

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Petra Kuzmeniuková

Videohry, umění a motivace

Bakalářská práce

Vedoucí práce: PhDr. Daniel Říha, Ph.D.

Praha 2024

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Videohry, umění a motivace prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze

.....

podpis

## Poděkování

Chtěla bych zde především poděkovat mému vedoucímu práce PhDr. Danielu Říhovi, Ph.D. za trpělivé a ochotné vedení, rady a poznámky. Také bych chtěla poděkovat Mgr. Ing. Pavlu Michálkovi, Ph.D. za konzultace k psychologické části. Neposledně děkuji své rodině a přátelům za podporu při mých studiích.

## **Abstrakt**

Cílem této práce je popsat a předložit důkazy k tomu, zda mohou být umělecky zaměřené videohry součástí umění. Práce se především zaměřuje na nové názory na tuto tematiku, přičemž je provedena analýza tří videoher, jež jsou tvořeny s uměleckým záměrem. V práci je vyobrazeno, jakými způsoby by se umělecky zaměřené videohry mohly stát uměním a jak se tyto videohry vyznačují a diferencují oproti ostatním žánrům a co hráče motivuje k jejich hraní. V rámci práce také probíhal kvalitativní výzkum pomocí rozhovorů přímo s hráči umělecky zaměřených her. Tento výzkum pomocí analýzy usiluje o zjištění, zda samotní hráči považují umělecky tvořené videohry jako součást umění a jaké názory mají na tuto problematiku. Výzkum reflektuje stejná témata, která jsou popsána v rámci teoretické části.

## **Klíčová slova**

Umění, videohry, estetika, umělecké videohry, motivace, analýza, výzkum, polostrukturované rozhovory

## **Abstract**

The aim of this work is to describe and present evidence as to whether artistically oriented video games can be considered part of art. The work primarily focuses on new perspectives on this topic, conducting an analysis of three video games created with artistic intent. It illustrates how artistically oriented video games could become art and how these games stand out and differentiate themselves from other genres, as well as what motivates players to engage with them. Additionally, qualitative research was conducted through interviews directly with players of artistically oriented games. This research, through analysis, seeks to determine whether players themselves consider artistically created video games as part of art and what opinions they hold on to this issue. The research reflects the same themes described in the theoretical part.

## **Keywords**

Art, video games, aesthetics, artistic video games, motivation, analysis, research, semi-structured interviews

## Obsah

1. Úvod	7
2. Videohry	8
2.1. Historie a vývoj videoher	10
2.2. Žánry videoher	14
2.3. Videohry v dnešní době	16
3. Umění a estetika	18
3.1. Vizuální design a estetika videoher	20
4. Umění a videohry	22
4.1. Videohry jako forma umění	24
4.2. Videoherní tvorba jako forma umění	29
4.3. Analýza uměleckých videoher	31
5. Motivace	38
5.1. Motivace ke hraní videoher	39
5.2. Motivace ke hraní z hlediska vizuálního estetického designu her	41
6. Příprava výzkumu	43
6.1. Cíl výzkumu a výzkumné otázky	43
6.2. Výzkumná strategie a metoda	44
6.3. Výběr vzorku	44
6.4. Zpracování dat	45
6.5. Problematika etiky	46
6.6. Zkreslení a omezení výzkumu	47
7. Výzkum	48
7.1. Účastníci	48
7.2. Výsledky	48
7.2.1. První výzkumná otázka	49
7.2.2. Druhá výzkumná otázka	52
7.2.3. Třetí výzkumná otázka	56
8. Závěr	59
9. Reference	62
10. Přílohy	68

## 1. Úvod

V dnešní společnosti, kde videohry zaujímají prominentní roli mezi kulturními artefakty, se otázka umělecké validity těchto médií stává stále výraznější. S rychlým technologickým pokrokem a vzrůstajícím významem interaktivního mediálního obsahu se stává centrálním tématem diskusí a zkoumání v oblasti kulturní teorie a umělecké kritiky. V tomto kontextu je nezbytné posoudit, zda hodnota obsažená ve videohrách dosahuje srovnatelných úrovní jako tradiční formy uměleckého vyjádření. S nárůstem významu videoherního průmyslu a jeho kulturního dopadu se klade otázka, zda jsou videohry nejen zábavním prostředkem, ale i nástrojem s potenciálem pro kulturní a uměleckou tvorbu. Zásadní je z toho důvodu zkoumat, jak designové prvky, grafika a umělecká koncepce ovlivňují vnímání videoher jako uměleckých děl a do jaké míry tvůrci skrze tato média projeví své umělecké vize, respektive jak tyto vize rezonují s hráčskou komunitou.

Bakalářská práce se skládá z teoretické a empirické části. V teoretické části se zejména věnujeme tomu, jakými způsoby se dají videohry definovat a jak by se mohly potenciálně stávat uměleckými díly, s důrazem na specifické videohry tvořené s uměleckým záměrem. V rámci práce jsou také představené a analyzované tři videohry, jež byly tvořeny s uměleckým záměrem. Také rovněž zkoumáme vizuální estetiku a grafickou stranu uměleckých videoher jako klíčový prvek ovlivňující jejich vnímání, jež přispívá k celkovému estetickému zážitku hráčů. Neposledně se v teoretické části zabýváme také otázkou, jaký vliv má vizuální estetika videoher na motivaci hráčů, a to zejména ve spojení s uměleckými aspekty herního obsahu. Tímto způsobem se snažíme přinést nové pohledy na propojení uměleckých prvků ve videohrách a jejich vliv na psychologii hráčů.

V empirické části bylo provedeno 10 polostrukturovaných rozhovorů s hráči, jež hrají či hráli umělecky zaměřené videohry. Tento výzkum reflektuje témata z teoretické části, a především se zaměřuje na to, zda hráči samotní vnímají umělecky tvořené videohry jako součást umění a jaké faktory jejich názory ovlivňují, dále také jak estetické prvky a hratelnost ovlivňují propojení s herním světem u her tvořených uměleckým stylem a neposledně co motivuje hráče ke hraní tohoto žánru. Nakonec jsou tyto výsledky porovnány s teorií.

## 2. Videohry

Videohry představují dlouhodobě významný segment elektronické zábavy, který prošel významným vývojem a diversifikací během několika desetiletí. Tato forma zábavy se stala podstatnou součástí moderní kultury a společnosti. Během své existence videohry prošly řadou transformací a vyvinuly se do různorodých forem a projevů, přičemž klíčovým rozlišujícím faktorem se stala dichotomie mezi možnostmi hraní online a offline. Tato dichotomie nabízí hráčům flexibilitu ve volbě preferovaného herního prostředí, kde se mohou rozhodnout mezi individuálním zážitkem bez interakce s ostatními hráči (offline hraní) nebo zapojením do virtuálních komunit v online prostředí. Zvláštní důraz lze klást na možnost hrát buď individuálně (singleplayer), či v kolektivu s dalšími hráči (multiplayer). Tato distinkce otevírá prostor pro různé herní dynamiky a strategie, přičemž singleplayer zážitek často zdůrazňuje narativní aspekty a individuální dovednosti hráče, zatímco multiplayer prostředí umožňuje sociální interakce, spolupráci či soutěžení mezi hráči, čímž zvyšuje komplexitu a rozmanitost herního zážitku. „V první z nich se odehrává singleplayerová kampaň plná příběhových prvků. Ve druhé závisí hratelnost na akcích ostatních hráčů, ať už jde o opoziční boj v bojové hře, nebo o kooperaci podobně jako v některých sportovních titulech.“ (Taylor and Francis, 2014, str. 318).

Existuje mnoho žánrů od akčních, dobrodružných, logických až po strategické či RPG. Mnoho z nich se také skládá z levelů, jež hráči překonávají k dosažení cíle, přičemž jsou designovány dle žánru. „Každý žánr videoher má svá specifika týkající se designu herní úrovně. Design úrovně nefunguje stejně jako u platformových her, (akčních) adventur, bojových her nebo RPG (role-playing game), abychom zmínili jen několik žánrů, které byly v historii videoher významné. Nicméně všechny tyto žánry zdůrazňují význam designu úrovně jako hlavního výtvaru herního prostředí.“ (Taylor and Francis, 2014, str. 167). Videohry jsou také především specifické imaginárním herním prostředím, ve kterém se vše odehrává. „Vzhledem k tomu, že děj většiny videoher se odehrává ve virtuálním prostoru v čase a má určitý druh kauzality, jsou prostředí, v nichž se hry odehrávají, často označovány jako "herní světy" a jako taková mají své místo v historii imaginárních světů. Herní světy se nevyhnutelně skládají z několika prvků: určitého druhu geografie, obyvatel, děje a logických následků, které jsou výsledkem akcí.“ (Taylor and Francis, 2014, str. 200). Neposledně se pro účely hraní videoher využívají široce rozšířená elektronická zařízení, která zahrnují počítače, herní konzole a mobilní platformy. Tyto zařízení fungují jako prostředky pro



provozování herního software a umožňují hráčům interagovat s herním obsahem prostřednictvím specifických uživatelských rozhraní a ovládacích prvků.

Pokud přejdeme k obecné definici hry, můžeme se například odkázat na autory Katie Salen a Eric Zimmerman „Hra je systém, ve kterém se hráči zapojují do umělého konfliktu definovaného pravidly, jehož výsledkem je kvantifikovatelný výsledek.“ (Tekinbas & Zimmerman, 2003, Str. 82). Hry nám otevírají prostor pro kreativitu a lidskou představivost, přičemž nám také umožňují překročit konvenční myšlení a uvažování. Často se tyto hry odehrávají ve fiktivní dimenzi nebo ve vymyšleném prostředí. Například jeden z nejvýznamnějších herních designerů Jesper Juul definuje hru jako: „Hra je systém založený na pravidlech s proměnlivým a kvantifikovatelným výsledkem, kde jsou různým výsledkům přiřazeny různé hodnoty, hráč vynakládá úsilí, aby výsledek ovlivnil, cítí k výsledku emocionální vazbu a důsledky činnosti jsou předmětem jednání.“ (2011, str. 37). Další možnou definicí hry, kterou zmiňují autoři v *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* je: „Hra je umělecká forma, v níž se účastníci, označovaní jako hráči, rozhodují, jak naložit se zdroji prostřednictvím herních žetonů, aby dosáhli určitého cíle.“ (Greg Costikyan, citováno v Salen, Katie/Zimmerman, 2006, str. 78). Pro svoji funkci mají videohry i hry svá pravidla, která hráč dodržuje, aby dosáhl cíle, proto se také dají definovat tím, že: „Videohry jsou kombinací pravidel a fikce. Pravidla jsou určitým popisem toho, co lze a co nelze ve hře dělat, a představují výzvy, které se hráč musí postupně naučit překonávat. Fikce je nejednoznačná – hra může promítat více či méně ucelené fiktivní světy, které si pak hráč může představovat.“ (Juul, 2011, str. 198). Pravidla ve videohrách mohou sloužit jako omezení, která určují povolené chování hráče, ale také jako usnadnění dosažení cílů v rámci hry. Tímto způsobem strukturovaně řídí interakce hráče s herním prostředím a přispívají k formování herních scénářů a zážitků.

Shrnutím těchto poznatků bychom mohli videohry definovat jako komplexní systémy pravidel, herních mechanismů a interaktivních prvků, jež často zahrnují vyprávěcí aspekty, postavy a prostředí. Tato média se vyznačují dynamickým propojením hráče s herním obsahem prostřednictvím odměn, herního postupu a výzev. Videohry také neustále podléhají technologickým inovacím a zdokonalováním, čímž reflektují kontinuální evoluci tohoto odvětví, čím přitahují každoročně mnoho nových hráčů.

