také na jejich podobnost s televizí. Televize je podle Ryan především prvním z možných, tedy „médiem přenosu“<sup>65</sup>. Zároveň ale jsou televizi vlastní určitá specifika, která umožnila vzniku novému typu vyjádření – konkrétně hovoří o televizních filmech, ale také o mýdlových operách nebo o reality show.<sup>66</sup> Počítačové hry lze takto podle Bendové chápat analogicky jako médium přenosu her ryze neuměleckých, ale zároveň díky svým specifikám se mohou stát zdrojem nového typu vyjádření – vyjádření, kterého lze využít v rámci umělecké tvorby. Zároveň jsou počítačové hry podle Bendové typ média, jež „umožňují vytvářet umělecká díla alespoň z části“<sup>67</sup>.

Otázkou ale je, co je tou uměleckou rovinou her. Co Bendová míní pod pojmem umění, lze nahlédnout v první kapitole, ve které si autorka klade otázku, zda lze definovat umění. Velmi

---

<sup>60</sup> Tamtéž.

<sup>61</sup> Zde se nabízí otázka, zda jsou kategorie zaměnitelné, respektive zda jsou postoje vázány na typ her. Záleží totiž především na hráči a na jeho momentálním nastavení. Dle mého názoru i hry druhého typu lze hrát jen pro pobavení „na rychlost“.

<sup>62</sup> Bendová, Helena. *Umění počítačových her*, 1. vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2016, s. 322.

<sup>63</sup> Ryan, Marie-Laure. Narration in Various Media. In: *The living handbook of narratology*. [online] 13. 2. 2012, [cit. 14. 3. 2018]. („Medium as a channel or system of communication, information, or entertainment“)

<sup>64</sup> Tamtéž.

<sup>65</sup> Tamtéž.

<sup>66</sup> Bendová, Helena. *Umění počítačových her*, 1. vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2016, s. 321.

<sup>67</sup> Tamtéž, s. 322.

zběžně a spíše populárně-naučně prezentuje vybrané teorie a zvažuje jejich relevantnost. Nejprve zmiňuje esencialistické teorie, teorie Morrise Weitze a Paula Ziffa. Následně se obrací na institucionální teorie Arthura Danta a George Dickieho, historickou teorii Roberta Steckera a pojetí historického narativu Noëla Carrola. Následně zvažuje teorie pracující s uměním jako historicko-kulturním jevem vysvětlující současné umění pomocí antropologie vedle klastrových teorií Denise Duttona a Beryse Gauta.

Problém těchto teorií je podle Bendové v tom, že nedokážou vysvětlit „*proč něco definujeme jako umění*“<sup>68</sup> nebo nedokážou definovat veškerá umělecká díla v jejich šíři. Nicméně tvrdí, že části vybraných teorií lze propojit. Z vybraných teorií Bendová extrahuje čtyři základní aspekty umění, které podle jejího názoru fungují komplementárně. Konkrétně se jedná o aspekt recepce, aspekt sociální instituce, historický aspekt a aspekt uměleckých prvků a zážitků.

Za recepci Bendová označuje „*vnímání, uvažování, interpretování recipienta*“<sup>69</sup>. Primárně ji ale dále charakterizuje jako kognitivní zpracování, zařazení vnímaného objektu do kategorie umění, vnímání jako. Až prostřednictvím tohoto zařazení a interpretování se objekt stává uměleckým dílem, zkrátka díky tomu, že objekt vnímáme jako umění. Bendová o recepci hovoří spíše jako o katalogizaci a identifikaci objektu.

Protože jednotlivec není neomylný a protože je jeho úsudek potřeba ukotvit, stanovuje Bendová za další zásadní aspekt sociální instituci. Aby byl objekt vnímán jako umělecké dílo, je potřeba schválení „*komunity lidí*“<sup>70</sup>, ideálně komunity s institucionální autoritou. Třetím aspektem je vazba na historii umění, zohlednění proměnlivosti dějin v rámci konkrétní recepce. V rámci historického aspektu propojuje Bendová počítačové hry s vybranými uměleckými druhy na základě jejich podobnosti – například hovoří o improvizaci, tanci nebo divadle. Vyzdvihuje především rytmičnost hraní jako takového.

V rozboru aspektu nazvaném „*umělecké prvky a zážitky*“<sup>71</sup> Bendová říká, že nelze stanovit takové prvky, které by byly nutné a postačující pro všechna umělecká díla. Nicméně souhlasí s klastrovými teoriemi v tom, že znalost souboru vlastností, které jsou běžné pro umělecká díla, nám pomůže stanovit, zda nějaký objekt do kategorie uměleckých děl spadá.

---

<sup>68</sup> Tamtéž, s. 39.

<sup>69</sup> Tamtéž.

<sup>70</sup> Tamtéž, s. 40.

<sup>71</sup> Tamtéž, s. 42.



Umělecké dílo by tedy podle této definice byl takový objekt, který za umělecké dílo stanovíme jak my, tak společenská instituce. Je vázaný na historii umění a zároveň má určitý soubor vlastností – konkrétně více rozebírá narativitu, emoční působnost nebo interpretaci a hledání významu.

Bendová se tedy snaží ukotvit uměleckost her v již existujících teoriích umění, respektive v jejich kombinaci. K takovému závěru ji směřuje už sada otázek, které si pokládá v úvodu knihy. Jak je patrné, už od počátku se tak, jako mnozí teoretikové, zaměřuje na nalezení toho, co je na hrách umělecké:

Za vznikem této knihy stojí otázka, zda počítačové hry jsou, či nejsou uměním. (...) Zmiňovaná otázka mne zajímá právě ve své problematičnosti, prozatímní nerozhodnosti – v tom, jak nás vede k otázkám dalším. Mezi takovéto navazující otázky mimo jiné patří: podle jakých kritérií poznáme, že je něco uměním? Co je vlastně umění? Kdo má dostatečnou autoritu, aby hry vyhlásil za umění? V čem jsou si hry a umění podobné a v čem jsou naopak jejich případné odlišnosti? Mají hry nějaké specifické prvky, jimiž posunují, rozšiřují náš dosavadní způsob chápání umění?<sup>72</sup>

Bendová si v celém textu pokládá otázky. Zpřehledňuje diskusi, nevolí ale konkrétní teorii, která by podle ní odpovídala na vše – žádná teorie podle ní není dostačující. Kombinuje tedy přístupy, poukazuje na zajímavé momenty, které podkládá příklady her. Nezaměřuje se na tvorbu definice, nestanovuje a neuchopuje s všeobecnou platností to, co je pro hry esenciální. Bendová poukazuje na to, že počítačové hry pracují s prvkem, kvalitou nebo dimenzí, kterou lze využít jako umělecké vyjádření. Co je ale tím prvkem stojícím za novým typem vyjádření a kde se nachází míra, která stanoví, zda hra je, či není uměním, není, domnívám se, z textu čitelné.

Uměleckost her zůstává nevysvětlena, stejně tak jako jejich specifčnost. V textu nejsou stanovené konkrétní vlastnosti nebo konkrétní postoj, který by se mohl pojit s celkem her jako s uměleckým médiem. Bendová pracuje jen s individuálními příklady her, na kterých ukazuje jejich jedinečnost.

V její argumentaci, stejně jako v mnohých dalších teoriích, je kladen větší důraz na objekt. Oddělenost subjektu a objektu je jasně daná. Už od začátku argumentace je patrná snaha o nalezení vlastností objektu, které by jej kvalifikovaly jako umělecké dílo. Subjekt je nicméně stále v pozadí. Bendová chvílemi vedle objektivní roviny hovoří explicitně

---

<sup>72</sup> Tamtéž, s. 7.

i o subjektivní rovině her. Nicméně tato subjektivní rovina zůstává na pokraji interpretace již ukončeného produktu, ať už jako prostředník kognitivní kategorizace nebo emocionální response.

Bendová se k roli hráče/subjektu vyjadřuje na třech místech. V rámci kapitol „Na cestě k definici umění: čtyři základní aspekty“<sup>73</sup>, „Hledání významu“<sup>74</sup> a „Kinestetika pohybů v tanci a hrách“<sup>75</sup>. Prvním ze zmíněných částí byla v tomto textu již zmíněna. Recepce je zde chápána jako jeden ze čtyř zásadních aspektů, které zvažujeme, chceme-li považovat objekt za umělecký:

Uměním se něco stává vždy nejprve v rámci recepce, tedy v rámci vnímání, uvažování, interpretování recipienta. Akt vnímání něčeho jako umění je tím zcela nejzásadnějším, prvotním kritériem umění. Jedná se o kognitivní proces, který může být i zčásti řízen vůlí (můžeme se vědomě zkusit podívat se na něco – třeba počítačové hry – jako na umění, i když jsme to tak předtím neviděli).<sup>76</sup>

V kapitole „Hledání významu“ je vytyčen rozdíl mezi hrami, které „*umožňují uvažovat o svých skrytých významech a obecnějších tématech*“<sup>77</sup> a hrami, které jsou „jen“ hrány. První zvažované mají být specifické tím, že pouhé hraní je dokresleno interpretační aktivitou recipienta. Tato interpretační aktivita zahrnuje například obsahovou, ale i antropologickou nebo ideologickou analýzu, která vyjevuje zajímavá implicitní témata a umožňuje vnímat hru „*coby dílo s nějakými sofistikovanějšími skrytými významy*“<sup>78</sup>.

V poslední části, ve které se autorka zabývá recipientem, v kapitole „Kinestetika pohybů v tanci a hrách“, je tanec definován jako „*estetizovaný*“, „*interaktivní*“ a „*rytmický*“ pohyb založený na „*kreativní práci s určitými pravidly*“ a „*improvizaci*“.<sup>79</sup> Za pomoci teoretika Greame Kirkpatricka, autorka počítačové hry připodobňuje tanci. Stejně jako tanec, má být i hráčova aktivita založena na choreografii a pohybu, respektive „*rozpohybování těla*“. Rozpohybování je zde míněno doslovně. V této kapitole je vyzdvižen například rytmický prstoklad, zdokonalování se v této činnosti a vytváření komplexních sérií externích pohybů (za pomoci hardwaru – klávesnice a myši), které dopomáhají k vytvoření choreografické sekvence, jimiž jsou uvedeni do pohybu hře interní avataři. Tyto pohyby mají být součástí

---

<sup>73</sup> Tamtéž, s. 39–43.