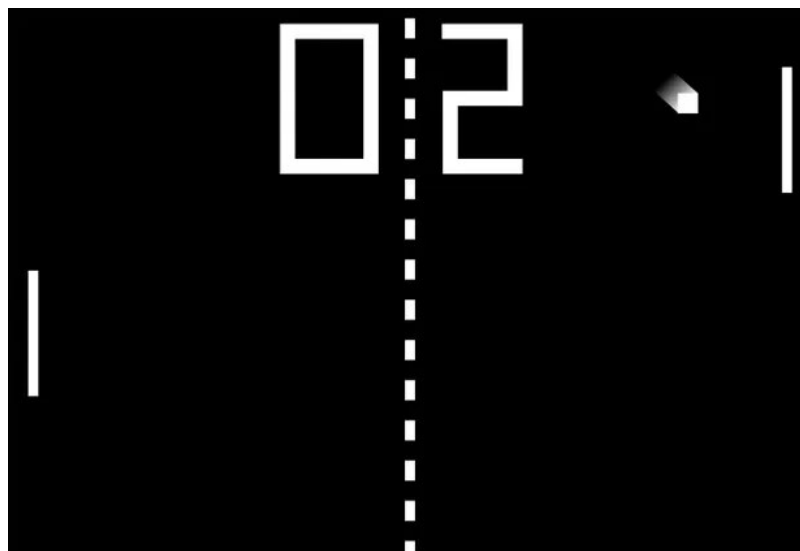
## 2.1. Historie a vývoj videoher

Historie videoher sahá až do počátku 50. let 20. století, kdy počítačová vědci začali v rámci svého výzkumu navrhovat jednoduché hry a simulace. Mezi první tehdejší počítačové hry patřily piškvorky, které fungovaly na základě rozsvěcujících se žárovek, tato jednoduchá hra byla navržena Edwardem Condonem a obsahovala několik levelů. V následujících desetiletích se technologie zdokonalovala a videohry se stávaly stále populárnějšími a složitějšími. (Fish, 2021, Str. 17). První široce uznávanou videohrou byla hra Spacewar!, kterou v roce 1962 vytvořil Steve Russell se svými kolegy na MIT. Jednalo se o vesmírnou bojovou hru, která se hrála na počítači PDP-1.



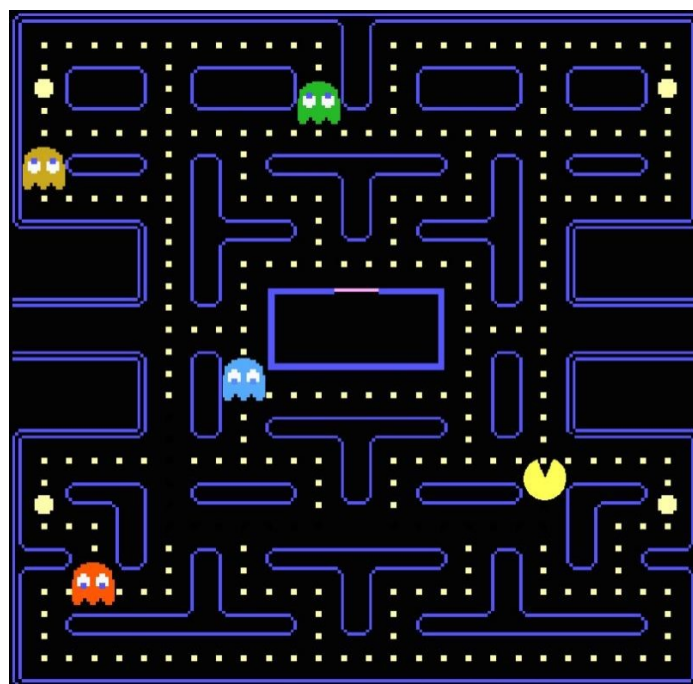
Obr. 1: Ukázka hry Spacewar! na počítači PDP-1 vytvořenou v roce 1962

Videohry se však staly mainstreamovou formou zábavy až po vydání hry Pong společností Atari v roce 1972. Pong byla jednoduchá hra pro dva hráče, která simulovala stolní tenis, přičemž byla velmi populární v hernách i v domácnostech. (Fish, 2021, Str. 21-25).



Obr. 2: Ukázka ze hry Pong z roku 1972

Na konci 70. a na počátku 80. let doznaly videohry svého zlatého období, což lze přičítat vydání ikonických her jako Pac-Man, Donkey Kong a Space Invaders.



Obr. 3: Ukázka ze hry Pac-Man, vydanou v roce 1980

Tyto hry byly rozšířeny jak prostřednictvím speciálních arkádových automatů, tak i domácích konzolí, mezi něž patřilo například populární Atari 2600, jehož se prodaly miliony

kusů. Polovina osmdesátých let 20. století však přinesla krach videoherního průmyslu, způsobený nadměrnou produkcí a vydáváním her nižší kvality. V roce 1985 přineslo uvedení konzole NES od společnosti Nintendo revitalizaci tohoto odvětví prostřednictvím vydání klasických her jako Super Mario Bros a The Legend of Zelda.



Obr. 4: Ukázka ze hry Super Mario Bros z roku 1985

Tato událost označila zvrát, kdy došlo k obnovení zájmu veřejnosti o videohry a k posílení postavení průmyslu díky kvalitnímu obsahu, který tyto nové hry poskytovaly. (Wolf, Mark, 2021 str. 757-759). V průběhu devadesátých let 20. století prošly videohry postupným vývojem a stávaly se stále sofistikovanějšími. Došlo k významnému pokroku v oblasti 3D grafiky a komplexních herních mechanismů. V této éře se objevily kultovní herní série, mezi něž patřily například Final Fantasy, Sonic the Hedgehog a Street Fighter.



Obr. 5: Ukázka ze hry Final Fantasy z roku 1987

Na počátku nového tisíciletí zaznamenaly videohry další významný posun, kdy se stalo populárním hraní her online. Tento trend se stal populárním díky vydání her jako World of Warcraft a Halo 2, které přinesly nové dimenze interaktivního herního zážitku a změnily dynamiku mezi hráči. Tím se otevřely nové možnosti pro komunitní hraní a propojení hráčů napříč globálními sítěmi.



Obr. 6: Ukázka ze hry Halo 2, vydanou v roce 2004



## 2.2. Žánry videoher

Videohry jsou systematicky kategorizovány na základě rozmanitých herních mechanismů, struktury příběhu a celkového designu, což produkuje široké spektrum herních žánrů. Tato klasifikace poskytuje systematický rámec pro porozumění rozmanitosti videoher a je klíčovým prvkem v oblasti herního výzkumu. Herní žánry se rozprostírají od akčních a dobrodružných her až po simulační a strategické hry, přičemž tato dělení fungují k identifikaci a kategorizaci unikátních vlastností a atraktivnosti jednotlivých typů her. „Některé z nich se překrývají s běžně používanými žánry pohyblivých obrázků (např. adaptace, adventura, pronásledování), zatímco jiné, např. únik, labyrint nebo střílečka, jsou specifické pro videohry a odrážejí interaktivní povahu tohoto média. Tyto žánrové termíny zohledňují povahu interaktivity ve hře samotné, spíše, než aby se ptaly, zda je hra pro jednoho hráče, pro více hráčů nebo zda je určena k hraní na internetu.“ (Wolf, 2002, str. 116) Analytický přístup k identifikaci herních žánrů umožňuje výzkumníkům a odborníkům systematicky zkoumat a popisovat rozmanité aspekty videoher. Tento proces se stává klíčovým nástrojem k lepšímu pochopení specifik jednotlivých žánrů a přispívá k hlubšímu studiu interakcí mezi hráčem a herním prostředím. Systematická klasifikace umožňuje nejen identifikaci vzorců a trendů v herním designu, ale také poskytuje základ pro porovnávání a hodnocení jednotlivých her a zvýšení jejich přínosu pro veřejné povědomí o digitální zábavě.

Například akční hry se obvykle vyznačují rychlou a intenzivní hratelností, která zahrnuje boj, průzkum a řešení hádanek. Přičemž v herních studiích může mít pojem "akce" dva významy. První význam se vztahuje k obecnému studiu akce v oborech, jako je filozofie, kognitivní psychologie a design interakcí. Vědci zde zkoumají procesy a okolnosti, které řídí jednání hráčů ve videohrách. Druhý význam slova "akční" se týká žánru videoher, který se skládá ze dvou pod žánrů: stříleček z pohledu první osoby a her z pohledu třetí osoby. Tento žánr je charakteristický svou intenzivní a performativní povahou. Avšak výzkum těchto her není dostatečný, proto se "Akční hry" zdají být spíše kvalifikátorem vyšší úrovně než specifickým žánrem. (Taylor and Francis, 2014, str. 333-344).

Dobrodružné hry se často vyznačují spletitými příběhy, složitými hádankami s velkým důrazem na průzkum a objevování. Dobrodružné hry byly jedním z prvních žánrů, které vznikly na pomezí her a digitálních médií. Ačkoli již nejsou tak populární jako kdysi, jejich neustálý vývoj prostřednictvím designu a technologií ukazuje na trvalý boj o rovnováhu mezi příběhem a hratelností. Tento žánr má svůj název odvozený od textové hry Adventure

a v průběhu času se vyvíjel prostřednictvím různých rozhraní a vytvářel tak nové příběhové zážitky. Dobrodružné hry vynikají především příběhovou povahou s hráčem kontrolovanými postavami, zaměřením na průzkum, řešením hádanek, interakcí vycházející z manipulace s předměty a prostorové navigace. Ostatní hry sice mohou mít některé z těchto rysů společné, ale přidávají k nim prvky, jimiž se odlišují od ostatních žánrů, jako jsou akční dobrodružné hry nebo RPG. (Taylor and Francis, 2014, str. 346-351). Mezi další žánry videoher můžeme zařadit simulační tituly, například letecké simulátory, nebo hry s tematikou stavebního rozvoje měst. Tyto hry se zaměřují na autentickou reprodukci reálných zážitků či scénářů, přičemž simulační prvky přispívají k vytváření dojmu autentičnosti. Naopak, strategické hry vyžadují od hráčů taktická rozhodnutí s cílem překonat různé překážky a dosáhnout herních cílů, čímž podporují intelektuální angažovanost a analytické schopnosti hráčů.

Velmi populárním žánrem je také koncept RPG (role-playing games), jež vznikl na základě stolních her, jako například Dungeons & Dragons (D&D), které se inspirovaly fantasy literaturou, jako je Pán prstenů a dalšími fantasy knihami. Například Japonské konzolové RPG hry přizpůsobily příběhy západních stolních her tak, aby zapadaly do poválečné japonské populární kultury, přičemž západní RPG hry začlenily do svých herních mechanismů více stěnné kostky stolních her. Hráči RPG mají možnost hrát za přizpůsobitelného avatara nebo za přednastavenou hlavní postavu, která při postupu hrou získává zkušenostní body, díky nimž získává specializované dovednosti. Singleplayer RPG hry umožňují hráčům vést počítačem vytvořený tým, což vede k náročným a komplexním hrám, které zahrnují přemýšlení, čtení a vytváření komplexních strategií. Naopak multiplayerové online RPG se od samostatných RPG odlišují tím, že hráči nemohou převzít ústřední, určenou roli v hlavním příběhu. Naopak je každý hráč hrdinou svého vlastního příběhu, sám si například volí jméno a rozvíjí svůj vlastní příběh napříč hrou. Někteří hráči se však mohou rozhodnout pro intenzivnější formu RPG a na specializovaných serverech a společně s ostatními hráči rozvíjí komplexní příběhy a postavy. (Taylor and Francis, 2014, str. 358-361). Neposledně do žánrů videoher spadají také sportovní hry, logické hry a mnoho dalších.

Klasifikace videoher do žánrů zaujímá významné postavení nejen v rámci akademického výzkumu, ale též ve sféře herního vývoje a marketingu. Porozumění preferencím a očekáváním hráčů v konkrétních žánrech umožňuje vývojářům vytvářet hry, které odpovídají zájmům jejich cílového publika, čímž zvyšují kvalitu herního zážitku. Dále poskytuje žánrová klasifikace efektivní zaměření reklamních kampaní a propagačních

materiálů na specifickou cílovou demografickou skupinu, což přispívá k maximalizaci komerčního úspěchu hry. Pro samotné hráče videoher pak tato kategorizace poskytuje významnou orientační pomůcku při výběru a stanovování očekávání vůči hernímu obsahu.