<sup>74</sup> Tamtéž, s. 172–191.

<sup>75</sup> Tamtéž, s. 225–233.

<sup>76</sup> Tamtéž, s. 39.

<sup>77</sup> Tamtéž, s. 172.

<sup>78</sup> Tamtéž, s. 182.

<sup>79</sup> Tamtéž, s. 225.

celkové choreografie, kam spadá jak hráčovo tělo a mysl, tak pohyb avatara. Tento komplexní rytmus je podle autorky zdrojem potěšení.

V této hypotéze, stejně jako v mnohých dalších hypotézách, je balancováno mezi odděleným objektem a subjektem. Zároveň je v textu kladen větší důraz na objekt. Od počátku je text směřován k nalezení vlastností počítačových her, které by jasně stanovily, zda můžeme hry chápat jako umělecká díla. Bendová ale ve výsledku v rámci rozboru uměleckosti počítačových her nestanovuje konkrétní vlastnosti, které činí hry jako celek umělecké. Do jisté míry lze její přístup připodobnit Tavinorově klastrové teorii. Na základě znalostí her Bendová vyzdvihuje konkrétní vlastnosti jednotlivých her. Poukazuje tím na jejich variabilitu a na to, že jiné hry činí umělecké jiné vlastnosti. Vlastnosti nicméně neomezují žádnými pravidly. Přitom říká, že jen některé hry mohou být identifikovány jako umění. Pro to, aby byly hry uznány za umění, je zároveň zapotřebí jejich uchopení v rámci kontextu dějin umění, uznání recipientem a společenskou institucí. V ten okamžik se nicméně pohybujeme na rovině kategorizace a o povaze her jako takových nebo o jejich vztahu k uměleckým dílům se nedozvídáme nic zásadního. Stejně tak jako nejsou stanoveny konkrétní vlastnosti, není stanoven ani konkrétní postoj, který by specifikoval hry jako umělecké médium.

To, jakou povahu má proces vnímání, proces hraní, co hráč při hraní podstupuje, autorka nerozebírá. Je si vědoma procesuální složky, nakročuje k jejímu rozebrání, dále se jí ale nevěnuje. Role hráče a jeho aktivita je přitom zcela zásadní. Hráč jako takový uvádí celou hru do pohybu – doslova a aktivně rozehrává hru. Podle mého názoru, až v rámci tohoto rozehraní lze zvažovat estetičnost daného prožitku. Domnívám se, že u takové aktivity, jako je hraní počítačových her, nelze samotné hraní upozadit při hledání toho, co je estetické, respektive v tomto případě toho, co je umělecké. Domnívám se, že zaměření se na roli subjektu, respektive na moment propojení subjektové a objektové roviny, je prvním krokem k uchopení možné estetické dimenze hraní počítačových her. V následujících kapitolách bude práce tímto směrem postupovat.

## 2 Počítačové hry a sport – role pravidel a vítězství

Předchozí kapitoly ukázaly, že redefinice existujících teorií pro vytvoření solidního teoretického základu pro zvážení estetické relevance počítačových her nestačí. Aby se definice otevřely dalšímu možnému médiu, zaměřily se jen na určitou rovinu, kterou pak hlouběji analyzovaly. A ač byl zvažován jakýkoliv rys, vždy se jednalo o zjednodušení problému, což zahrnovalo i redukci média.

Zároveň se ale předchozí teorie dotkly určitých velmi zajímavých momentů, na které se ve výsledku nezaměřily. Některé z těchto momentů se zdají být pro problematiku estetické dimenze počítačových her klíčové. Prvním takovým momentem je otázka pravidel a výhry. Při hraní je moment výhry vždy přítomný v pozadí zkušenosti. Helena Bendová na základě této skutečnosti uvažuje o dvou modech hraní:

Je rozdíl, jestli jako hráčka budu v hrách usilovat především o jejich nejrychlejší projití, o vítězství, o maximální skóre, anebo jestli se budu snažit při hraní dešifrovat skryté významy příběhu, kochat se vizuální krásou a propracování fikčního světa či přemýšlet o tom, jak daná herní mechanika vyjadřuje určité abstraktní koncepty či osobní názory svého autora.<sup>80</sup>

Je to ale skutečně tak? Opravdu povědomí o vítězství natolik ovlivní danou zkušenost a vyloučí její estetický aspekt? Můžeme vidět určitou analogičnost se sportem. Jak Wolfgang Welsch ve svém článku „*Sport – viděn esteticky, a dokonce jako umění?*“<sup>81</sup> píše, sport je na první pohled zkrátka jednoduchá činnost, směřující k vítězství.<sup>82</sup>

Welsch zvažuje možnost, zda lze na sport nahlížet jako na umění. Jeho text otevírá otázky. Jedná se spíše o úvahy, než o promyšlené argumenty. Jak Welsch v úvodu říká, ve skutečnosti jde proti svému prvotnímu instinktu - ten ho vedl k zamítnutí možnosti uchopování sportu jako umění. Změně jeho názoru dopomohl fakt, že pro každý argument diskvalifikující sport z uměleckého diskurzu, velmi brzy našel relevantnější protiargument.

Welsch poukazuje, že sport stejně jako umění stojí mimo každodenní život. Dokonce má sport stejně jako umění k životu co do struktury symbolický vztah. Stejně jako pro divadelní představení existují specifická místa – jeviště – existují i specifická místa pro sport – sportoviště. V tom má sport blízko k divadlu, tanci nebo k hudbě. Sport lze chápat jako oslavu

---

<sup>80</sup> Bendová, Helena. *Umění počítačových her*, 1. vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2016, s. 8.

<sup>81</sup> Welsch, Wolfgang. Sport – Viewed Aesthetically, and Even as Art? In: *Filozofski věstník*. 1999, 20 (2), s. 213–236.

<sup>82</sup> Tamtéž, s. 223.

těla, je kladen důraz na tělo v rámci performance, sebe-prezentaci a trénink. Pokus o perfektní performanci je pak esteticky hodnocen pozorovateli.<sup>83</sup>

Co je ale nejzásadnější, sportovní aktivita nemá žádný jiný vnější účel, je sama sobě cílem. Welsch upozorňuje na sekundární efekty, kterým může být v případě sportu vydělání si peněz. To samé platí i o hudební performanci. Je potřeba tyto sekundární efekty nezaměňovat s primárními cíly, kterými je právě ta činnost sama o sobě. Vítězství jako takové je dalším z těchto sekundárních efektů, který lze docílit jedině činností samotnou. „*Pokud zvítězit znamená, že se člověk snaží dělat, to co dělá, jak jen může, pak je to společné pro všechny tyto fenomény – pro sport stejně jako pro umění,*“<sup>84</sup> poznamenává Welsch.

Při sportu, stejně jako při hraní počítačových her, zažíváme okamžitý moment. Noříme se do prožitku, jakoby se zastavuje čas, čímž se nám zároveň odhaluje rovina přítomnosti. Při sportovním výkonu se cíl výhry vytrácí – důležitý je jen přítomný moment a pohyb jako takový. Dobře dělaná činnost vede k vítězství. To, co je ale skutečně důležité, je sportovcův pohyb, jeho performance. V tom si jsou umění a sport podobné, říká Welsch.

I hry hrajeme pro hraní samotné. To, co přinutí člověka sednout si k počítači, nebývá vidina výhry, ale touha po samotném prožitku. Toto tvrzení lze doložit různými typy her – především online hrami o více hráčích – ač se jedná o střílečky, hry na hrdiny nebo strategie, postup bývá stejný. Hráč hraje ve skupině s dalšími hráči a kooperativním přístupem se snaží splnit předeslané úkoly. Ačkoliv tyto dílčí úkoly (zabití nestvůry, průzkum jeskyně, získání území, poražení nepřítele) jsou ve výsledku vždy splněny, hry jejich splněním nekončí. Hráč před sebou má nekonečné množství dalších úkolů, možností interakce, kreativního přístupu.

Existuje řada různých typů her. Neznamená to ale, že existují určité typy modelů her, které bývají neustále obměňovány. Herní vývojáři se neustále snaží o překračování hranic. O redefinování struktury her. Vytváření nových přístupů v rámci známých žánrů. Jedním z těchto inovativních přístupů můžeme vidět u hry *Inside*. Hra byla vytvořena v roce 2016 nezávislým studiem *Playdead*. Hra propojuje dva žánry – jedná se o adventurní hádankovou plošinovou hru – v praxi to znamená, že hráč se prostřednictvím avatara pohybuje ve dvou a půl dimenzionálním světě, ve kterém řeší hádanky. Úkolem hráče je pohyb dopředu. Co je však pro nás v tento okamžik důležité, hráč od začátku ve skutečnosti neví, jaký je jeho reálný cíl – neví, kdo je, kam běží a před čím utíká. Ví jen, že musí utíkat. Protagonistou hry je malý

---

<sup>83</sup> Tamtéž, s. 216–219.

<sup>84</sup> Tamtéž, s. 225.

chlapec, který se pohybuje nehostinným prostředím – surreální monochromatickou, industriální krajinou. Reaguje na krajinu, řeší konkrétní situace a hádanky, které jsou před něj v daný okamžik postaveny. Prostředí je převážně temné a tiché – zvuk vydávají jen běžné věci (zvuk chůze, déšť, skřípot dveří, atd.) nebo přítomná hrozba. Hráč kontroluje směr běhu, popřípadě způsob pohybu dopředu – běh nahrazuje například plavání nebo šplhání. Zároveň je mu umožněno pohybovat předměty pro překonání překážek. V určitý moment hry hráč získává schopnost ovládat bezvládná těla, která jsou v určitých místnostech přítomná. Hra jednoduše začíná chlapcovým skluzem po kamenité nakloněné rovině. Od té doby je pronásledován – mimo jiné psy, mechanickými strážci, sirénami nebo lidmi, kteří jsou očividně ovládáni prostřednictvím futuristických helem. Celé prostředí působí morálně překrouceně a okolnosti nasvědčují tomu, že se jedná o chlapcův únik z nějaké továrny, ve které jsou lidé využíváni jen jako pracovní síla nebo jsou na nich prováděny experimenty (viz sirény). O to větší překvapení může být pak vyústění hry. Chlapec celou dobu neuniká z hlídaného prostoru, ale snaží se dostat do jeho centra – do pečlivě chráněné laboratoře, kde je uchováván a vědci sledován jakýsi „blob“<sup>85</sup> – groteskní organická hrouda, tvořená z lidských těl, žijící v jakési zkumavce. Chlapec eliminuje ochranu, vypustí blob a stane se jeho součástí. Hráč pak za tento blob chvíli hraje. Unikne z hlídaného prostředí, z laboratoře a z něčeho, co bylo nejspíše koncentračním táborem. Hra končí probouráním se blobu ven, sklouznutím po nakloněné rovině ústící na pláž, na kterou svítí slunce. Hráč v tento okamžik už nemůže nic ovládat – blob, zdá se, odpočívá na slunci. Ukončení hry zpřístupňuje hráči alternativní konec – aby ho ale bylo možné dosáhnout, je potřeba hru restartovat a hrát od začátku. Hráči je zpřístupněna místnost, ve které může vypojit zásuvku, čímž zneškodní veškeré ovládající helmy, pravděpodobně blob, ale také i sám sebe.

Pro hráče byla po celou dobu hraní zásadní momentální situace, reagoval na proměnu prostředí, pohyboval se. Ukončení hry neposkytlo hráči žádnou další vědomost nebo ujištění ohledně toho, co se vlastně doposud událo. Vyústění hry nebylo ani takovou výhrou, jakým způsobem lze o výhře hovořit ve sportu, ani výhrou morální. Prvek výhry zde ve skutečnosti zcela chybí, zkušenost zkrátka v určitý okamžik skončí. Hra byla velmi pozitivně přijata jak hráči, tak kritiky. Za roky 2016 až 2018 nasbírala 50 nominací na prestižní herní ceny, z nichž jich 16 proměnila.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> „blob“, „the Huddle“

<sup>86</sup> Hra *Inside* vyhrála mimo jiné například *Game Critics Awards 2016* a *The Game Awards 2016* za nejlepší nezávislou hru.

Další velmi zajímavou rovinou, kterou je třeba zohlednit při zvažování estetické dimenze počítačových her, jsou pravidla. Při hraní používáme hardware jako nástroj ovlivňování softwaru. Nicméně stále se pohybujeme jen v rámci toho, co je již naprogramováno a co nám daná hra umožní. Pohybujeme se v předem vymezeném softwaru, ze kterého není možné vykročit. Můžeme v tomto případě mluvit o pravidlech jako takových? A pokud ano, vylučují pravidla kreativitu hráče?

Opět analogický problém můžeme vidět ve sportu. Welsch upozorňuje, že nedostatek kreativity, které je způsobený „*fixními systémy v rámci přísného souboru pravidel*“<sup>87</sup>, může být další námitkou proti sportu jako umění. Je sport vyčerpán následováním pravidel? Welsch říká, že ne. Sportovní performance není v každém okamžiku kontrolována pravidly, je jimi jen regulovaná. Welsch upozorňuje, že pokud by sport byl skutečně jen o následování pravidel, všichni sportovci by byli více méně stejní, vlastně by zcela zmizel prvek soutěže. Pravidla jsou jen jednou ze složek – mezi další složky může patřit například konkrétní situace, drama, nepředvídatelnost nebo štěstí. Pravidla jsou pro sport podobnou složkou, jako je scénář pro herce. To, co je zásadní, je v obou případech performance, situace, zkušenost. Nicméně pravidla, stejně tak jako scénář, tvoří zásadní, předem stanovenou strukturu, na jejímž pozadí je možné zkušenost dynamicky rozvíjet.<sup>88</sup>

Lze tento závěr aplikovat i na počítačové hry? Domnívám se, že částečně ano. V rámci počítačových her nelze mluvit o pravidlech ve stejném slova smyslu, jako o nich mluvit lze v případě sportu. To, co se nám jeví jako pravidla, popřípadě vytyčené hranice, je něco, co je ve skutečnosti podmínkou pro existenci virtuálního prostoru jako takového. Naprogramovaný software počítačových her lze spíše uchopit jako nástroj, díky kterému může vzniknout nový typ prostředí.

Jen díky přednastaveným hranicím nám vytvořený systém umožňuje nové typy interakcí. Při hraní na nás nedohlíží žádný rozhodčí, nikdo nekontroluje naše úmyslné, popřípadě neúmyslné přešlapy. Takové přešlapy, které jsou běžné ve sportu, nám vlastně ani nejsou umožněny. Spíše než o pravidlech bychom mohli hovořit o jiných „fyzikálních zákonech“, o jiném světě. Ať už hovoříme o jednoduchých plošinových hrách, nebo o komplexních RPG, naše první seznámení s novým světem, je skrze tutoriál. Naučíme se pohybovat – chodit, skákat, běhat, bránit se, popřípadě bojovat. Naším pohybem následně rozpoznáváme hranice

---

<sup>87</sup> Welsch, Wolfgang. Sport – Viewed Aesthetically, and Even as Art? In: *Filozofski věstník*. 1999, 20 (2), s. 226.

<sup>88</sup> Tamtéž, s. 227.

daného světa. Zjišťujeme co možné je a co možné není. Tyto znalosti pak využíváme ke kreativnímu řešení situací, které před nás hra staví.

O hraní her lze tedy také hovořit jako o kreativní performanci. Zajímavostí je, že hráče jako takové můžeme za jistých okolností přirovnat k profesionálním atletům. Nejen na performativní rovině. Stejně jako sportem si lze dnes i hraním her velmi dobře vydělat. Některé hry, převážně hry pro více hráčů<sup>89</sup>, mají vlastní organizované turnaje s velmi vysokým finančním ohodnocením (například *League of Legends*, *PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Counter-Strike: Global Offensive*). K těmto turnajům bývá odkazováno jako k e-sportovním akcím. Aby hráči uspěli, musí stejně tak jako sportovci dlouhodobě trénovat. Nejen hraní jako takové, ale například celkový postřeh nebo strategické myšlení. V některých amerických školách je hráčům dokonce stejně jako potenciálním špičkovým sportovcům nabízeno stipendium.

Tyto turnaje, ale i hraní „jen tak“ lze také chápat jako performativní činnost. Díky různým internetovým platformám je možné sledovat své oblíbené hráče kdykoliv a odkudkoliv. Jedná se o platformy typu *Twitch*, *DLive* nebo *Mixer*, které jsou přímo stvořené pro přenosy v reálném čase<sup>90</sup>, ekvivalentní živým přenosům sportovních utkání.

Welsch se snažil poukázat na to, že sport a umění si nejsou tak vzdálené, jak se může zdát. Fascinace sportem je odvozena od stejných způsobů přístupu k realitě, jako je tomu u fascinace uměním.<sup>91</sup> Welsch před sebe nekladal cíl, odpovědět na otázku, zda sport je či není umění. Otázka je to pro Welsche nicméně zajímavá, vzhledem k tomu, kolik lidí tenduje k uvažování o sportu jako o umění. Každodennost nebo kategorie, které nejsou všeobecně vnímané jako umělecké, bývají nyní mnohem častěji centrem estetických debat.

Tímto směrem bude přesunuto ohnisko debaty v následující kapitole. Nejprve bude zvažována estetická relevance každodenních činností skrze teorii Johna Deweyho. V rámci tohoto kontextu bude pak zvažována estetická relevance počítačových her.

---

<sup>89</sup> „multiplayerové hry“

<sup>90</sup> Takzvané „streamy“.

<sup>91</sup> Welsch, Wolfgang. Sport – Viewed Aesthetically, and Even as Art? In: *Filozofski věstník*. 1999, 20 (2), s. 235.



### 3 Počítačová hra jako estetická zkušenost

Předchozí teorie počítačové hry selektovaly. Zaměřily se na jednu z jejich vlastností nebo na celý set vlastností, ze kterých udělaly vlastnosti centrální a žádoucí. Ať už se jednalo o vzbuzování emocí nebo o příběhovou linii, vždy se jednalo o zjednodušení, které doprovázelo zúžení pole zkoumání. Je možné, že estetická kvalita se pojí jen s hrami, které mají určité specifické vlastnosti? Je například *Tetris* skutečně esteticky relevantní, jen pokud zvažujeme jeho příběhovou linii? Nebo lze estetickou rovinu situovat někam jinam? Na tyto otázky se pokusí odpovědět tato kapitola.

Doposud zmíněné vybrané teorie při řešení problematiky postupovaly směrem od objektu. Konkrétně od uměleckého díla. Nejprve zvolily definici uměleckých děl, kterou následně aplikovaly na počítačové hry. Důsledek tohoto přístupu je takový, že na hry bylo nahlíženo skrze jejich objektivní kvality. Subjekt – hráč, který hru *de facto* uvádí do pohybu – byl odsunut do pozadí. Tímto způsobem byl také odsunut do pozadí moment procesuálnosti her jako takový. Byl zanedbán fakt, že hraní her je primárně činnost. V okamžik, kdy se snažíme definovat takový fenomén jen skrze jeho část, nelze dospět k relevantním závěrům.

V následující kapitole bude na počítačové hry nahlédnuto skrze pojem završené zkušenosti Johna Deweyho. Zároveň bude obrácen postup – na hry bude nahlédnuto jako na každodenní činnost. Nejprve bude položena otázka, zda můžeme v případě hraní počítačových her hovořit o estetické kvalitě. Následně bude prozkoumáno, zda počítačové hry mohou poskytovat prožitky dominantně estetické. Na závěr budou zváženy okolnosti, za kterých a jestli vůbec se hry mohou stávat uměleckými díly.