### **2.3. Videohry v dnešní době**

V současné době lze argumentovat, že videohry vstoupily do neoddělitelného kontextu moderní kultury a společnosti. Miliony jednotlivců po celém světě využívají videohry jako významnou formu rekreačního odpočinku, prostředek socializace, a dokonce i jako nástroj pro edukativní účely. Tento fenomén reflektuje dynamický vývoj digitálních médií a jeho výrazný dopad na sociokulturní paradigma. Jeden z významných fenoménů, který vyčnívá v kontextu současných videoher, představuje vzestup esportů. „Elektronické sporty neboli esporty jsou podskupinou sportů inspirovaných jinými sportovními praktikami, ale konkrétně v oblasti videoher. Hlavním rozdílem mezi esporty a ostatními sporty je přítomnost virtuálního, nikoli fyzického hracího pole. Hry spojené s tímto druhem praxe mají proto méně zapojenou fyzickou složku než sporty obecně (i když dovednosti a provedení hráčů stále hrají významnou roli), což je často kompenzováno větší kognitivní náročností.“ (Wolf, Mark J. P., 2021, str. 463). Tento jev reflektuje nejenom rozsah a šíři přijetí videoher ve společnosti, ale též ukazuje na transformaci herního prostředí do prostoru soutěžního ducha a organizovaných, často profesionálních, herních akcí. Esport tudíž označuje soutěžní videohry, ve kterých profesionální hráči nebo týmy soutěží o ceny a uznání. Tento druh hraní se v posledních letech rozrostl do značného odvětví s turnaji a ligami, které přitahují miliony diváků a nabízejí výherní fondy v hodnotě mnoha milionů dolarů. V souladu s tímto vývojem lze esporty konceptualizovat jako: „forma sportu, kde primární aspekty sportu usnadňují elektronické systémy; vstupy hráčů a týmů, stejně jako výstup systému esports jsou zprostředkovány rozhraním člověk-počítač“. (Sjöblom a spol., 2019, Str. 5).

Dalším novým významným směrem v oblasti videoher je kontinuální vzestup využívání virtuální a rozšířené reality. Tato oblast reflektuje neustálý technologický pokrok, jež umožňuje hráčům vstoupit do prostředí, kde je fyzický svět synergicky propojen s digitální realitou. Hry pro virtuální realitu (VR) poskytují pohlcující zážitek, díky jemuž se hráči cítí, jako by se skutečně ocitli v herním světě. Hry s rozšířenou realitou (AR) na druhé straně



kombinují prvky virtuálního a reálného světa a umožňují hráčům interakci s virtuálními objekty v reálném světě. (Wolf, Mark, 2021, str. 1642). Rovněž se videohry v dnešní době také začínají používat pro vzdělávací účely, přičemž se v posledních letech vynořuje velké množství výzkumů, ve kterých výzkumníci zkoumají jejich potenciál zlepšit výsledky učení. Také se vyvíjejí seriózní hry na různá témata, jako je věda, historie a výuka jazyků. Některé výzkumy ukazují, že seriózní hry mohou účinně podporovat učení, zapojení a motivaci. Např. v této studii „Interactive games using hand-eye coordination method for autistic children therapy“ (Shapi’i a spol., 2018) se zabývají tím, že by interaktivní videohry mohly mít prospěšný účinek v terapiích pro autistické děti. Postavené na základě nedávných studií, které zjistily, že nevyvážené motorické dovednosti (koordinace ruka-oko) způsobují u autistických dětí nižší efektivitu v denních rutinách.

Videoherní odvětví není však izolováno od kontroverze a kritiky, přičemž se tato problematika zvláště zaměřuje na možný dopad videoher na zdraví a celkový stav hráčů (wellbeing). Odborníci rovněž systematicky zkoumají otázku vlivu násilných videoher na projevy agresivního chování, i přes existenci rozsáhlého množství studií, jež dokumentují, že samotné videohry nemají tendenci zvyšovat úroveň agresivity. Tato tematika reflektuje nejen neustálou snahu vědecké komunity pochopit potenciální negativní důsledky videoherní aktivity, ale též zdůrazňuje důležitost pokračujícího výzkumu v této oblasti. Například v této studii „The effect of violence and competition within video games on aggression“ autoři zjišťují, že sice kompetice ve videohrách agresivitu zvyšuje, ale zobrazené násilí nikoliv. (Dowsett & Jackson, 2019, str. 22-27). Nesmíme opomenout, že se videohry v dnešní společnosti staly komplexním a rozmanitým fenoménem, který neposkytuje pouze zábavu. Z tohoto pohledu se stává důležitým provádět další výzkumy a analýzy videoherních médií s cílem plně objasnit jejich potenciál, či případně identifikovat jejich možná omezení.

V současné době je také stále větší zájem o videohry jako specifickou formu uměleckého vyjádření. Někteří výzkumníci se tak zasazují o detailní prozkoumání unikátních charakteristik těchto uměleckých videoher a o jejich konceptualizaci v rámci uměleckého média jako celku. Mnoho z nich přemítá o tom, že videohry mohou vytvářet pohlcující a interaktivní zážitky, které mohou být stejně emocionálně a intelektuálně pohlcující jako jakákoli jiná umělecká forma. A také naznačují, že videohry lze považovat za formu interaktivního umění, kde se hráč stává aktivním účastníkem umělecké tvorby. Zde se nyní vynořuje řada klíčových otázek, zahrnující například problematiku, zda lze přisuzovat

videohrám status určité formy umění a zda mohou být vnímány jako umělecké projevy, přičemž se na tuto problematiku budeme zaměřovat v následujících kapitolách.

### 3. Umění a estetika

Odborníci již od antických dob usilují o formulaci jednotné definice umění, která by se vypořádala s celkovým rozsahem a diverzitou uměleckých projevů. Tato snaha však čelí komplikacím vzhledem k neustále se rozvíjejícím novým uměleckým směrům a individuálním perspektivám jednotlivých odborníků. Dalo by se však argumentovat, že umění je komplexní a mnohostranná disciplína, zahrnující širokou škálu oblastí, jako jsou malířství, sochařství, architektura, hudba, divadlo, film a literatura. Je to rozmanitý obor, jež zahrnuje široké spektrum směrů, stylů a technik. „Umění je ve slovnících a encyklopediích definováno jako dílo vzniklé tvůrčí činností, které sděluje formy, myšlenky a emoce a vyvolává reakce diváků". (Costache, 2012, Str. 16). Umění je prostředkem tvůrčího vyjádření, jež umožňuje tvůrcům sdělovat myšlenky, emoce a názory vizuálními, zvukovými nebo performativními prostředky. Jedním z důležitých aspektů umění je jeho schopnost zprostředkovat význam a vyvolat myšlenky. Prostřednictvím svých uměleckých děl mohou umělci prozkoumat širokou škálu témat, od osobních zkušeností a emocí až po širší sociální, politické a kulturní problémy. Je vytvořeno, aby vyjadřovalo a odráželo různé emoce, nápady, obavy a myšlenky. Originální umělecké záměry a funkce se mohou časem měnit s novými kontexty, hodnotami a vkusem. Umění se však nadále spojuje s novým publikem, které překonává chronologická omezení, kulturní identitu, geografická omezení a jazykové bariéry. (Costache, 2012, Str. 24).

Teorie umění a estetika se věnují povaze a významu umění, včetně jeho účelu, hodnoty a funkce. Zkoumají filozofické, psychologické a sociologické aspekty umění. Umění však není pouze akademickou disciplínou, ale také důležitou součástí lidské kultury a zkušenosti. Má moc inspirovat, provokovat a zpochybnit naše chápání světa kolem nás. Studium umění můžeme lépe ocenit jeho krásu, složitost a význam v lidské společnosti. „Je zřejmé, že umění má mnohostranný a různorodý účel. Umění je vizuálním záznamem naší minulosti, přítomnosti i budoucnosti. Umění je však stěží otevřenou knihou. Mnohá díla, i když jsou již známá, diváky fascinují. Toto tajemno není ohrožující, ale je zastrašující.“ (Costache, 2012, Str. 31).

Estetika je obor filozofie, který studuje krásu, umění a vkus. Jde o vysoce interdisciplinární obor, který čerpá z mnoha oborů, včetně dějin umění, psychologie a kulturních studií. „Estetika chápána jako studium určitých charakteristických prožitků nebo stavů myslí, ať už jde o postoje, vjemy, emoce nebo akty pozornosti, rovněž požaduje určité pojetí toho, kdy je stav myslí nebo duševní činnost estetickou.“ (Levinson, 2003, Str. 6). Zkoumá tedy vlastnosti, které činí něco vizuálně nebo zvukově příjemným, a zkoumá emocionální a mentální reakce vyvolané smyslovými zážitky. Také se zabývá povahou krásy, principy, které řídí uměleckou tvorbu, a způsoby, jakými získáváme smysl a potěšení ze smyslových podnětů. Estetika úzce souvisí s uměním, ale mimo to zahrnuje také vizuální, sluchové, hmatové a další smyslové dimenze, stejně jako estetiku přírody, design a každodenní zážitky. Estetika je tedy často spojována s filozofií umění, ale sahá i za tyto hranice a zahrnuje i hodnocení krásy přírody. Estetické hodnoty přírodních jevů, jako jsou západy slunce, duha nebo ptáci v letu, lze ocenit nezávisle na lidských záměrech nebo kulturním vlivu. Toto rozlišení mezi přírodou a artefakty je významné v estetice Immanuela Kanta, jehož "Kritika estetického soudu" zkoumá podstatu estetického soudu prostřednictvím krásy různé. Kant považuje estetické soudy o přírodě za čisté a nekomplikované, zatímco soudy o uměleckých dílech považuje za odlišný a "nečistý" případ (Gracyk, T., 2012, Str. 175).

Filozofickou estetiku také lze chápat jako tři hlavní zaměření. Prvním zaměřením je určitý druh praxe, aktivity nebo objektu – praxe umění, činnosti spojené s tvorbou a oceněním umění nebo různé objekty, které jsou uměleckými díly. Druhým zaměřením je určitý druh vlastnosti, rysu nebo aspektu věcí – a to estetický, jako je krása, grácie nebo dynamika. A třetím zaměřením je určitý druh postoje, vnímání nebo zkušenosti – který by se opět mohl označit jako estetický. Mezi těmito třemi pojetími existují úzké vztahy. Například umění lze chápat jako praxi, v níž lidé usilují o vytvoření objektů, které mají hodnotné estetické vlastnosti, nebo které jsou schopny poskytnout subjektům cenné estetické zážitky. Nebo estetické vlastnosti lze chápat jako ty, které jsou prominentně vlastní uměleckým dílům, nebo ty, na které je estetický zážitek centrálně zaměřen. Estetický zážitek lze chápat jako druh zážitku, který má centrální postavení při ocenění uměleckých děl nebo estetických vlastností věcí, ať už přírodního či lidského původu (Levinson, 2003, Str. 3-4).

Avšak estetika je zde představena pouze okrajově v rámci umění, jelikož je součástí našeho vnímání vizuálního designu videoher. V tomto kontextu bude termín estetika užit pro specifikaci vizuální přitažlivosti videoher. Tato terminologie bude přednostně využita k

demonstraci, proč umělecké videohry často inklinují k tomuto konceptu a jakým způsobem tato estetická dimenze souvisí s uměleckým charakterem daných her. Přičemž pochopením toho, jak se vizuální prvky podílejí na celkovém estetickém zážitku ze hry, nám přinese hlubší porozumění uměleckých a kreativních možností tohoto média.

Závěrem lze argumentovat, že umění představuje komplexní disciplínu, jejíž podstata v průběhu historie vzdoruje snaze o jednotnou definici. Tato odporující charakteristika je způsobena kontinuálním vývojem nových uměleckých směrů a subjektivními perspektivami odborníků. Zahrnuje rozmanité oblasti jako malířství, hudbu, literaturu a film, poskytující tvůrcům široké spektrum prostředků k vyjádření myšlenek a emocí. Teorie umění a estetika zkoumají filozofické, psychologické a sociologické aspekty umění, které však nejsou pouze akademickými disciplínami, ale důležitou součástí lidské kultury a zkušenosti. Vzhledem k tomu, že je multioborovou disciplínou, výzkumy v této oblasti zahrnují rozmanitou škálu, jež zasahuje do mnoha dalších disciplín. Přičemž v posledních letech velmi narůstá zájem o to, jak videohry mohou s uměním souviset a zda by se uměním mohly stát, což bude tématem následujících kapitol.

### **3.1. Vizuální design a estetika videoher**

Estetika hraje důležitou roli v designu videoher a ovlivňuje vše od herní atmosféry a nálady až po herní mechanismy a uživatelská rozhraní. Jedním z hlavních cílů vizuální estetiky videoher je poskytnout hráčům vizuálně přitažlivý a poutavý zážitek ze hry. To však vyžaduje zdlouhavé a náročné zvážení různých vizuálních prvků, jako je například design postavy, prostředí a celkový vzhled. Vývojářská studia proto mohou spolupracovat s estetiky a umělci, aby zajistili, že vizuální prvky hry budou nejen vizuálně přitažlivé, ale také funkční a intuitivní. „Estetika je neuvěřitelně důležitým aspektem herního designu, protože má největší přímý vztah k hráčskému zážitku. Pokud máte určitý vzhled nebo tón, který chcete, aby hráči zažili a ponořili se do něj, musíte zvolit technologii, která nejenže umožní estetickou stránku hry, ale také ji umocní a posílí.“ (Schell, 2008, Str. 42).

Vizuální estetika představuje primární a inicializující dojem, který hráči získávají z videoher a grafický prvek tímto způsobem formuje jejich první interakci s daným herním prostředím. Estetická potěšení vyplývající z herní zkušenosti zahrnují sensorické uspokojení

spojené s estetickým vnímáním. Tato vizuální dimenze, v kombinaci s auditivními průběhy hry, se tak stává zásadní pro udržení pozornosti hráče a vytvoření stavu ponoření, známého též jako "flow". „Potěšení z věmů zahrnuje používání smyslů. Vidět něco krásného, slyšet hudbu, dotýkat se hedvábí, cítit vůni nebo ochutnávat lahodné jídlo, to vše jsou smyslové požítky. Především estetická stránka vaší hry je tím, co vám bude přinášet tyto požítky.“ (Schell, 2008, Str. 109). Videohry konceptualizované jako umělecká díla vykazují tendenci k většímu důrazu na estetické a grafické složky ve srovnání s například akčními videohrami, které přikládají vyšší váhu aspektu hrátelnosti. „Čím krásnější je umělecké ztvárnění zážitku, ať už jde o psaní, hudbu, tanec, herectví, komedii, kinematografii, grafický design nebo cokoli jiného, tím je zajímavější a přitažlivější pro diváky.“ (Schell, 2008, Str. 254). Estetika proto hraje klíčovou roli v celkovém herním zážitku a má také důležitou roli při zvyšování požítku. Kvalitní herní umění vykazuje schopnost získat pozornost hráčů, kteří by jej jinak opomenuli. Dokáže generovat v herním kontextu autentický a vznešený dojem realismu, zvyšovat úroveň angažovanosti hráčů a poskytovat estetickou satisfakci jako odměnu. „Videohry jsou uměleckou formou, takže estetika je součástí jejich designu. To neznamená, že hra musí být krásná, stejně jako nemusí být krásný film nebo obraz. Spíše musí být navržena se smyslem pro styl a vytvořena s uměleckými schopnostmi.“ (Ernest, 2010, Str. 21).

Další důležitou oblastí studia vizuální estetiky videoher je použití barev a osvětlení. Barvy lze použít k vytvoření různých nálad a emocí ve hře, zatímco osvětlení lze použít k vytvoření hloubky a atmosféry. Estetici mohou spolupracovat s herními vývojáři na vytváření barevných palet a světelných schémat, které doplňují herní příběh a herní mechanismy. Kromě těchto praktických aspektů má vizuální estetika videoher také teoretické důsledky. Estetici mohou studovat, jak vizuální prvky přispívají k celkovému estetickému zážitku ze hry a jak mohou herní designéři tento zážitek formovat a manipulovat s ním. Mohou také zkoumat, jakým způsobem lze videohry chápat jako formu umělecká díla a jak jejich vizuální estetika přispívá k jejich umělecké hodnotě. (Taylor and Francis, 2014, Str. 121–128). Vizuální estetika zahrnuje design, grafiku a celkový vzhled hry a ovlivňuje hráče na vědomé i podvědomé úrovni. Je proto mimo další důležitým faktorem pro udržení hráčovy motivace ke hraní. Dobře zpracovaná vizuální estetika může zvýšit motivaci tím, že ztvárňuje poutavé a atraktivní herní prostředí. Motivace ve videohrách je často spojena s touhou prozkoumávat herní prostředí, dosahovat cílů a zažívat pocit pokroku, a proto

poutavá vizuální estetika přispívá k této motivaci tím, že zpříjemňuje plnění herních úkolů. Pro videoherní designery je proto důležité pochopit tyto faktory, jež hráče motivují ke hraní.

#### 4. Umění a videohry

Umění v nejširším slova smyslu spočívá v uspořádání prvků, které vyvolávají emoce a odrážejí lidskou zkušenost. V dnešní době je definice umění natolik rozšířená, že lze jen těžko tento pojem ohraničit. Studium umění ve videohrách je rostoucím oborem, který zahrnuje širokou škálu disciplín, včetně herního designu, výtvarného umění, animace, vyprávění příběhů a zvukového designu. „Tyto a další příklady představují první kategorii v utilitárně-inspirační oblasti her jako umění: tradiční umění – texty, obrazy, ikony, filmy – jsou často znovu použity ve videohrách, přičemž jejich původní poselství se často mění kvůli následným intertextuálním vztahům mezi nimi. Vedle toho lze v této doméně rozlišit další dvě kategorie: zaprvé "herní umění", kdy jsou videohry inspirovány – obvykle esteticky – tradičním uměním, a zadruhé "umělecké hry", kdy tradiční umělci využívají videoherní médium jako způsob vyjádření.“ (Bosman & van Wieringen, 2022, Str. 28). Jako jeden z velmi důležitých prvků a přínosů videoher jako umělecké formy je jejich schopnost vytvářet pohlcující (ponořující/imerzivní) a interaktivní zážitky. „Ponoření“ pochází z latinského "immersio", což znamená ponoření do vody. V souvislosti s kulturními a jazykovými výměnami se používá v přeneseném významu a označuje pocit, že jste obklopeni odlišnými společenskými normami a zapojeni do intenzivního učení. Je také spojován s pocitem přenesení do bezprostřední reality v kontextu zprostředkovaných reprezentací. V těchto případech je zpravidla kauzálně spojen s mírou živosti či věrohodnosti reprezentované reality.“ (Taylor and Francis, 2014, str. 638).

Videohry tudíž umožňují hráčům zapojit se do videoherního umění způsobem, který není možný u tradičních uměleckých forem, jako je malba nebo sochařství. Videohry inspirované různými formami médií, lze navíc považovat za grafické, časosběrné, narativní a interaktivní umění. „Interaktivita ve videohrách nebo jiných formách nových médií (například webových stránkách, interaktivním digitálním umění nebo výukových rozhraních) se nejčastěji vztahuje ke komunikaci mezi člověkem a počítačem. Člověk ovládá počítačový systém, aby dělal něco, co je pro něj smysluplné; systém se mění díky vstupům uživatele jako jednoho z účastníků interakce a reaguje na ně, přičemž dochází k výměně informací ve smyčce.“

(Taylor and Francis, 2014, str. 263). Videohry také pokrývají různé vizuální styly, témata a ikonografii, od minimalistické abstrakce až po realistická ztvárnění. Zatímco některé hry se řídí zavedenými konvencemi a omezenými komerčními zájmy, dostupnost kreativních nástrojů rozšířila uměleckou svobodu herního designu. Kromě průmyslového vývoje her přinesli nezávislí vývojáři a umělci do tohoto prostředí inovace a jedinečnou uměleckou citlivost. Sama podstata obrazu v rámci videoher se nyní stává objektem uměleckého zájmu, a umělci navíc systematicky využívají herní systémy jako nástroje pro tvorbu umění, integrující v sobě komponenty z jiných uměleckých oborů, například hudbu a full-motion video. (Wolf, Mark, 2021, Str. 145-146).

Díky interaktivitě obsažené v těchto videohrách se hráč transformuje v aktivního participanta v procesu tvorby umění, zodpovědného za formování narativní struktury a vizuálního prožitku skrze své konkrétní akce a individuální volby. Videohry také nabízejí umělcům a designérům jedinečnou příležitost experimentovat s novými formami vyjádření. Ve videohrách umění není jen statický objekt, který je třeba obdivovat, ale živoucí a vyvíjející se entita, která se může měnit a přizpůsobovat hráčovým akcím. To vyžaduje vysokou úroveň technických dovedností a kreativity ze strany designérů, kteří musí vytvořit soudržný a ponořující herní svět, jenž reaguje na vstupy hráče. Přičemž právě studium umění ve videohrách vyvolává důležité otázky o povaze umění samotného. „Samotná definice videohry se díky plynulému využívání digitálních technologií, zejména počítačem generovaných obrazů vytvářených v reálném čase a ovládaných uživatelem, rozšířila o produkci v oblasti virtuální reality (VR) a rozšířené reality (AR), a také i o vlastní invence specifické pro jednotlivé umělecké instalace. Od generativních herních modifikací přes videoherní performance až po intermediální instalace se videohry začleňují do světa umění a jako forma interaktivního umění jsou přijímány i samostatné hry.“ (Wolf, Mark J. P., 2021, Str. 147).

Roste ale také zájem o kulturní a sociální důsledky videoher jako umělecké formy. Videohry mají potenciál oslovit mnohem širší publikum než tradiční umělecké formy, a jako takové mají moc utvářet kulturní postoje a hodnoty. Videohry jsou v dnešní době odrazem současné společnosti a jejich hodnot a lze je považovat za důležitou součást kulturní scény. Navzdory výraznému vlivu, který videohry vykazují, jsou často v kontextu veřejného vnímání považovány za médium nedostatečné hodnoty. Tento postoj není omezen pouze na otázku jejich schopnosti akceptace jako umělecké formy, podobně jako tomu bylo v počátcích vývoje fotografií či filmu, ale zahrnuje také celkovou percepční tendenci týkající

se videoher jako takových. „Veřejnost by se neměla nechat zastrašit novým médiem, i když dílo, které z něj vznikne, může být znepokojivé. Fotografie, videoart a kinematografie ukázaly uměleckému světu, že velká média s neomezeným potenciálem stojí za to, aby se o ně bojovalo a že se historie opakuje.“ (Clarke a spol., 2013, Str. 355). Videohry lze využít jako nástroj uměleckého vyjádření, jež umožňuje designérům a vývojářům vytvářet jedinečné a pohlcující virtuální světy, které odrážejí jejich kreativitu a vizi. Ale také je umělci mohou využít pro hlubší porozumění určitým problémům, stereotypům či kulturnímu obohacení lidí, jež vyhledávají umění i jinde než v galeriích.

#### **4.1. Videohry jako forma umění**

Jedním z primárních argumentů konceptu videoher jako formy uměleckého vyjádření spočívá v jejich schopnosti vytvářet pohlcující a interaktivní herní zážitky. V mnoha ohledech jsou videohry analogické k jiným uměleckým formám, jako jsou film, literatura a hudba, v rámci schopnosti zprostředkovávat rozsáhlou škálu emocí a intelektuálních konceptů. Existuje velké množství argumentů, jež podporují zapojení videoher do uměleckého světa a mnoho autorů, jež se k tomuto přiklání. Například Ziff říká: „Dokud bude umění tím, čím vždy bylo, jevem rozmanitým a proměnlivým, dokud budou existovat umělecké revoluce, bude spojení ‚umělecké dílo‘ užíváno mnoha způsoby.“ (ZIFF, 2010, str. 46). Mezi další argumenty lze zařadit i to, že: „Videohry – přinejmenším některé – splňují významný podíl podmínek, které klastrové teorie umění využívají k rozpoznání uměleckých děl. (...) Videohrám je vlastní estetický požitek, stylová bohatost, emocionální sytost, zapojení imaginace, tvůrčí virtuozita, reprezentace i všechny ostatní podmínky. Způsob, jakým videohry splňují daná kritéria, je významně odlišný od předchozích forem umění. Přesto mohou být videohry počítány jako nový a svérázný druh umění“ (KOLÁŘ, 2012, str. 118). Atkinson a Parsayi také argumentují, že: „Pokud videohry dokážou vytvořit svět tak bohatý a detailní jako kterýkoli galerijní prostor, pak by také mohly vyvolat typy estetického zapojení, které jsou obvykle vyhrazeny pro výtvarná umění.“ (Atkinson, P., & Parsayi, F., 2021, Str. 520).