#### 3.1 Estetická teorie Johna Deweyho

John Dewey uchopuje umění skrze zkušenost. Odmítá filosofický předpoklad nezávislé existence subjektu a objektu. Zaměřuje se na skutečnou povahu zkušenosti, na její základní podmínky. Propojuje vnímatele a předmět vnímání - říká, že vše vnímáme prostřednictvím zkušenosti a že až díky zkušenosti se nám vůbec předmět vnímání může vyjevit.<sup>92</sup>

Dewey ve své knize představuje komplexní vhled nejen na umění, ale na celek vnímání reality jako takové. Proto, aby jeho teorie umění byla zřetelná, zaměřuje se nejprve na mimouměleckou sféru a její možnou estetickou rovinu. Postupnou argumentací ukazuje, že zkušenosti každodenního života mají také silný estetický potenciál a že obsahují určitou „kvalitu“, která je se zkušenostmi s uměleckými díly spojuje. Mezi běžnými zkušenostmi

---

<sup>92</sup> Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005, s 1.

a zkušenostmi s uměleckými díly se podle Deweyho nachází kontinuita. Pravým úkolem estetiky má být poukázání na tuto kontinuitu.

Dewey představuje koncept zkušenosti, kterou ve svých textech chápe také jako filosofickou empirickou metodu. Zkušenost jako metoda má rozkrývat to, jak ve skutečnosti vnímáme a prožíváme. Prostřednictvím zkušenosti můžeme nahlédnout na to, jakým způsobem přistupujeme ke skutečnostem, aniž bychom vycházeli z duálního rozložení reality na subjekt a objekt.

Dewey chápe zkušenost jako jakoukoliv interakci organismu s prostředím. Podle Deweyho s okolím interagujeme neustále. Nepřetržitě jsme v kontaktu s prostředím, jsme do něj zasunuti, reagujeme na něj, řešíme konflikty, vyrovnáváme se s překážkami. Zkušenost není jen v pozadí každého našeho vnímání, je tím, co nám vnímání umožňuje.

Počítačové hry bychom pak mohli v rámci Deweyho vnímat jako určitý druh prostředí, jako část nerozdělitelného celku vnímatel-vnímané, kdy vnímatelem je pochopitelně hráč.

Dewey hovoří o takzvané zkušenosti s velkým Z, o „*an experience*“, o završené zkušenosti. Završená zkušenost má podobu kreativní interakce s prostředím. Jedná se o plynulý dynamický celek směřující ke sjednocení. Vnímatel v ten okamžik kreativně reaguje na okolí a aktivně řeší konflikt. Ne všechny zkušenosti lze ale takto definovat. Ačkoliv se k okolí neustále vztahujeme, ne veškeré zkušenosti se stanou ucelenými a završenými. Pojící kontinuita může být přerušena.

Při završené zkušenosti zažíváme sjednocení a ucelení prožitku, „*zakoušený materiál postupuje k naplnění*“<sup>93</sup>. Proces spojení ve vyšší celek oddělí zkušenost od ostatních, nezavršených zkušeností, od jednoduchého „*plynutí*“<sup>94</sup>.

Vedle této završené, integrované zkušenosti („*consummatory experience*“, „*an experience*“), Dewey hovoří o nezavršené zkušenosti („*experience*“). Nezavršená zkušenost je pouhé plynutí. Charakterizuje jí rozptýlenost, nesoustředěnost nebo mechančnost. Takové zkušenosti jsou přerušeny vnějším vyrušením, letargií nebo nezájmem. V ten okamžik před námi není vytyčený žádný cíl nebo k němu směřujeme monotónně, popřípadě volně, bez žádného kreativního zásahu. Nevzniká jednotný proud - zkrátka nesměřujeme k naplnění.

---

<sup>93</sup> Tamtéž, s. 37.

<sup>94</sup> Tamtéž.

Završené zkušenosti lze rozpoznat i zpětně. Právě ucelené momenty, dynamické celky jsou to, co si snadno pamatujeme a na co pak i zpětně rádi vzpomínáme. Volné plynutí naší paměti unikne. Dewey upozorňuje, že tento moment reflektuje použití angličtiny. Po prožití nějaké výjimečné nebo nějak jedinečné události často říkáme: „*To byla ale zkušenost*“<sup>95</sup>. O nezavršených zkušenostech zpravidla vzhledem k jejich povaze nehovoříme, popřípadě na ně zapomínáme.

To, co završenou zkušenost pojí do jednotného celku a co jí odlišuje od bezcílné nezavršené zkušenosti, je podle Deweyho estetická kvalita. Než se ale práce zaměří na estetickou rovinu zkušenosti, je potřeba se alespoň krátce zaměřit na některé dimenze Deweyho zkušenosti.

### 3.1.1 Prostředí, rytmus zkušenosti a rovnováha

Jak už bylo řečeno, charakteristické pro zkušenost, tak jak ji chápe Dewey, je to, že není rozložitelná na subjektivní a objektivní část. Subjekt, jednající člověk, a objekt, vnímaný materiál, tvoří nerozpojitelný celek. Zkušenost je podle Deweyho jednoduše vztah organismu s prostředím. Interakce člověka s prostředím tvoří „*neanalyzovatelnou totalitu*“<sup>96</sup>. Každá zkušenost je „*výsledkem interakce mezi živou bytostí a částí světa, ve kterém bytost žije*.“<sup>97</sup>

Zkušenost označuje oseté pole, zasetá semena, sklizené plody, změny denní doby a ročního období, sucho a mokro, horko a chlad, jež můžeme pozorovat, jichž se obáváme nebo po nich toužíme; také označuje ty, kteří sázejí, sklízí, pracují a těší se, doufají, obávají se, plánují, ty, kteří pro pomoc kouzlí nebo používají chemii, ty, kteří jsou zklamáni nebo slaví vítězství.<sup>98</sup>

O interakci organismu a prostředí mluví Dewey na té nejzákladnější úrovni. Organismus jako takový je napojen na prostředí – na přírodu. Příroda mu neustále klade překážky. Na tyto překážky lze nahlížet jako na „*impulzy*“<sup>99</sup> ke konání – za impulzy lze považovat například základní potřeby – potřebu dýchat, hlad nebo reakci na nepříznivé počasí, popřípadě setkání s dravci. Dewey hovoří o zkušenosti na té nejzákladnější biologické úrovni.

Organismem je míněna nejen tělesná schránka člověka, ale i jeho mysl. Živá bytost je celistvým útvarem. Intelekt není od praxe oddělen. Mysl je napojena na prostředí stejným dílem jako tělo. Není jen vědomím, mění se v závislosti na prostředí, Je součástí celku, který

---

<sup>95</sup> Tamtéž. („*that was an experience*“)

<sup>96</sup> Dewey, John. *Experience and Nature*. London: George Allen & Unwin, LTD., 1929, s. 8.

<sup>97</sup> Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005, s. 45.

<sup>98</sup> Dewey, John. *Experience and Nature*. London: George Allen & Unwin, LTD., 1929, s. 8.

<sup>99</sup> Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005, s. 60. („*impulsion*“)

koná a podstupuje. V mysli vyvstávají významy. Bez aktivní zapojené mysli se tělo stává jen „mrtvou hroudou“<sup>100</sup>.

Motiv propojení těla a mysli ve své teorii rozvinul například Richard Shusterman. Tělo chápe jako „*médium, skrze které vnímáme*“<sup>101</sup>, jako způsob prožívání vnějšího světa. Zároveň ale poukazuje na fakt, že pojem „*tělo*“ je za dobu užívání příliš zatížen významem, jeho užívání je tedy značně problematické – nahrazuje ho pojmem „*soma*“. Zatímco „*tělo*“ primárně vnímáme jako masu, „*soma*“ nám umožňuje tělo vnímat jako „*živoucí*“, „*vnímavé*“ a „*mající účel*“.<sup>102</sup>

Nyní ale zpět k Deweymu. Díky propojení těla a mysli dokážeme v rámci zkušenosti zužitkovat minulost, ale i předjímat budoucnost. Paměť má pro završenou zkušenost zásadní roli. Minulé zkušenosti ovlivňují ty současné. Zároveň ovlivňují člověka jako takového. Spolu-definují nás, představují pro nás poučení z minulého a právě díky nim se vyvíjíme. Minulé vzpomínky jsou neustále přítomné v našem vědomí jako „*mlžina*“<sup>103</sup> – minulost se tak může velmi jednoduše stát součástí naší přítomnosti a také budoucnosti. Takovéto zapojení minulého je pro budoucí očekávání a zkušenost pozitivně konstruktivní. Propojení minulého a budoucího je pro kreativitu zkušenosti a pro její estetickou rovinu zásadní.

Zajímavé je, že existují počítačové hry, které se k základním zkušenostem, které Dewey využívá pro přiblížení zkušenosti, vrací. Jde o hry, ve kterých vlastně jde o přežití (*survival games*). Výborným příkladem může být mimo jiné již zmiňovaná hra *Minecraft*. *Minecraft* lze hrát řadou způsobů – hráč může zvolit „*mód přežití*“, „*mód nemilosrdného přežití*“, „*tvořivou hru*“, „*dobrodružnou hru*“ nebo „*mód diváka*“<sup>104</sup>. V módu přežití se hráč za pomoci přírodních zdrojů snaží co nejdéle žít v nehostinném prostředí a prosperovat. Musí si obstarávat jídlo, postavit dům, farmařit nebo se bránit před zvířaty a příšery.

Populární česká hra také využívá této roviny. *Kingdom Come: Deliverance* je realistická dobrodružná hra, ve které se hráč ocitne ve středověkých Čechách na počátku 15. století. Hráč z první osoby sleduje příběh kovářského synka Jindřicha, kterému historické okolnosti změnilы život. To, jak se k nepřízni osudu postaví, ovlivňuje každý hráč podle svého uvážení. To, co zůstává pro každého stejné, je prostředí a pravidla. Hráč se pohybuje v otevřeném

---

<sup>100</sup> Dewey, John, *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005, s. 275. („*dead lump*“)

<sup>101</sup> Shusterman, Richard. *Thinking through the body. Essays in Somaesthetics*. 1. vyd. New York: Cambridge University Press, 2012, preface ix.

<sup>102</sup> Tamtéž, s. 3. („*the living, sentient, purposive body*“)

<sup>103</sup> Dewey John. Rekonstrukce ve filosofii. Praha: Sfinx, 1929, s. 9.

<sup>104</sup> „*survival*“, „*hardcore*“, „*creative*“, „*adventures*“, „*spectator*“

světě v oblasti mezi Sázavou, Ratajemi nad Sázavou a Stříbrnou Skalicí, plní úkoly a v mezičase se jednoduše řečeno musí o svou postavu dobře starat – jinak umře. Je potřeba dodržovat spánkový režim, jíst, trénovat schopnosti, sledovat čas nebo si obvazovat rány. Na úplném začátku lze hlavní postavu popsat jako vesnického povaleče bez žádných schopností, kterému dělá problém uběhnout i více než 100 metrů v kuse. Vše se musí postupně naučit. I přes veškeré tyto rysy si někteří hráči stěžovali na to, že je hra málo realistická. Vývojáři hráčům zpětně nabídli dodatečný hardcore mód, který ruší běžné herní součásti jako například ukazatel zdraví, kompas nebo mapu se znázorněnými světovými stranami. Není k dispozici rychlé cestování, obchodníci prodávají své zboží za vyšší ceny, vše v inventáři má větší hmotnost a protivníci jsou silnější. Na začátku hry si hráč volí dva z devíti negativních „perků“, které ovlivňují hráčovi schopnosti – například zdraví nebo inteligenci.<sup>105</sup> K tomu všemu může hráčova postava kdykoliv zemřít například na sněť.

Takovéto hry mohou působit náročně, až nemožně. Přesto mají celosvětově miliony obdivovatelů. Proč nás hry, které před nás staví komplikované úkoly, hry, které jsou pro některé příliš náročné, hry které se nás ve skutečnosti snaží zabít, lákají?

Pro Deweyho a pro pochopení této situace je velmi důležitý pojem „*rovnováhy*“<sup>106</sup>. Organismus může být s vlastním prostředím v rovnovážném stavu nebo ve stavu nerovnovážném, odtrženém, až konfliktním. V okamžiku přílišného odtržení organismus umírá. Aby k odtržení nedocházelo, je důležitá kreativita. Kreativní moment zkušenosti rozhoduje o přežití organismu. Kreativita je podmínkou života. Napomáhá rozvoji jedince – jedinec se díky jednotlivým interakcím s prostředím vyvíjí. Kreativní a tedy i konfliktní momenty jsou velmi důležité. Příliš rovnovážný vztah s prostředím je stejně nebezpečný jako celkové odtržení. V okamžik, kdy nejsou před jedince kladeny žádné překážky, se vytrácí strach. A se strachem se vytrácí i radost. Pokud absentuje kreativní překonávání, absentuje nejen možné zklamání, ale i případné naplnění. Zůstává jen neucelené plynutí.

Stejně jako v každé naší aktivitě, i ve hrách kreativně jednáme. Některé hry nám zkrátka umožňují vrátit se na tu původní rovinu kreativního řešení situace – simulují skutečný zápas o život. Neznamená to ale, že toto přiblížení k vyhoceným životním situacím je cílem každé počítačové hry. Hry nám spíše nabízejí jiný typ interakce s prostředím. Jiné prostředí, v rámci

---

<sup>105</sup> Perky, ze kterých má hráč na výběr: noční můry, tiseň, krvácivost, dutohlav, třesavka, oubyť, tasemnice, náměsíčnost, křehké kosti.

<sup>106</sup> Tamtéž, s. 13. („*equilibrium*“)

kterého se můžeme pohybovat a zažívat završenou zkušenost. Jak konkrétně završená zkušenost podle Deweyho vypadá?

Zásadní je, že interakce s prostředím je dynamická. Završenou zkušenost Dewey pomocí rovnováhy strukturuje. Rovnováha je okamžik, který nastává po okamžiku kreativní interakce. Jedná se o dočasný stav uspokojení z dokonání činnosti, z vyřešení problému, z překonání překážky. Rovnováha je stav rytmu, který nastává po stavu napětí. Máme tedy na jedné straně konflikt, konání a na druhé jeho vyřešení a následný dobrý pocit, naplnění, rovnováhu. Proces řešení problému, překonávání, kreativity je zásadní. Jednotlivé složky zkušenosti se navzájem podmiňují.

Završená zkušenost je rytmický celek, ve kterém se jednotlivé části ovlivňují a vymezují navzájem. Každá interakce je dynamicky organizována. Prostředí na člověka působí a člověk na prostředí reaguje. Lidský podíl je v rámci této interakce vždy nejen aktivní, ale zároveň i pasivní. Člověk vždy „koná“ a „podstupuje“<sup>107</sup>. Vždy, když interagujeme s prostředím, aktivně konáme, zároveň ale také trpně zakoušíme – podstupujeme vlastnosti situace. Podstupování ovlivňuje naše konání a naopak. Odhalení vlastností prostředí otevírá nové možnosti – získáváme a absorbujeme informace. Ačkoliv se jedná o pasivnější část zkušenosti, neznamená to, že je podstupování jako takové zcela pasivní. Na základě získaných informací vyhodnocujeme situaci a konáme. Zjišťujeme, zda je naše zvolená strategie vhodná a popřípadě přehodnotíme přístup. Reflektujeme situaci a přizpůsobujeme se.

Například když procházíme lesem, snažíme se zvolit tu nejlepší možnou cestu. Při chůzi podstupujeme různé vlastnosti – například hustotu porostu, kluzkost nebo zvlněnost povrchu. To a mnoho dalšího ovlivňuje naši volbu cesty. Konání a podstupování nejsou oddělené fáze. Díky podstupování získáváme velké množství informací, které na sebe navazují a kupí se. Tyto informace umožňují kreativní proces, rozšiřují a proměňují zkušenost, která je završena rovnováhou.

Konání a podstupování se v rámci završené zkušenosti podmiňuje. To, že podstupujeme, ještě neznamená, že prožíváme integrovanou zkušenost. Je potřeba, aby činnost, její předpoklady a její následky byly v rámci percepce propojeny. Zároveň je potřeba, aby byl tento vztah vědomě vnímán.

---

<sup>107</sup> Tamtéž, s. 42. („doing“, „undergoing“)

### 3.1.2 Estetická rovina zkušenosti

V rámci svého výkladu Dewey nejprve překlápí moment zkušenosti do každodenního života. Příroda není jediný typ prostředí, se kterým interagujeme. Prostor je zkrátka jakýkoliv prostor, který nás obklopuje. Organismus interaguje s prostředím neustále. Kreativní přístup není vázán jen na ty situace, které jsou přímo spojeny s přežitím. Jak už bylo naznačeno, kreativní rovinu zkušenosti lze nalézt v každé naší činnosti. Ač se jedná o běžné domácí práce, studium, práci nebo o volnočasové aktivity jako je sport nebo hraní počítačových her. Proces ztráty integrace s prostředím a následné obnovené spojení a rovnováha je lidmi vědomě vnímána a vyhledávána.

Každou završenou zkušenost pojí jednotící kvalita – „*estetická kvalita*“<sup>108</sup>. Estetická kvalita prolíná linii řešení problému, kreativní proces. V rámci konfliktu organismu a prostředí se organismus obrací na předešlé, již vyřešené zkušenosti. Na základě předešlých znalostí a aktuální situace kreativně volí nejvhodnější postup pro řešení situace, následně kreativně jedná, což umožňuje integraci zkušenosti. Pokud zkušenost obsahuje takovéto kreativní řešení a pokud o ní lze říci, že je završena, obsahuje estetickou kvalitu. Naopak zkušenost neobsahující estetickou kvalitu nelze označit za završenou. Završení v sobě obsahuje předešlý kreativní pohyb.

I přes to, že estetickou kvalitu lze nalézt v mimouměleckých situacích, lze bezesporu říci, že každodenní zkušenosti se od zkušeností s uměleckými díly, liší. Ačkoliv každá završená zkušenost obsahuje estetickou kvalitu a ačkoliv nelze umělecká díla rázně oddělit od každodenních zkušeností, jejich povaha, i přes to, že je na základní úrovni shodná, není zcela identická. Jakákoliv zkušenost, která je završená, má estetický charakter. Ne veškeré zkušenosti jsou ale dominantně estetické. Podle dominance estetické roviny můžeme hovořit o třech kategoriích zkušenosti – (1) o završené zkušenosti s estetickým charakterem, (2) o dominantně estetické zkušenosti a (3) o dominantně estetické zkušenosti s uměleckými díly.

Mezi završené zkušenosti s estetickým charakterem patří například i každodenní zkušenosti. Jedná se o zkušenosti, které jsou vykonávány vzhledem k nějakému vnějšímu zájmu. Estetická rovina se pak stává vítaným, ale vedlejším produktem situace. Dominantně estetické zkušenosti se oproti první kategorii liší v tom, že je vykonáváme pro ně samé. Zaměřujeme se na zkušenosti jako takové a záměrně je rozvíjíme. Za dominantně estetický bychom mohli

---

<sup>108</sup> Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005, s. 40.

považovat i sport, tak jak byl představen Wolfgangem Welschem. Dominantně estetická zkušenost s uměním se od druhé kategorie zkušeností liší svým materiálem. Stejně jako zkušenosti předchozí kategorie, tyto zkušenosti vykonáváme pro ně samotné a záměrně je rozvíjíme. Materiál zkušenosti se ale liší v tom, že je přímo k takovému kontaktu vytvořen umělcem. Jedná se o materiál, který vznikl, aby jeho prostřednictvím mohla být zakoušena završená zkušenost.

Jednotlivé kategorie se liší, nicméně jejich základ zůstává stejný. Proces každodenních zkušeností a proces zkušeností s uměleckými díly mají stejnou strukturu – v obou případech se jedná o završený plynulý celek složený z interakce organismu a prostředí. V druhém případě můžeme jen hovořit o jeho umocněnější, intenzivnější podobě. Kreativně reagujeme na umělecké dílo, tedy dílo, které bylo přímo pro tento typ recepce vytvořeno.

Intenzivnější podoba zkušenosti je možná díky tomu, že oproti každodenním zkušenostem při recepci uměleckého díla chybí vnější cíl. Důležitou součástí každodenních zkušeností je vždy nějaký vytyčený praktický cíl. Estetická kvalita protíná kreativní řešení tohoto předem stanoveného cíle.