Naopak filmový kritik Roger Ebert odmítal považovat hry jako umění, přičemž jeho názor vyvolal soustavy rozporuplných reakcí. V roce 2005 popsal hry jako neumělecké médium nesrovnatelné se zavedenějšími uměleckými formami. „Pokud je mi známo, nikdo



v oboru ani mimo něj nikdy nebyl schopen citovat hru hodnou srovnání s velkými dramatiky, básníky, filmaři, romanopisci a skladateli. Že hra může aspirovat na uměleckou důležitost jako vizuální zážitek, uznávám. Pro většinu hráčů však videohry představují ztrátu těch drahocenných hodin, které máme k dispozici, abychom se stali kultivovanějšími, civilizovanějšími a empatičtějšími.“ (RogerEbert.com, 2005).

Tento výrok známého kritika však vyvrátili již o pár let dříve umělci Joan Heemskerk a Dirk Paesmans, jež jsou v kolektivu se jménem Jodi a zkoumají prolínání technologií a umění. Jsou známí svými experimentálními a avantgardními díly, které často zpochybňují tradiční pojetí softwaru a designu videoher. (upstreamgallery.nl).

Untitled Game (1998-2001) vznikla v době, kdy se herní modifikace začaly všeobecně uznávat jako svébytná umělecká forma. JODI vytvořili toto dílo manipulací s grafikou i základním softwarovým kódem hry Quake. Jejich modifikace zjednodušily složitou grafiku hry Quake 1 na její základní komponenty a záměrně usilovaly o ostrý kontrast mezi propracovanou zvukovou krajinou a minimalistickým vizuálním prostředím. Ve své modifikaci "Arena" dovedli JODI tento koncept do extrému a zcela eliminovali všechny grafické prvky, přičemž monstra, postavy a pozadí vykreslili zcela v bílé barvě. Dřívější mod 'Ctrl-Space' s více psychedelickým přístupem nespolečá na statický obraz, ale místo toho předvádí vířící černobílé pozadí. Tento efekt je generován neustálými pokusy a následnými neúspěchy herního enginu o vizualizaci interiéru krychle zdobené černobílou tapetou (Untitled Game). Videohra se tímto modem posunula do nepřehlednosti a v důsledku toho se médium ocitlo ve stavu nehratelnosti, čímž má vyvolat ve hráčích zamyšlení a není tak “ztrátou drahocenných“ hodin, jak napsal Ebert.

Videoherní průmysl však podstoupil výraznou transformaci od výroku tohoto známého kritika a perspektiva na videohry jako možnou formu uměleckého vyjádření se stává více přijatelnou, což lze přičítat vzrůstu popularity a obecného uznání, které videoherní médium získalo. Některá muzea a galerie začala zařazovat videohry do svých expozic. Tato tendence ukazuje na postupné uznání videoher jako formy umění, jak to může být viděno například v české Galerii Caesar, ve které se v roce 2022 odehrála vernisáž s názvem Herní svět – Umění v českých videohrách, nebo vystavení videoher v Muzeu moderního umění (MoMA) v New Yorku s názvem Never Alone – Video Games and Other Interactive Design, jež probíhala mezi lety 2022-2023.

Při udělování cen, jako je například D.I.C.E. Award for Outstanding Achievement in Art Direction, vyhlašované každoročně Akademií interaktivních umění a věd během D.I.C.E. Awards, lze pozorovat rostoucí úroveň uznání a významu, který umělecký aspekt zastává v rámci videoherního průmyslu. Tato specifická ocenění zdůrazňují excelenci umělecké práce a vynikající umělecký směr v kontextu videoher, což naznačuje posun od původního vnímání videoher pouze jako zábavného prostředku k jejich legitimitě jako formy uměleckého vyjádření. Přidělování těchto cen nejenže přináší veřejnou pozornost oceněným titulům, ale také zvyšuje jejich prestiž v očích široké veřejnosti a kritického publika jakožto významných uměleckých děl. Tímto způsobem přispívá k akceptaci videoher jako důležitého prvku kulturního a uměleckého dědictví, což dále podporuje jejich schopnost být považovány za legitimní formu umění (Academy of Interactive Arts & Sciences). Diskuse o tom, co přesně dělá videohru uměleckým dílem, se však stále vyvíjí. Vědci, kritici a hráči se zamýšlejí nad tím, jak hodnotit a interpretovat uměleckou hodnotu videoher v rámci kultury a společnosti. Například švýcarský umělecký kurátor, kritik a historik umění Hans Ulrich Obrist v rozhovoru pro Radio Wave dne 23. listopadu 2023 prohlásil, že „Videohry jsou totálními uměleckými díly současnosti...“ (Trhoň, 2023), přičemž není jediným kritikem, jež se k této možnosti přiklání.

Na začátku diskuse, zda by mohly být videohry považovány za formu umění, je třeba objasnit tři hlavní body. Herní design a umělecký obsah jsou obvykle označovány jako „herní umění“, ale toto použití termínu komplikuje sladění existence herního umění jako aspektu designu s potenciálem, že videohry samy o sobě jsou uměleckými díly. Za druhé, není nutné dokazovat, že všechny videohry se dají označovat jako umění; je možné, že za umění lze považovat jen určitou podmnožinu videoher, podobně jako lze za umění považovat jen některé filmy, například *Občan Kane* nebo *Vertigo*. Za třetí je důležité rozlišovat mezi videohrami, které jsou uměleckými díly, a videohrami jako uměleckou formou. Stejně jako Duchampova fontána je uměleckým dílem, ale samotné pisoáry nejsou uměleckou formou, existují případy, kdy umělci používají média videoher k vytvoření umění, ale to nutně neznamená, že videohry jako takové jsou uměleckou formou. Proto jsou klíčovými testovacími případy postavení videoher jako umělecké formy mainstreamové hry jako *Skyrim* a *Space Invaders*, nikoli „umělecké hry“ nebo použití herních médií pro uměleckou reprodukci. (Taylor and Francis, 2014, str. 112). Konkrétní emoce a prožitky zvyšující uměleckou hodnotu díla, však také závisí na užších definicích umění, které se do

konce dvacátého století značně rozšířily. Umělci jako Marcel Duchamp a Andy Warhol usilují o dekonstrukci tradičních rozdělení mezi sférami vysokého a nízkého umění, komerční a nekomerční tvorbou, a elitářským a lidovým vkusem. A napomáhají tak netradičním uměním, které dříve nebyly uznávány.

Pro účely zkoumání potenciálního uměleckého charakteru videoher se nabízí vhodné přezkoumání díla umělce Axela Stockburgera, který reflektuje názory a koncepty Borise Groyse. Ten ve svém významném zkoumání pojmu nového v umění zdůraznil, že rozlišujeme díla "vysokého" umění pomocí procesů, které vytvářejí rozdíl mezi profánním světem a sférou umění. Pro něj je tedy muzeum klíčovým místem diferenciací v historii modernity. V diskusi o avantgardách minulého století také upozornil, že čím více se umělecké dílo vizuálně podobá profánnímu předmětu, tím je důležitější jasně rozlišovat mezi kontextem umění a každodenním kontextem. str. (Stockburger v Clarke, A., & Mitchell, G., 2013, 26-27).

Následující pasáž představuje základní argument a metodologický přístup této práce. Klíčovým pro naši argumentaci je konceptualizace profánního předmětu, zejména počítačových her, jako potenciálního uměleckého díla při jeho vstupu do muzejních prostorů. Tímto krokem přisuzujeme profánnímu prvku, kterým jsou hry, umělecký status. Což tedy znamená, že pokud hry překračují tuto hranici, stávají se uměleckými díly. Mnoho umělců se uchyluje k "tradičním" strategiím přivlastňování prvků z populární kultury her a proměňuje je v umělecká díla tím, že je začleňuje do kontextu umění. Groys se odkazuje na Marcela Duchampa jako na umělce, který se intenzivně zaměřil na proces transformace neumění na umění. Duchampův koncept ready-made otřásl samotným procesem diferenciací a změnil pravidla umění. Podle Groyse je současná umělecká praxe zaměřena na vytváření specifického kontextu, který transformuje vnímání konkrétní formy nebo věci, která byla dříve považována za obvyklou. Dnešní umělci se zaměřují na zkoumání, vytváření a transformaci pravidel, která ovlivňují uměleckou tvorbu. Groys využívá metaforu šachové hry z Duchampova díla a zdůrazňuje, že šachy jsou jednou z nejintimnějších forem uměleckého vyjádření, která se odehrává na neviditelné rovině myšlení a může být solipsistickou estetickou časoprostorovou sférou. (Stockburger v Clarke, A., & Mitchell, G., 2013, Str. 34-35). Akademický výzkum a současná umělecká praxe přisuzují obecné kulturní hodnoty počítačovým hrám, které nyní vstupují do muzeí ze dvou perspektiv. Zatímco jsou

stále více považovány za samostatné kulturní produkty vhodné k výstavě, na druhé straně se také integrují do současné výtvarné praxe. Výstava Game On, kde Henry Jenkins a Kurt Squire prezentují počítačové hry jako "umění sporných prostorů", může sloužit jako příklad změny vnímání her. Tato perspektiva klade důraz na vliv instalačního umění z devadesátých let. "A jeho zkoumání prostorové konfigurace a účasti publika." I když je možné diskutovat o tom, zda jsou počítačové hry formou umění, je zjevné, že se odlišují od výtvarného umění. Hry jsou široce rozšířeným médiem, které poskytuje atraktivní zábavu na počítači nebo konzolách a vyžadují vysokou míru účasti a interakce. Z hlediska výroby mají filmy podobnosti s tím, že oba zahrnují týmy s vysoko specializovanými úkoly. I když jsou většinou počítačové hry vnímány spíše jako zábava než jako umělecká díla, stále existuje neustálé prolínání a přiblížení mezi výtvarným uměním a počítačovými hrami. Umělci si navzájem půjčují prvky a obě formy existují v různých stupních podobnosti. Tato situace vyvolává otázky týkající se uměleckých metod a strategií, stejně jako motivací a zájmů umělců o hry, které mohou být rozmanité a jedinečné pro každé umělecké dílo. (Stockburger v Clarke, A., & Mitchell, G., 2013, Str. 36-37).

Co však právě videohry odlišuje, je jejich schopnost umožnit hráči aktivně se podílet na tvorbě uměleckého díla. Tato úroveň interaktivity formuje jedinečný a pohlcující zážitek, který lze přirovnat k nejlepším uměleckým dílům v jiných médiích. Dalším argumentem ve prospěch videoher jako součást umění je jejich schopnost zprostředkovat komplexní příběhy a témata. Stejně jako jiné umělecké formy mohou být videohry použity k prozkoumání důležitých sociálních, politických a kulturních problémů. Interaktivní povaha videoher umožňuje hráčům prožívat tato témata mnohem poutavějším a zajímavějším způsobem, než je to možné u jiných forem médií.

Dle Stockburgera se dají také rozlišit tři různé způsoby vztahu mezi současným výtvarným uměním a hrami, mezi které spadá přivlastňování, modifikace a výroba originálních her. Přenesení prvků audiovizuální technologie z počítačových her do uměleckého prostředí patrně představuje nejčastěji využívanou uměleckou strategii v této oblasti. Umělci tak nemusejí mít zásadní znalosti herní technologie nebo pravidel. Pro druhý přístup je nezbytné mít znalost pravidel a systému konkrétní hry, avšak ještě důležitější je pochopení širšího kontextu, včetně fanoušků hry a komunit, které se kolem ní formují. Často se tento kritický nebo ironický zásah nazývá modifikace (mod) nebo patch. Tyto úpravy, jako je změna vzhledu postavy nebo vytvoření nové úrovně, přispívají k lepšímu pochopení technologie a funkcí dané hry. Třetí strategie spočívá v tvorbě unikátních a originálních her.

Existuje mnoho těchto her, které jsou známé jako "umělecké hry", a jsou dostupné ke hraní online. (Stockburger v Clarke a spol., 2013, Str. 37). Axel Stockburger představuje významný analytický model pro zkoumání uměleckých videoher, kde rozlišuje tři klíčové strategie vztahu mezi současným výtvarným uměním a hrami: přivlastňování, modifikaci a výrobu originálních her. Tento rozsáhlejší rámec, vycházející ze Stockburgerových teoretických přístupů, nabízí komplexní metodologii pro hloubkovou analýzu a porozumění estetických a uměleckých aspektů v kontextu videoherního prostředí a bude proto klíčovou metodou, jež bude použita pro analýzu uměleckých her v následující kapitole.

Dle předchozích teorií je potřeba rozlišovat mezi klasickými videohrami a videohrami tvořenými jako umění. Ty se dají specifikovat pomocí několika faktorů. Jedním z hlavních rozdílů je, že videohry, co by se daly považovat za umění, jsou za tímto účelem tvořeny, mají poskytnout hráčům hlubší zážitek a vyvolat v nich myšlení či různé emoce, tak jak to dělá umění. Dalším faktorem přispívajícím k tomu, co z těchto videoher dělá umělecká díla, je jejich zaměření. Umělecké videohry především nejsou tvořeny pro široké publikum za účelem co největšího zisku, ale pro ty, kteří chtějí z těchto her dostat umělecký prožitek. Tyto hry bývají zaměřeny na umělecký projev a interaktivitu tohoto „uměleckého díla“, přičemž se v nich umělci mohou vyjádřit novým způsobem. Neposledně je také důležité, že videohry tvořené jako umění jsou tvořeny s tvůrčí uměleckou vizí, mohou vyjadřovat osobní výpovědi autorů či experimentují s novými a inovativními přístupy k této tvorbě. „Uměním může být všechno a je mnohem zajímavější diskutovat o jedinečných vlastnostech a tvůrčím potenciálu počítačových her, než aby se galerie oprostily od zábavy. Navíc umění a hry lze v celé historii moderního umění považovat za sourozence.“ (Stockburger v Clarke a spol., 2013, Str. 43).

## **4.2. Videoherní tvorba jako forma umění**

I přesto, že lze vést diskusi o tom, zda jsou počítačové hry považovány za formu umění, je evidentní, že se výrazně odlišují od tradičního výtvarného umění. Hry představují rozsáhlé médium, které nabízí atraktivní zábavu prostřednictvím počítače či herní konzole a vyžadují vysokou míru interakce a účasti hráče. Videohry mohou být neuvěřitelně silným médiem pro umělecké vyjádření. Stejně jako obraz nebo socha mohou i videohry vyvolávat emoce, či předávat myšlenky a zkoumat složitá témata. Videohry, jež jsou speciálně vytvořeny jako

forma umění, se především zaměřují na estetiku, vyprávění příběhů a herní mechanismy, které pro hráče představují jedinečnou výzvu. Tyto umělecké hry se obvykle vyznačují nižším rozpočtem ve srovnání s průmyslovým herním odvětvím a často jsou vyvíjeny v programovacích jazycích, jako je Java nebo Actionscript (Flash), což umožňuje jejich distribuci na webových stránkách. Mnoho těchto her čerpá inspiraci z klasických arkádových titulů z osmdesátých let, jako jsou Breakout, Space Invaders a Tempest. (Stockburger v Clarke a spol., 2013, Str. 42). Nejsou tedy na rozdíl od klasických her tvořeny za účelem zisku, ale pro umělecký a estetický prožitek, přičemž často tyto tituly usilují o předání nějaké zprávy, nebo poskytují pohled na určité důležité téma, také se mohou zabývat sociálními otázkami či osobní introspekci.

Shrnutím lze konstatovat, že používají vizuální estetiku, vyprávění příběhů a interaktivní prvky k tomu, aby zaujaly hráče a vtáhly je do jedinečné interaktivní zkušenosti. Design těchto her často posouvá hranice a experimentuje s neobvyklými herními mechanismy a nelineárním vyprávěním. Hráči zde nejsou pouhými účastníky, ale stávají se aktivními participanty odvíjejícího se příběhu, ovlivňují tak jeho směr a vizuální prezentaci. Kromě toho je použití technologie v těchto uměleckých dílech pozoruhodné. Klíčovým diferencujícím faktorem, vycházejícím z předchozích teoretických perspektiv, mezi konvenčními videohrami a těmi, kterým se přisuzuje status uměleckého vyjádření, tkví v jejich primárním záměru a účelu. Klasické videohry akcentují zábavnost prostřednictvím interaktivního hraní, zatímco videohry konceptualizované jako umělecké dílo se zaměřují na umělecký výraz, vyprávění a emoční dopad, přičemž využívají interaktivitu jako prostředek k vyjádření unikátní umělecké vize.

Umělci zkoumají téma uměleckých videoher již po mnoho let, včetně již zmíněné JODI, jež vytvořili modifikaci pomocí manipulace grafiky a softwaru a posunuli videohru do umělecké nehratelnosti. Tendence k uznání videoher jako umělecké formy se v posledních několika letech proměňuje, což se projevuje na výstavách v uměleckých institucích, včetně Muzea moderního umění (MoMA) v New Yorku. Teoretické rozlišení mezi klasickými a uměleckými videohrami zdůrazňuje, že umělecké hry jsou vytvářeny s hlubším záměrem poskytnout hráčům umělecký prožitek a vyvolat emoce. Tyto hry směřují k tvůrčí umělecké vizi, vyjadřují osobní výpovědi a experimentují s inovativními tvůrčími přístupy. V posledním desetiletí lze pozorovat blížící se spojení mezi výtvarným uměním a počítačovými hrami. Ačkoliv jsou stále vnímány především jako zábavní průmysl, videohry postupně získávají status samostatných kulturních produktů, jež mohou být vhodné k

výstavě v muzejních prostorech. Akademický výzkum a umělecká praxe přisuzují počítačovým hrám obecnou kulturní hodnotu, přesto však stále probíhá diskuse o jejich specifickém postavení mezi uměleckými formami. Čímž je patrný vývoj vnímání videoher od pouze jako zábavy k jejich uznání jako formy uměleckého vyjádření.

### **4.3. Analýza uměleckých videoher**

Analýza vybraných videoher se dá pojmout z několika přístupů. Existuje například Klastrová teorie umění od Beryse Gauta, také teorie Masového umění od Noëla Carroll, nebo již zmíněná teorie Stockburgera, jež zde budeme využívat. Ta formuluje tři různé způsoby vztahu mezi současným výtvarným uměním a hrami, mezi něž spadá přivlastňování, modifikace a výroba originálních her. Přivlastňování v kontextu této analýzy reflektuje umělecký proces, kdy jsou estetické prvky a kódy běžného života převzaty s cílem vytvořit nová umělecká díla. Tradiční média, včetně malby, kresby, fotografie, filmu a videa, fungují jako prostředky pro umělecká díla vytvářená na základě strategie přivlastňování. Přivlastňování v tomto kontextu chápeme jako umělecký proces využívání a reinterpretace prvků herní kultury a počítačových her za účelem vytvoření nových děl s kulturním a estetickým významem. (Stockburger v Clarke a spol., 2013, Str. 29-31). Mody a záplaty jsou modifikace herního softwaru, aplikované po zakoupení plné verze hry. Tyto úpravy fungují ke zlepšení, opravě chyb nebo přidání nových prvků. Cracking the Maze, výstava z roku 1999, upozornila na modifikace v počítačových hrách. Důležitým faktem je, že výstava zahrnovala záplaty od umělců i hráčů a hackerů, kteří své zásahy prováděli mimo umělecký kontext. Tím došlo k rozšíření umělecké sféry o aktivity, jako je programování softwaru. Modifikace, zkráceně mody, představují v tomto kontextu kreativní zásahy do hry, měnící obsah nebo pravidla a často odkazující na popkulturu. Modifikace a záplaty přinášejí různé intervence, ovlivňující architekturu úrovní, reprezentaci hráčů, herní mechanismy a pravidla hry. (Stockburger v Clarke a spol., 2013, Str. 31-34). Tvorba originálních uměleckých her se mnohdy vyznačuje omezeným finančním rozpočtem a často využívá programovací jazyky, především Javu a Actionscript, pro implementaci webového nasazení. Tyto hry čerpají inspiraci z klasických arkádových titulů, přičemž některé, jako například "Intruder" od Natalie Bookchinové, prozkoumávají nové herní struktury skrze experimentální adaptaci literárních příběhů. Někteří umělci, například Blast Theory s hrou "Uncle Roy", kombinují

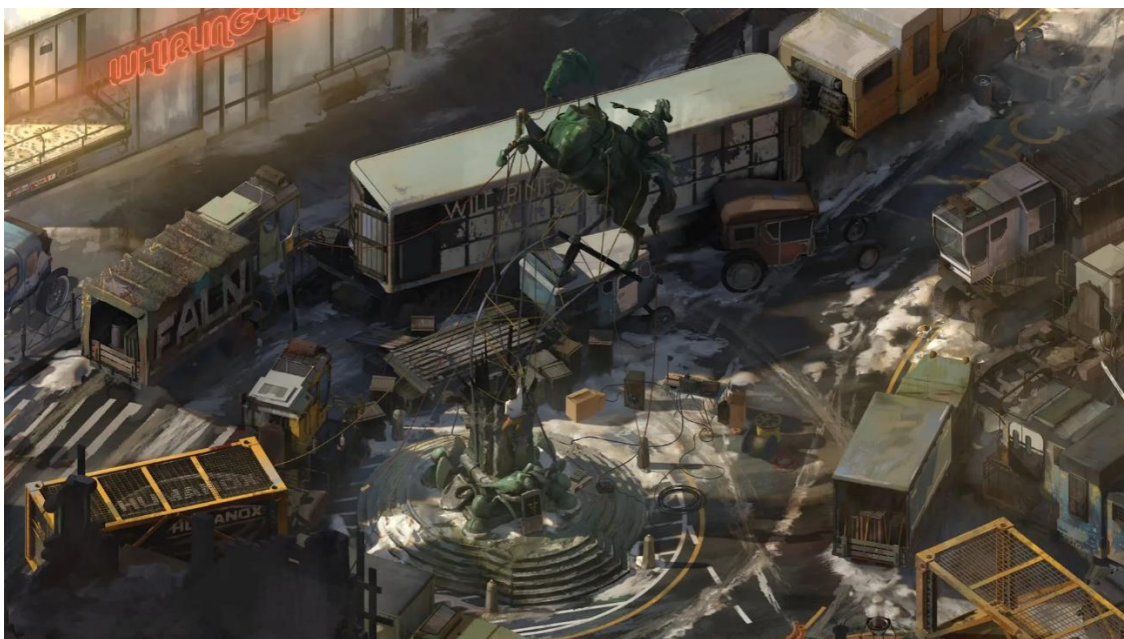
technologický výzkum s originálními herními koncepty, čímž vytvářejí technologicky sofistikované a kritické hry, jež přesahují tradiční rámec zábavy. Tyto originální projekty nejen testují hranice nových médií, ale též nabízejí prostor pro kritické pohledy a politický aktivismus v rámci počítačových her. (Stockburger v Clarke a spol., 2013, Str. 34-35). Videohry k analýze byly vybrány na základě ohlasu společnosti i kritiků, přičemž bylo přihlíženo i na to, aby byly novějšího vydání, a především z části tvořené umělci.

Prvním příkladem umělecké videohry je Disco Elysium od společnosti ZA/UM. Tato estonská společnost byla založena v roce 2016, a od té doby získala pozornost herního průmyslu svým zvláštním přístupem k hratelnosti a hlubokým narativům. Studio je složeno z téměř 100 autorů, umělců, inženýrů a producentů. (ZA/UM).

Disco Elysium, uvedené na trh v roce 2019, představuje detektivní hru v žánru RPG, vyznačující se zřetelným uměleckým stylem, rozsáhlým a soudržným narativem a interaktivním rozhodováním hráče. Tato hra přenáší hráče do role vyčerpaného detektiva, jenž se musí vypořádat s řešením složitého kriminálního případu v atmosférickém prostředí fiktivního města Revachol. Zásadním prvkem hry je hluboký a dobře strukturovaný narativ, který aktivně reaguje na rozhodnutí hráče. Dialogové sekvence, obohacené širokým spektrem nálad od lehkého humoru po vážnou rétoriku, jsou koncipovány jako prostředek nejen pro průběh vyšetřování, ale i pro postupný vývoj centrální postavy. Hráčovy volby zastávají klíčovou roli v determinaci dynamiky vyprávění (Disco Elysium).