V případě dominantně estetické zkušenosti je cílem zkušenosti samotná činnost, praktický cíl je v pozadí. Podobně tomu je v rámci zkušenosti s uměleckými díly – při recepci uměleckých děl je hlavním cílem činnosti jejich zakoušení, vlastní proces konání a podstupování. Díky tomu, že chybí vnější cíl, je více patrná struktura samotné zkušenosti a je zvýrazněna estetická kvalita.

Podle Deweyho je umělecké dílo zdrojem završené zkušenosti pro vnímatele i pro umělce. Umělec při tvorbě konáním a podstupováním přetváří materiál. Materiál může být různý – například barvy, plátno, kov, dřevo, sklo, tóny, slova, popřípadě pohyby těla. Materiál je měněn, jeho proměna je zároveň reflexivně nahlížena. Umělec aktivně koná, zároveň ale v určitých fázích přebírá funkci pozorovatele, vnímá, rekapituluje.

Stejně jako proces umělcovi tvorby je protkán pasivnějšími momenty, je proces divákovy vnímání protkán aktivním vnímáním. Dewey v rámci textu hovoří o „rozpoznání“<sup>109</sup>. Rozpoznání je typ poznání končící kategorizací, identifikací. Identifikace pak nemusí být dále rozvíjena. Rozpoznání jako takové není završenou zkušeností. Aktivní vnímání, které zažíváme při recepci uměleckého díla, je série navzájem ovlivněných aktů. Jedná se o proces

---

<sup>109</sup> Tamtéž, s. 54.



impulzů, reakcí a důsledků. Jejich kumulace a završení. V rámci aktivního vnímání divák „*vynakládá energii*“<sup>110</sup>, vytváří a udržuje vlastní zkušenost. Stejně jako u každé jiné završené zkušenosti překračuje překážky a kreativně řeší problémy. Podle Deweyho má divák za úkol dílo znovu vytvořit, má zažít takovou zkušenost, jako zažil umělec v rámci tvorby. Neznamená to, že vnímatel musí jít v přesných umělcových šlépějích, jde o to, aby impulzy kreativně poskládal do integrovaného celku, aby dílo jakoby znovu stvořil v rámci završené zkušenosti.

Proces takového znovuvytvoření uměleckého díla lze přiblížit prostřednictvím Deweyho uchopení pojmu exprese. Jak už bylo poukázáno, zkušenost není jednostranná. Stejně tak, jako prostředí ovlivňuje vnímatele, ovlivňuje i vnímatel prostředí. Prvotní impulz vtáhne celý organismus do prostředí a v rámci prostředí se vnímatel vůči němu vymezuje. Materiál je v rámci prostředí médiem, které je aktivitou vnímatele ovlivňováno, přetvářeno. Vnímatel se do média jakoby vtiskává, vkládá do něj význam tím, že se zvnějšňuje. Svým reflexivním konáním vytváří novou, neopakovatelnou zkušenost. Skutečnost je ovlivněna expresí konkrétního vnímatele. Propojením prostředí a organismu tak vznikají zcela nové významy.

Exprese musí být záměrná. V pozadí stále musí být úmysl. V ten okamžik ji protíná estetická kvalita. Médium může být naše tělo – výrazy, činy nebo posunky, kterými se dorozumíváme – ať už se jedná o gestikulaci nebo jen o mrknutí oka, popřípadě o ostentativní usklíbnutí. Zároveň médiem mohou být barvy, tóny nebo řeč. Umění je expresí, záměrným vtisknutím organismu, kreativním vyjádřením do vnějšího média. Výsledný produkt v sobě zahrnuje předchozí kreativní proces, dynamický proud změn od prvotního impulzu do finálního zakončení.

Exprese není přítomná jen v rámci umělcovi tvorby, ale i v rámci vnímatelovi reflexe. Vnímatelovo shledání s médiem je prvotní impulz, který probouzí konání a podstupování, v rámci kterého vnímatel interaguje a vytváří nové vztahy a významy. Každé takovéto setkání s uměleckým dílem je jedinečné, pokud se jedná o završenou zkušenost. Každé nové setkání je pro různé vnímatele jedinečné. Zároveň je jedinečné a nové každé opakované vnímání totožného uměleckého díla. Vnímatel totiž při každém (i opakovaném) vnímání dílo opětovně stvoří. Vnímatelův přístup je vždy velmi individuální, vždy pracuje s jiným zkušenostním základem. Díky tomuto individuálnímu přístupu, prostřednictvím individuální završené zkušenosti, se vyjevují nové významy uměleckého díla.

---

<sup>110</sup> Tamtéž, s. 56.

Tyto nové významy mohou vzniknout díky zapojení imaginace. Každá zkušenost nabízí řadu implikací a směrů, kterými může směřovat. Dewey vnímá imaginaci jako naši součást, která umožňuje aktualizaci možností. Imaginace pracuje v každé naší zkušenosti. Nicméně umělecká díla umožňují „ztělesnění“<sup>111</sup> takových kvalit, které jiným způsobem nejsou přístupné.

### **3.2 Estetická dimenze hraní počítačových her**

Jak to tedy s počítačovými hrami je? Může být aktivita, jako je hraní počítačových her estetickou zkušeností? Podíváme-li se na hry optikou teorie Johna Deweyho, můžeme o nich hovořit jako o završených zkušenostech. Mohou být ale tyto zkušenosti esteticky dominantní? Nejprve je potřeba krátce zmínit různorodost počítačových her. Hry nebyly doposud v práci žádným způsobem ohraničeny, popřípadě definovány jinak, než prostřednictvím softwarové a hardwarové terminologie. Důvodem je jejich rozmanitost. Předtím, než bude zvážena možnost jejich estetické dominance, je potřeba alespoň zčásti načrtnout základní herní žánry.

#### **3.2.1 Základní žánry počítačových her**

Za základní žánry počítačových her lze považovat arkádové a plošinové hry, akční hry, adventury, RPG, strategie a simulátory. Jako samostatný žánr využívající motivy akčních nebo strategických her lze do jisté míry považovat MMO hry – online hry určené pro velký počet hráčů. Každý z těchto žánrů využívá jiné mechaniky a umožňuje jiné interakce. Velká rozmanitost se objevuje i v jednotlivých podžánrech.

Arkádové a plošinové hry jsou hry zaměřené vyloženě na reflex, koncentraci a obratnost hráče při práci s rozhraním. Jedná se o nejstarší typy her, zpravidla se stále objevují ve 2D grafice z pohledu z profilu. Oba typy her jsou úroňové – to znamená, že hráči jsou postupně prezentováni jednotlivé úrovně se stupňující obtížností. Arkádové hry mohou být bojové, sportovní, logické nebo závodní. Nejznámější zástupce je hra *Mortal Kombat* (dva bojovníci bojující proti sobě v aréně) nebo *Tetris*. V plošinových hrách hráč běží světem a překonává překážky – skáče, vyhýbá se jim, nebo je likviduje (*Super Mario, Pac-Man, Prince of Persia*).

Akční hry jsou velmi široká kategorie. Spadají sem hry orientované na souboj, při kterých má hráč k dispozici různé typy zbraní (od kuší a mečů po střelné zbraně), s tím, že jeho cílem je porazit protivníka, popřípadě skupinu protivníků (*Doom, CS:GO, Fortnite*). Mezi akční hry mohou ale spadat i rytmické hry, pracující jen s hráčovým smyslem pro rytmus, který je

---

<sup>111</sup> Tamtéž, s. 279. („embodiment“)

aplikován na různé písničky (*Beat Saber*<sup>112</sup>). Dále do kategorie akčních her spadají hry o přežití, o kterých bylo výše hovořeno. Tyto hry opět mohou být různé – může se jednat o výše zmíněnou snahu o přežití v nehostinné krajině za pomoci přírodních zdrojů (*Minecraft, The Hunter Primal*), často ale mívají tyto hry hororové prvky – hráč je ponechán beze zbraní v určitém prostředí, ze kterého se snaží utéct, čemuž brání paranormální aktivity. V těchto hrách bývají nejpotřebnější komodity sirky, baterka, popřípadě prášky na uklidnění snižující úroveň stresu (*Amnesia, Outlast, The Evil Within*).

Jednotlivé žánry her se navzájem ovlivňují. Například hry o přežití často využívají mechaniku adventur. V adventurách hráč přejímá roli protagonisty, přičemž prozkoumává hru a děj prostřednictvím řešení hlavolamů. Jejich častá a původní podoba je „klikací“<sup>113</sup> (*Machinarium*), nicméně velmi často, zvláště v případech nezávislých her, hybridně přebírají mechaniky her akčních (*Life is Strange, Game of Thrones*). Největší důraz je kladen na řešení hádanek, na design a velmi často i na příběh – v ten okamžik lze hovořit o takzvaných „vizuálních novelách“, v rámci kterých hráč volí jen v rámci konverzace z omezeného výběru možností (*Doki Doki Literature Club!*)

Hry na hrdiny, neboli RPG (Role-Playing Games, rolové hry), jsou vlastně takové herní eposy. Pro tyto hry jsou typické rozsáhlé příběhy ukotvené ve velmi komplexním fantastickém světě. Hráč bojuje, prozkoumává, komunikuje a plní úkoly. Postupně získává zkušenostní body a vylepšuje svoji postavu (*Witcher 3, Cyberpunk 2077*).

Strategie jsou hry zaměřené zkrátka na strategické myšlení a vytváření taktiky. Buďto se jedná o hry zaměřené na budování armády a dobývání území. V ten okamžik hraje dva a více hráčů, kteří se v tazích střídají, nebo hrají paralelně (*Civilization*). Nebo sem spadají takzvané budovatelské strategie, kdy hraje hráč samostatně a jeho cílem je zpravidla ekonomický růst restaurace, podniku, vesnice nebo nějaké země (*Sim City*).

Simulátory zpravidla simulují realitu. Existují simulátory řízení aut, letadel, nákladních aut. Dále simulátory života (*The Sims*) nebo třeba sociálních interakcí (*Dating Sim*). Za simulátory lze také považovat sportovní hry – s různými ovladači lze hrát takto tenis, golf, fotbal, hokej, běhat nebo i veslovat. Zároveň ale do této kategorie lze zařadit i surreálnější hry. Například hru *I am Bread* ve které se hráč stává toastem, který se snaží dostat na talíř bez toho, aby se snížila jeho kvalita nebo například hra *Goat Simulator*, ve které se hráč stává zkrátka kozou.

---

<sup>112</sup> Zajímavostí je, že hru vyvinulo české nezávislé studio Beat Games.

<sup>113</sup> „point and click“ – ukáž a klikni

MMO (Massively Multiplayer Online Games) je typ her, který může využívat mechaniky některých z již výše zmíněných žánrů. Jedná se o online hry hrané ve velkém počtu hráčů – sto až tisíce hráčů se nachází na jednom serveru, ve stejném otevřeném světě. Tito hráči spolu soupeří, popřípadě kooperativně spolupracují. MMO mohou být RPG (*World of Warcraft*), akční stříleční hry (*CS:GO*), sportovní hry – zejména závodní (*Need for Speed*), hudební a pohybové (*Dance Dance Revolution*), bojové (*Infantry Online*) nebo sociální (*Second Life*).

### 3.2.2 Hraní počítačových her jako zkušenost

Jak to tedy s počítačovými hrami je? Na pozadí doposud řečeného můžeme říci, že hry poskytují hráčům integrované zkušenosti. Pokud o hrách mluvíme na pozadí teorie Johna Deweyho, lze je považovat za esteticky relevantní. Nejvíce je to evidentní na pozadí rutinních činností každodenního dne. Na pozadí těch každodenních zkušeností, které se nezformovaly, nezavršily, ve kterých se ztrácíme v mnohosti podnětů. Během každodenního dne v mnoha případech konáme monotónně, rutině, stále něco začínáme a nedokončujeme nebo naopak mechanicky pracujeme bez vidiny završení.

Hraní počítačových her patří mezi takové zkušenosti, které vyhledáváme kvůli jejich integrovanosti. Jak už bylo výše řečeno, počítačové hry nám umožňují pohybovat se a kreativně jednat v novém typu prostředí, které je specifické svou virtualitou. Ovládací prvky počítače fungují jako prodloužení nás samých. Myš a klávesnice jsou nástroje, díky kterým se můžeme přesunout do virtuálního světa. Naší tělesnost si ve hře uvědomujeme. I přes to, že si samozřejmě uvědomujeme „nezávislou existenci postavy“, naší oddělenost od ní, ve stejný čas se ztotožňujeme s jejím tělem. Naše identifikace s postavou umožňuje kreativní jednání v daném prostředí. Přijmeme jiné podmínky naší existence a v rámci nich konáme a podstupujeme ve virtuálním prostředí. Naše tělo a mysl je propojeno a zároveň rozšířeno o další médium.

Vzhledem k tomu, že při hraní lze hovořit o jistém momentu nezainteresovanosti, je možné také o hrách hovořit jako o dominantně estetických. Hry nemají vnější cíl. Cílem je hraní samotné. Ačkoliv se může zdát, že primárním cílem je hru dohrát, není to tak. Dohrání můžeme stejně jako ve sportu výhru chápat jako vedlejší efekt aktivity, kterou činíme pro aktivitu samotnou. Ve skutečnosti je velmi často hráči moment dohrání popisován pocitem prázdnoty.

To, že konáme aktivity pro ně samé, je ještě nestaví do pozice uměleckých děl. Koneckonců velmi mnoho mimouměleckých aktivit může být dominantně estetických. Lze o hrách hovořit

jako o uměleckém díle? Umělecká díla jsou v rámci teorie Johna Deweyho materiály vytvořené umělci přímo pro reflexivní interpretaci, materiály, které vybízejí k syntéze. V rámci zkušenosti s uměleckými díly reagujeme na umělecké dílo a kreativně s ním v rámci interakce nakládáme. Součástí je reflexe a zpětné osmyslení celku. Cílem této zkušenosti je zkušenost sama, její rozvoj a zušlechtění. Estetická kvalita procházející zkušenosti s uměleckými díly je totožnou kvalitou protínající každodenní kvality. V rámci umění je ale zvládnutelná její struktura a kreativní dimenze zkušenosti.

Činí toto některé hry? Domnívám se, že ano. Každá zkušenost, každé nové rozehrání hry je jiné. Zároveň každý hráč hraje jiným způsobem. Kreativita je zásadní – bývá v popředí hraní a hraní na ní poukazuje. Zároveň se v každé hře projevuje trochu jiným způsobem. Například v bojových nebo multiplayerových hrách jde o to, jak zabít nepřítele. Hra *Darksouls* je specifická svou náročností. Hráč se pohybuje v prokletém světě, ve které má za úkol nastolit rovnováhu. To je možné jen zapálením ohně, ke kterému se lze dostat jen prostřednictvím průzkumu světa a souboji s monstry. Hra je natolik náročná, že se zkrátka předpokládá, že hráčova postava velmi často umírá, aby se hráč mohl ponaučit ze svých chyb. Motiv smrti – dočasného konce, nebo spíše přerušení hry – je pro postup v mnohých hrách velmi důležitý. Smrt umožňuje aktualizaci možností. Předchozí zkušenosti a jejich vztažení k přítomnému a budoucímu ovlivňují celkovou úspěšnost.

Podobné je to ve středověké MMO hře *Mordhau*. Každý hráč si vytvoří svou verzi středověkého vojáka, vybere si z velmi široké nabídky dobových zbraní a jde měřit síly s ostatními hráči. Z hráčů připojených na server se vytvoří dva týmy, které takticky bojují o části území. Podle zvolené zbraně a podle vybavenosti protivníka je potřeba velmi zásadně upravit svůj bojový styl. Smrtí jednotlivých hráčů hra nekončí. Pokud je hráč poražen, znovu si objeví (ožije) na jiném místě. Ohniskem této hry je souboj jako takový, snaha se zlepšit a prostě hrát.

Další častý moment kreativního přístupu lze vidět v RPG hrách. Hra před nás staví sérii úkolů, které hráč řeší s ohledem na znalosti virtuálního světa. Zpravidla existuje více způsobů, jak se k úkolům postavit. To, jak hráč konflikt vyřeší, ovlivňuje svět jako takový a následné plynutí hry. Příkladem může být hra *Zaklínač 3*, hra, v které se hráč vtělí do zaklínače Geralta, nájemného zabijáka monster, který se pohybuje na okraji společnosti.

Jiný způsob kreativity je možné vidět například ve tvořivé variantě hry *Minecraft*. Hráč zde zkrátka kreativně vytváří svět. Má k dispozici různé nástroje a záleží jen na jeho fantazii.

Je také potřeba zmínit, že ne každý průchod hrou automaticky znamená estetickou zkušenost. Každý hráč má jiné herní strategie, popřípadě může tyto strategie střídat. Mezi takové strategie může patřit například průzkumný pohyb, snaha o co nejrychlejší projití a ukončení hry, hledání chyb na hře nebo bavení se vytvářením absurdních situací.

Pokud ale k hraní hráč přistupuje kreativně, můžeme hovořit o dominantně estetické zkušenosti. V rámci takovéto estetické zkušenosti se vytvářejí nové významy, nové vztahy. Existují hry, které vznik těchto nových vztahů podporují. Příkladem může být výše zmíněná hra *Zaklínač 3*. Hráč následuje v rámci hraní hlavní dějovou linku, zároveň se pohybuje v otevřeném světě a organizace času a činností je jen na něm. V částech světa prezentovaném v *Zaklínači* panuje chaos, země jsou ve válce – příroda a vesnice jsou zničené, lidé zoufalí, vojáci agresivní. Vše dohromady vytváří skvělé podmínky pro existenci nepřátel ve formě příšer-mrchožroutů, ale i lidí, jejichž život byl pokroucen událostmi. Geraltova práce je doslova pokusit se nastolit rovnováhu. Nejde jen o zabíjení, hráč je mnohokrát postaven před zásadní rozhodnutí, v rámci kterých je zapotřebí zvažovat mnohé faktory, včetně morálního. Zpětně hodnotíme naše rozhodnutí a syntetizujeme celek zkušenosti.

Další specifickou vlastnost počítačových her lze nahlédnout prostřednictvím teorie Jana Mukařovského. Jan Mukařovský popisuje umělecké dílo jako dynamickou strukturu. To znamená, že je tvořeno složkami, které nejsou vnímány samy o sobě, ale vždy v rámci širších vztahů. Role složek v rámci struktury je pohyblivá a proměnlivá. Umělecké dílo je dynamické nejen v rámci sebe samého, ale i v rámci širších struktur – na umělecké dílo bývá vždy nahlíženo z určité pozice, z určitého kontextu obsahující umělecké konvence, které se vyvíjí. Dílo jako takové je tedy proměnlivé i v rámci časového horizontu. Časový horizont Mukařovský ukotvuje pomocí „*kolektivního vědomí*“<sup>114</sup>. Kolektivní vědomí je stav kolektivu (společnosti) v konkrétním čase. V rámci kolektivního vědomí existuje řada norem – mezi nimi i estetická – nejedná se o něco, co by stanovovalo podmínky existence estetického objektu, tedy o něco univerzálního. Jedná se o stabilní principy v rámci proměnlivého toku kolektivního vědomí. Můžeme hovořit například o normě kubismu, o normě impresionismu nebo o normě moderního umění jako takového. Normy jsou na jednu stranu platné, na druhou stranu směřují k tomu, aby byly porušovány. V tom jsou právě specifické normy vztahující se k umění. Například po porušení právní normy následuje sankce. Nicméně pro umění je

---

<sup>114</sup> Mukařovský, Jan. Estetická funkce, norma a hodnota jako sociální fakty. In: *Studie I*. 1. vyd. Brno: Host, 2000, s. 96.

specifické neustále překračování daných norem. Takovým způsobem se koneckonců umění vyvíjí.

Stejně jako v případě uměleckých děl můžeme i v případě her hovořit o neustálé snaze o překonávání hranic. Nejedná se o opakování stejného vzorce, jak by se mohlo na první pohled zdát. Nejvíce je to patrné v případě nezávislých her. „Nezávislé hry“<sup>115</sup>, neboli hry vydávané nezávislými týmy vývojářů nebo jednotlivci bez finanční podpory, jsou zpravidla hry, které přicházejí s novými možnostmi, překračují hranice, nedrží se osvědčených vzorců. Nezpovídají se investorům, proto si mohou dovolit zkoušet inovativní systémy. Tato nejistá sázka se někdy vyplácí – některé nezávislé hry se staly mainstreamem a tím pádem i finančně velmi úspěšnými – například v této práci již několikrát zmiňovaný *Minecraft* (dále například *Cuphead*, *Undertale*, *Inside*).