Vizuální estetika představená v rámci videohry je výrazná a ilustrativní, charakterizovaná ručně malovanými prvky. Severská atmosféra, podpořená výběrem poutavé hudby, se stává klíčovým prvkem při formování podmanivého prostředí hry. "Po celé hře jsou drobné střípky, například portréty řidičů kamionů se zobrazují jako jejich průkazové fotografie na řidičských průkazech. Kdežto obrazy umírajících alkoholiků se doslova rozplývají v nedbalém štětcí,..." (Lipscombe, 2019).





Obr. 7: Ukázka ze hry Disco Elysium z roku 2019

Disco Elysium vyniká v estetickém provedení spojujícím prvky neo-noir (z termínu Film noir/ temný film) s výrazným ručně malovaným stylem, což poskytuje nezaměnitelnou vizuální identitu. Prostředí města Revachol je prezentováno s pečlivým zaměřením na syté barvy a detailní vizuální prvky, čímž vytváří prostor pro estetickou podstatu hry, jež harmonicky rezonuje s celkovou atmosférou. Estetika hry se opírá o umělecký styl minimalistických designů a estetických kompozic, což umožňuje vytvoření atmosféry zcela odlišné od tradičních žánrových konvencí. Charakteristické prvky neo-noir se projevují v temných tónech, sofistikovaném využití světelných a stínových efektů a v dialogovém stylu postav, což přispívá k hlubokému a bohatému interpretativnímu příběhu. Nabízí hluboký a bohatý interpretativní příběh. Dialogy, rozhodnutí hráče a odhalení záhadného případu se prolínají s tematickými prvky, které lze interpretovat na různých úrovních. V emocionálním smyslu poskytuje pestré spektrum zážitků. Hloubka postav a jejich vnitřních konfliktů umožňuje hráčům navázat emocionální spojení s příběhem.

Při tvorbě Disco Elysium se spojil tým umělců, hudebníků a spisovatelů, za účelem vytvoření esteticky zajímavé videohry, jež byla ručně namalována a jsou v ní z části implementované 3D prvky. Základy tvorby vycházely z Rostovovy práce na Kurvitzově románu, Rostov design videohry maloval, zatímco Kurvitz psal příběh. Při aplikaci teorie Stockburgera se jedná o přivlastňování, jelikož se využívají umělecké prvky ve spojení s

videohrou. (Wiltshire, 2020). Disco Elysium však není pouze estetickou videohrou, ale dotýká se též důležitých témat, jež velmi dobře znázorňují i uměleckým způsobem, a ne pouze dialogy. Hlavní hrdina se potýká s alkoholismem, jež je ve hře velmi reálným způsobem ukázán, přičemž sám spoluautor Kurvitz se s tímto problémem setkal. "Skutečné škody, se kterými se lidé setkávají, jsou ekonomické a personální," říká Kurvitz. "Vyčerpání snů, pomalé propadání alkoholismu a většinou jen zlomené srdce a zklamání z lidí...". Přičemž také videohra využívá k rozvíjení příběhu dialogy a vyšetřovací techniky namísto boje. Těmito argumenty lze konstatovat, že videohra splňuje i Stockburgerovu teorii o výrobě originálních uměleckých her, jež by se daly považovat za umění i hratelnosti. (Taylor, 2018).

Dalším příkladem je videohra Gris, jež je první videohrou od vývojářského studia Nomada. Studio Nomada je nezávislé studio pro vývoj videoher se sídlem v Barceloně ve Španělsku. Studio založili v roce 2017 Adrián Cuevas a Roger Mendoza a umělec Conrad Roset s cílem vytvářet umělecké a plnohodnotné herní zážitky. Cílem studia je vytvářet hry, které zkoumají osobní a univerzální témata a často využívají vizuální metafory a symboliku k předání hlubších významů. Inspirací pro tuto hru byl například styl akvária Iwagumi, ale také některé stavby v Indii a Benátkách. Zaměřují se především na umělecké prvky, estetiku a emotivní vyprávění příběhu. (Webster, 2018).

Při vytváření Gris se autoři zaměřovali na to, aby příběh hry a barvy představovaly vnitřní růst. Studio Nomada spolupracovalo s psychoterapeutem Héctorem Fusterem, aby zprostředkovalo psychologickou cestu od utlačování k získání síly prostřednictvím metafor a symboliky, nikoliv slov. Proměňující se mechaniky, výtvarné prvky a hudba hry Gris odrážejí prožívání hlavní hrdinky. (Handrahan, 2019).

Hráči vstupují do role mladé dívky pojmenované Gris, která se ponořuje do metaforického putování skrze ručně kreslený svět. Prostřednictvím navigace komplexním prostředím a řešení hádanek postupně odhalují nové schopnosti, jež symbolizují její osobnostní a emocionální rozvoj. Výrazný výtvarný styl, včetně ručně kreslených animací a akvarelové estetiky formuje transcendentní atmosféru, kterou umocňuje originální hudební doprovod. Videohra efektivně sděluje svůj příběh prostřednictvím sugestivního vizuálního ztvárnění a atmosférického vyprávění. Tematicky se zabývá tématy ztráty, naděje a

odolnosti, přičemž hráče vyzývá k vlastní interpretaci příběhu a jeho symbolických prvků. (Nomada).



Obr. 8: Ukázka ze hry Gris, z roku 2018

Barevná paleta a kresba této videohry vytvářejí pohlcující atmosféru, kde každá fáze hry má svůj vlastní jedinečný vizuální styl, který pomáhá vyprávět příběh hlavní postavy. Stylově hra vyniká jednoduchým, ale silným charakterem a designem prostředí. Symbolika barev a tvarů dává prostor pro různé interpretace a vtahuje hráče do vizuálního příběhu. Interpretace lze Gris chápat jako cestu skrze ztrátu a obnovení síly. Prostřednictvím abstraktních obrazů hráči prožívají emocionální transformaci hlavní postavy. Bez jediného slova dokáže přenášet smutek, ztrátu, naději a uzdravení. Hudba je úzce propojena s vizuálním projevem a zvyšuje emocionální sílu hry.

Pokud aplikujeme teorii Stockburgera, splňuje videohra přivlastňování. Využívá umělecké prvky a inspiraci z různých zdrojů, jako je styl akvária Iwagumi, stavby v Indii a Benátkách. Dále cíleně vybírá osobní a univerzální témata, využívá vizuální metafory a symboliku k vytváření hlubších významů, což konceptu přivlastňování odpovídá. Také se na tvorbě Gris podílel umělec Conrad Roset, jež ručně namaloval koncepty, které poté byly převedeny do interaktivní formy. Dochází zde proto ke spojení herních designerů a umělce za účelem přivlastňování uměleckých forem a jejich převedení do videoherního světa. Dalo by se však také argumentovat, že Gris splňuje i výrobu originálních uměleckých her, tím, že

se dotýká hlubších témat, má vyvolat pocit osamělosti a sebereflexe. Při tvoření *Gris* spolupracovali designéři s psychoterapeutem Héctorem Fusterem, jež jim pomohl zformovat psychologický růst postavy bez textu či dialogů, čím obsahuje mnoho metafor a symboliky, tak jako například obrazy. Videohra proto není pouze vizuálně estetická, ale dá se považovat za umění i z hlediska hratelnosti. (Webster, 2018).

Posledním příkladem videohry, jež lze být považována za umění je hra *Oxenfree* od studia Night School. Night School Studio je nezávislé studio pro vývoj videoher se sídlem v Los Angeles v Kalifornii. Studio založili v roce 2014 Sean Krankel a Adam Hines, kteří mají zkušenosti z herního a zábavního průmyslu. Studio je známé vytvářením příběhových her, ve kterých se prolínají prvky interaktivního vyprávění, průzkumu a řešení hádanek. Také je známé svým důrazem na silný příběh, vývoj postav a budování atmosférického světa. Jejich hry se často zabývají dospělými tématy, ale zároveň si zachovávají smysl pro humor a nabízejí hráčům smysluplné volby, které ovlivňují příběh. Původně většinu grafiky na pozadí hry *Oxenfree* vytvořil jeden umělec, který jí dodal osobitý nádech. Nyní studio míří ke stylu „živého concept artu“, k čemuž používá kombinaci 3D postav a cest a malovaného 2D pozadí. (Night School Studio Blog, 2019).

Ve hře *Oxenfree* se hráči ujmou role teenagerky Alex, která se svými přáteli navštíví opuštěný ostrov. Příběh hry se odvíjí prostřednictvím dialogových voleb, které hráčům umožňují utvářet příběh a vztahy mezi postavami. Jedním z výrazných prvků hry je systém dialogů, v němž konverzace probíhají v reálném čase bez přerušení. Hráči musí zvolit odpovědi v omezeném časovém rámci, což ovlivňuje směr vyprávění a dynamiku postav. Tento systém dialogů dodává vyprávění hloubku a realismus. K celkovému pocitu tajemna a napětí přispívá atmosférické prostředí hry, které se vyznačuje strašidelným prostředím a podmanivým soundtrackem, s navíc ručně malovaným výtvarným stylem vytvářejí silný zážitek. (Night School Studio).



Obr. 9: Ukázka ze hry Oxenfree, vydanou v roce 2016

Esteticky vyniká působivým vizuálním stylem, který kombinuje ručně kreslená prostředí se světelnými efekty a atmosférickou hudbou. Tato estetika formuje na ostrově, kde se videohra odehrává, napětí a tajemství. Stylově se hra vyznačuje systémem dialogů, který umožňuje hráčům volit různé reakce a ovlivňovat příběh. Dodává hře interaktivitu a umožňuje hráčům vytvářet si vlastní zážitky. Příběh obsahuje nadpřirozené prvky, které lze různě interpretovat a nabízí hlubší významové vrstvy. Vývojáři při tvorbě Oxenfree spolupracovali s umělkyní Heather Gross, přičemž i sám Krankel strávil několik let v Disney Interactive. Jedná se opět tedy o spojení umělce a herních designerů, jež využívají umělecké prvky k vytvoření esteticky temné a vizuálně přitažlivé videohry. Studio se zaměřuje na budování atmosférického světa a využívají estetických prvků a 2D konceptů pro vytváření hlubokých významů. Při aplikaci teorie Stockburgera se na základě těchto argumentů jedná o přivlastňování, kdy opět studio využívá uměleckých forem, jež převedou do interaktivního světa. (Francis, 2016).

Z analýzy vyplývá, že tyto tři vybrané videohry se dle Stockburgerovi teorie skutečně dají považovat za uměleckou tvorbu. Všechny hry splňují přivlastňování a jsou uměním z hlediska jejich estetického vzhledu. Z hlediska analýzy lze také argumentovat, že Gris i Disco Elysium splňují teorii o výrobě originálních uměleckých her, přičemž vykazují



umělecké prvky i z hlediska hratelnosti. Pokud celkově zhodnotíme principy, jež tyto studia používají, je jedním z klíčových prvků uměleckých videoher estetický design. Estetika hraje ve videohrách důležitou roli při hodnocení a velmi ovlivňuje naše emocionální a intelektuální reakce. Vizuální design, barvy a osvětlení mohou vyvolat různé pocity u hráčů, jako napětí a neklid, nebo radost a vzrušení. Dalším významným aspektem je použití narativu. Příběhy ve hrách umožňují prozkoumávat různá témata, od osobních zkušeností a emocí po širší sociální a kulturní problémy. Interaktivita a vyprávění umožňují hráčům aktivně se zapojit do příběhu a ovlivnit jeho vývoj skrze své volby a akce. Kombinace tohoto estetického designu, interaktivity a vyprávění vytvářejí ve videohrách jedinečný a pohlcující umělecký zážitek, který překračuje tradiční představy o umění a estetickém vnímání.

Ze všech těchto poznatků však vyvstává otázka, co konkrétně motivuje hráče ke hraní těchto videoher. Zejména zda estetika a hloubka obsahu v těchto hrách představují dostatečně významný faktor, který by hráče motivoval k jejich hraní. Přičemž je také důležité, zda vůbec existuje diferenciace pro hráče mezi těmito žánry. Zatímco existuje řada studií, které zkoumají motivaci hráčů u tradičních herních žánrů, existuje omezené množství výzkumů, které by se zabývaly specifickou motivací hráčů u uměleckých her. Na tuto otázku se proto nejen zaměříme v další kapitole, ale formuje také jednu z hlavních otázek výzkumu této práce.