Jsou tedy počítačové hry uměním? Domnívám se, že na pozadí Deweyho teorie skutečně lze některé hry vnímat jako umělecká díla. Zároveň se ale domnívám, že přiznání hrám statutu umění není zas tak potřebný krok, jak by se mohlo zdát. Diskuse ohledně tohoto tématu je důležitější, než závěrečné stanovisko ano/ne. Fakt, že hry nám jsou schopné zprostředkovat završenou zkušenost, zpětnovazebnou syntézu zažitého a fakt, že jimi tedy je protkána estetická kvalita, je podle mého názoru zjištění mnohem zásadnější.

I kdyby byl hrám přiznán statut umění, změnila by se tím nějakým zásadním způsobem situace? Domnívám se, že ne. Zajisté by se rozšířila struktura uměleckých kategorií, popřípadě možných uměleckých prostředků. Stav by ale zůstal stejný jak pro hráče, tak pro vývojáře, respektive pro vnímatele celkově. Tento postřeh ovšem není něčím, co by hry v našich očích mělo snižovat. Není důvod proč by pomyslným cílem her mělo být uznání světem umění. Hry velmi různorodě rozvíjejí kreativitu – to je jejich primární přínos.

John Dewey prostřednictvím své teorie přitáhl pozornost zpět ke každodenním zkušenostem, k žitému světu. Tento pohyb zahrnoval poukaz na piedestalizaci vysokého umění a její odmítnutí. Zvykli jsme si vnímat vysoké umění jako něco, co se nachází na vrcholu pomyslné pyramidy. Jako něco, vedle čeho je každodenní život jen vybledlou náhražkou, a vedle čeho nemají objekty každodenního života takovou cenu. Ve skutečnosti ale, jak Dewey ukázal, každodenní život není něčím výrazně odlišným. Estetická dimenze není každodennímu životu cizí a každodenní život byl neprávem v rámci diskuse opomíjen. Pokud vnímáme počítačové hry na pozadí Deweyho teorie, můžeme vidět, že nálepka umění ve skutečnosti není potřebná.

---

<sup>115</sup> „Indie hry“ - od slova independent – nezávislý.

#### 4 Závěr

V diplomové práci byly přestaveny dva možné přístupy k počítačovým hrám zvažující jejich estetickou relevanci. Nejprve byla představena část debaty přistupující k problematice skrze objektivní vlastnosti předmětu. Prvním krokem těchto teorií byla definice umění. Snaha o ohraničení uměleckých děl uzavřeným pojmem. Dalším krokem těchto teorií byla snaha o vytvoření definice počítačových her. Následně se teoretici pokoušeli tyto dva okruhy propojit.

Navázání na tradiční debatu ohledně definice umění a pokus o uchopení her jako uměleckých děl vedlo k přebírání problematických aspektů jednotlivých teorií. Pro všechny pokusy byla typická snaha o nalezení univerzální vlastnosti, která by jasně stanovila uměleckost her. To vedlo k zaměření se jen na některé složky objektu, místo na hraní her jako na celek zahrnující subjektivní i objektivní složku. Hry byly následně ohraničeny pravidly, což vedlo k omezení okruhu kategorie počítačových her jako takových – jednoduše řečeno, z umělecké kategorie byly automaticky vyloučeny některé hry, kterým po bližším zkoumání lze přiřknout jistou estetickou dimenzi.

Na tyto teorie bylo kriticky nahlédnuto skrze konkrétní počítačové hry, které postupy teorií zpochybnily. Zároveň díky této aplikaci bylo možné vidět jejich problematičnost a neudržitelnost i v případě aplikace na umělecká díla. Problematičnost těchto přístupů spočívá v jejich objektové orientaci – ve snaze o specifikaci uměleckého pomocí vlastností objektu. Pokud počítačové hry chápeme jen jako objekt, zapomínáme zásadní roli subjektu a zároveň na procesualnost celého prožitku, na fakt, že hra je ve skutečnosti stále hrou, a ne kontemplací svazku vlastností.

V přechodové kapitole, která se věnovala podobnosti počítačových her a sportu, byla rozebrána role pravidel a vítězství při procesu hraní. Hry zde byly představeny jako aktivita, která nemá vnější účel a je sama sobě cílem. Stejně jako při sportu je při hraní vítězství sekundárním cílem. Dále bylo poukázáno na zvláštní pozici pravidel. Pravidla byla představena jako zvláštní podmínka pro existenci virtuálního prostoru jako takového.

V druhé části diplomové práce bylo na počítačové hry nahlédnuto skrze pojem estetické zkušenosti. Konkrétně skrze teorii Johna Deweyho, která umožňuje zaměřit se na procesualnost a tělesnost celého prožitku. Nejprve byla zvážena estetická relevance počítačových her, následně bylo zváženo, zda může být prožitek z hraní počítačových her



dominantně estetický. Na závěr bylo zvaženo, nakolik lze o počítačových hrách uvažovat jako o uměleckém díle, když bereme v potaz dvě zásadní složky hraní – a to výhru a pravidla.

Bylo ukázáno, že atraktivita her a základ jejich estetické kvality spočívá v tom, že hry dokážou vtáhnout hráče do nového prostředí, do jiného virtuálního světa, který umožňuje zažívat nové završené zkušenosti. Počítačové hry mohou stejně jako umělecká díla poukázat na procesualnost, na tělesnost prožitku nebo na roli subjektu v rámci vnímání. Reflexivita v rámci těchto zkušeností tvoří zásadní část. Hraní počítačových her, jako každá jiná završená zkušenost, je zdrojem estetického prožitku. V některých případech, kdy vnější cíl výhry ustoupí do pozadí, můžeme mluvit o dominantně estetickém prožitku. Zároveň existují takové hry, při jejichž hraní vznikají nové významy, kdy syntéza daného prožitku a propojení nově vzniklých významů je samotným cílem zkušenosti. V takovýchto případech bychom zřejmě opatrně mohli hovořit o umělecké rovině počítačových her.

Zároveň bylo poukázáno na to, že mnohými teoretiky vytoužená nálepka uměleckosti není pro počítačové hry něčím bytostně nutným. Zvláště pak v okamžik, kdy pro teoretickou debatu není neznámé rozlišení mezi uměleckou a estetickou sférou, které nám dopomáhá k pochopení, že nejen umělecké artefakty mohou být zdrojem estetické libosti. To nicméně neznamená, že debata jako taková je zbytečná – debata ohledně uměleckosti počítačových her může přinést mnoho zajímavých poznatků ohledně her i ohledně umění. Zároveň lze počítačové hry uchopit jako další z možných sfér, na které lze estetické teorie ozkoušet. Pro umění mohou být dále počítačové hry zdrojem inspirace co do tématu nebo co do možnosti využití nového média.

## Použitá literatura

### Primární literatura

Bullough, Edward. „Psychická distance“ jako faktor v umění a estetický princip. *Estetika*, 1995, 32 (1), 10–31.

Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005. 371 s. ISBN: 0-399-53197-1.

Dewey, John. *Experience and Nature*. London: George Allen & Unwin, LTD., 1929. 443 s.

Dewey, John. *Rekonstrukce ve filosofii*. Praha: Sfinx, 1929. 211 s.

Ebert, Rodger. Videogames can never be art. In: *www.rogerebert.com* [online]. 16. 4. 2010. [cit. 19. 3. 2017]. Dostupné z: [www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art](http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art)

Frasco, Gonzalo. What is Ludology? A provisory definition. In: *www.ludology.org* [online]. 8. 6. 2001 [cit. 10. 5. 2018]. Dostupné z: [www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html](http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html)

Jenkins, Henry. Games, the New Lively Art. In: *MIT* [online]. 2002 [cit. 9. 3. 2017]. Dostupné z: [www.web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html](http://www.web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html)

Kroll, Jack. „Emotion Engine?“ I don't think so!. *Newsweek*. [online]. 6. 3. 2000. [cit. 9. 3. 2017]. Dostupné z: [www.europe.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675?rm=eu](http://www.europe.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675?rm=eu)

Mukařovský, Jan. Estetická funkce, norma a hodnota jako sociální fakty. In: *Studie I*. 1. vyd. Brno: Host, 2000, s. 81–141. ISBN 80-7294-000-7.

Murray, Janet. From Game-Story to Cyberdrama. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 1–11.

Murray, Janet. *Hamlet on Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1998, 324 s. ISBN 0-262-63187-3.

Ryan, Marie-Laure. Narration in Various Media. In: *The living handbook of naratology*. [online] 13. 2. 2012, [cit. 14. 3. 2018]. Dostupné z: [www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media](http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media)

Seldes, Gilbert. *The Seven Lively Arts*. New York: Harper & brothers, 1924, 396 s.

Shusterman, Richard. Somaesthetics: A Disciplinary Proposal. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 1999, 57 (3), 299–313.

Shusterman, Richard. *Thinking through the body. Essays in Somaesthetics*. 1. vyd. New York: Cambridge University Press, 2012.

Tavinor, Grant. *The art of videogames*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009, 231 s. ISBN 978-1-4051-8788-6.

Tavinor, Grant. Video Games and Philosophy of art. In: *www.kotaku.com* [online] 29. 4. 2010. [cit. 19. 3. 2017]. Dostupné z: [www.kotaku.com/5527281/video-games-and-the-philosophy-of-art](http://www.kotaku.com/5527281/video-games-and-the-philosophy-of-art)

Welsch, Wolfgang. Sport – Viewed Aesthetically, and Even as Art? In: *Filozofski vestnik*. 1999, 20 (2), 213-236.

#### Sekundární literatura

Bendová, Helena. *Umění počítačových her*. 1. vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2016. 354 s. ISBN 978-80-7331-421-7.

Kolář, Vojtěch. Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění. In: *Umění a nová média*. Brno: Masarykova Univerzita, 2011, s. 111–127.