## 5. Motivace

Motivace označuje psychologické procesy, které vedou chování k určitému cíli nebo záměru. Bez motivace neexistuje chování. Dle Nakonečného: „Obecně platí, že motivace je intrapsychicky probíhající proces, vycházející z nějaké potřeby a vyúsťující ve výsledný žádoucí vnitřní stav, proces, který je iniciován endogenně (vnitřní pohnutka k odpočinku vycházející z pocitu únavy) nebo exogenně (finanční pobídka k splnění nějakého úkolu).“ (Str. 15). Také lze rozdělit motivaci dle Maslowa na pět hierarchických částí – základní tělesné, fyziologické potřeby; potřeba bezpečí, jistoty; potřeba lásky, přijetí, sounáležitosti; potřeba uznání, úcty; potřeba seberealizace. Přičemž v každé z nich se uspokojují jiné potřeby člověka. Dále také můžeme motivaci rozdělit na vnitřní, která je řízena osobními zájmy nebo hodnotami za účelem zisku, anebo na vnější, která je řízená vnějšími přínosy

nebo důsledky. Zahrnuje tedy aktivaci vnitřních a vnějších faktorů, ty nás iniciují, vedou a udržují naše chování směrem ke konkrétnímu výsledku. (Hodent, 2020, Str. 15).

Motivace k jednání může vycházet například z touhy k úspěchu, která nás nutí stanovovat si vyšší cíle, překonat různé výkonnostní normy či vynikat v nějaké činnosti. Ale také nás může k jednání vést sociální motivace, jež souvisí s interakcí a vztahy. Lidé jsou ze své podstaty sociální bytosti a potřeba sociálního spojení a přijetí může být silným motivačním faktorem. Sociální motivace může vycházet z touhy po společenském uznání, nebo z potřeby přispět skupině či komunitě. Vnější motivace se projevuje, když něco děláme kvůli odměně nebo vnějšímu výsledku, zatímco vnitřní motivace je poháněna potěšením ze samotné činnosti. Behaviorální psychologové studují, jak naše okolí ovlivňuje naše chování prostřednictvím odměn a trestů. Tomuto jevu se říká operantní podmiňování, kdy se učíme souvislosti mezi podněty a pravděpodobností získání odměny. Načasování odměny ovlivňuje, jak efektivně se učíme. Ačkoli je podmiňování často špatně chápáno, hraje klíčovou roli při usilování o potěšení a vyhýbání se bolesti. Výzkum B. F. Skinnera se zvířaty ve "Skinnerově krabici" prokázal účinky odměňování a trestání chování, které lze i přes naši větší složitost zobecnit na člověka. (Hodent, 2020, Str. 15-17).

Vnitřní motivace je, když se do nějaké činnosti zapojujeme pro radost z ní, aniž bychom hledali vnější odměnu. Uspokojuje naše potřeby kompetence, autonomie a vztahovosti. Kompetence zahrnuje pocit kontroly a pokroku, zatímco autonomie se týká sebevyjádření a smysluplných voleb. Lidé jsou společenské bytosti a dychtí po sounáležitosti s ostatními. Vnitřní motivace může být silná a zavádění vnějších odměn ji může někdy oslabit, zejména pokud snižují náš pocit kompetence, autonomie nebo vztahovosti. Ačkoliv rozlišování mezi vnitřní a vnější motivací může být náročné, protože často existují vedle sebe. Co je ale také dále důležité je flow neboli ponoření. Flow je tedy pocit, kdy jsme hluboce ponořeni do nějaké činnosti. (Hodent, 2020, Str. 17-18) Motivace je složitý a mnohostranný aspekt lidského chování, který tedy může vycházet z vnitřních faktorů, jako jsou například osobní zájmy, vášně a uspokojování vrozených psychologických potřeb, nebo i z vnějších faktorů, jako jsou vnější odměny a společenské uznání. Hraje také klíčovou roli při dosahování úspěchu, ať už akademického, osobního nebo profesního.

## 5.1. Motivace ke hraní videoher

Motivace ke hraní videoher je v posledních letech předmětem mnoha výzkumů, v nichž usilují o pochopení základních faktorů, které vedou jednotlivce k této formě zábavy. Vnitřní motivace označuje požitek, který získáváme z činnosti nebo úkolu, aniž bychom hledali vnější odměnu. Hraní her je často vnitřně motivující, protože jejich účel je samoúčelný, i když to nemusí platit, pokud hrajeme profesionálně nebo proto, abychom udělali radost někomu jinému. Teorie sebeurčení (SDT) je široce přijímaný rámec pro pochopení vnitřní motivace, který předpokládá, že abychom byli skutečně motivováni, musíme uspokojit naše potřeby kompetence, autonomie a vztahovosti. Kompetence je spojena s pocitem kontroly a pokroku, zatímco autonomie je spojena se smysluplnými volbami a sebevyjádřením. Důležitá je i sociální sounáležitost, například pocit být součástí týmu. Ačkoli je vnitřní motivace mocná, používání vnějších odměn za skutečně motivující aktivity může někdy podkopat naši vnitřní motivaci, zvláště když ovlivňuje naši kompetenci, autonomii nebo odhodlání. (Hodent, 2021, Str. 17-18). Jedním z nejčastějších motivů hraní videoher je sociální interakce. Mnoho her umožňuje hráčům spojit se s ostatními online, ať už prostřednictvím kooperativní hry nebo multiplayeru. „Moderní podoby her pro více hráčů, jako je například World of Warcraft, poskytují hráčům připojeným k internetu přístup do centrálního virtuálního světa, který poskytuje příležitosti pro soutěživou i kooperativní hru ve skupině. Tyto hry umožňují hráčům sdružovat se v krátkodobých skupinách a plnit úkoly v rámci jednoho herního sezení a vytvářet dlouhodobější skupiny, tzv. cechy, frakce nebo klany, které přetrvávají po delší čas.“ (Przybylski a spol., 2010, Str. 156). Pro některé hráče může být tento sociální aspekt jednou z hlavních motivací, protože si užívají pocit komunity a přátelství, jež s sebou multiplayer hry přináší.

Dalším důležitým motivačním faktorem je také výzva. Videohry často staví hráče před obtížné hádanky nebo překážky, které je třeba překonat, a pocit uspokojení, který plyne z překonání těchto výzev, může být velmi naplňující. Proto se dá argumentovat, že „Úspěch a selhání jsou součástí života, ale při hraní videohry se z člověka stává dobrovolný účastník, který je připraven nechat se hrou zkoušet a dodržovat její pravidla.“ (Taylor and Francis, 2014, Str. 222-223).

Pro mnoho hráčů videoher je také hlavní motivací úspěch a pokrok. Hry často poskytují jasné cíle, kterých mají hráči dosáhnout, například dokončit úroveň nebo získat vysoké skóre. Při postupu hrou může hráč získávat různé dovednosti, které jej motivují ve hře



pokračovat a dohrání hry nám může přinést pocit naplněnosti. „Pokud nemáme pocit, že při zapojení do nějaké činnosti, např. při učení se hře na kytaru nebo při snaze zhubnout, děláme pokrok, je velmi pravděpodobné, že od této činnosti upustíme.“ (Hodent, 2020, Str. 33). Pocit úspěchu, který plyne z dosažení těchto cílů, může být velmi uspokojivý a pro některé hráče je snaha dosáhnout těchto cílů hlavní motivací pro hraní.

Některé videohry výhradně spoléhají na zajímavé výzvy a konflikty. Konflikty vnášejí do výzev život a energii a činí je poutavými. Konflikty ve hrách mohou vznikat z různých zdrojů, například z boje s NCP (non-playable character/ne hráčská postava) nebo z překonávání překážek v herním prostředí. Základní dynamika často zahrnuje omezování akcí hráče nebo jejich potlačování v rámci pravidel hry. Konflikty hráče motivují, jelikož uspokojují základní potřebu pochopit a ovládat hru. Hráči usilují o vyřešení těchto konfliktů a také o nalezení rovnováhy v nevyvážených situacích a o dospění k jejich završení. Touha po uspořádanosti a kontrole vede hráče k překonání zdánlivého nedostatku řádu nebo smyslu hry, jako je například dokončení hádanky nebo stabilizace města na pokraji chaosu. (Taylor and Francis, 2014, Str. 254-255). Motivace ke hraní videoher však také zůstává i na individuální úrovni a každý hráč má jiné preference, jež jsou složité a mnohostranné a mohou se velmi lišit. Přičemž pochopením těchto faktorů, které vedou jednotlivce k této formě zábavy, můžeme získat hlubší pochopení toho, jak videohry přispívají k našemu chápání lidského chování a motivace.

## **5.2. Motivace ke hraní z hlediska vizuálního estetického designu her**

Motivaci ke hraní videoher může ovlivnit několik faktorů, přičemž často se tyto faktory zkoumají pomocí sebedeterminační teorie (SDT) dle Ryana a Deciho, kde se především jedná o vnitřní motivace. Podle SDT je vnitřní motivace hlavním typem motivace, která je základem hry a sportu, což se dá přirovnat k tomu, že se jedná o tento typ motivace, jež je relevantní pro hraní počítačových her. Motivace ke hraní videoher je proto podporována STD, která uvádí, že vnitřní motivace je řízena pocity autonomie, kompetence a vztahovosti. Hry hráčům poskytují pocit autonomie tím, že jim umožňují činit smysluplná rozhodnutí. Pocit kompetence zase poskytováním náročných, ale dosažitelných úkolů. Hry, které poskytují sociální interakci, jako jsou herní režimy pro více hráčů, mohou posílit pocit sounáležitosti a podpořit pocit komunity. (Ryan & Deci, 2000, Str. 54–67).

Avšak toto nejsou jediné motivace, jež hráče podněcují. Každý člověk má jiné preference a každého přitahují jiné faktory. Herní designeři při navrhování her proto musí pochopit tyto motivace a preference hráčů, aby mohli vyvářet hry, jež publikum zaujmou. Herní designér Marc LeBlanc proto na základě psychografie navrhl osm základních "herních potěšení", která hráči zažívají. Psychografie je alternativní přístup, který se zaměřuje na pochopení toho, jak hráči přemýšlejí. Při vytváření je nezbytné věnovat pozornost preferencím životního stylu těchto skupin. Další psychografické faktory jsou méně spojeny s konkrétními činnostmi a orientují se kolem toho, co jednotlivce nejvíce baví, a typu potěšení, které vyhledávají při jakékoli činnosti, včetně her. Mezi osm herních potěšení se řadí:

**Pocity:** Slasti, které plynou z používání smyslů, jako je vidění krásy, slyšení hudby nebo dotýkání se předmětů.

**Fantazy:** Potěšení z ponoření se do imaginárního světa a přijetí různých identit.

**Příběh:** Požitek z prožívání dramatického sledu událostí bez ohledu na lineární vyprávění.

**Výzva:** Potěšení z řešení problémů a překonávání překážek ve hře.

**Komunita:** Radost ze společenského aspektu hry, včetně přátelství, spolupráce a komunity.

**Objevování:** potěšení z objevování a nalézání nových věcí v herním světě.

**Expresa:** Radost ze sebevyjádření a tvoření ve hře, jako je navrhování postav nebo úrovní.

**Poddávání se:** radost ze vstupu do herního světa, opuštění reálného světa a přijetí pravidel hry. (Schell, 2008, Str.108-110).

Dle této teorie je tedy jednou z hráčových motivací zažívání pocitů slasti při pohledu na esteticky potěšující hru. Vizuální a zvuková estetika hry proto může přispět k emocionálnímu zapojení hráče. Řadí se sem prvky jako je výtvarný styl, design postav i zvukové projevy. Na základě těchto poznatků lze argumentovat, že estetika her může významně ovlivnit motivaci ke hraní videoher. Avšak i přes to, je pouze málo výzkumů, které se zaměřují na to, jak celkový design a estetika videohry ovlivňuje motivaci ke hraní. Herní estetika se týká smyslových a emocionálních kvalit her, přičemž se mezi ně řadí například vizuální a zvukový design, vyprávění příběhu a herní mechanika. K souvislosti se hraním her náleží také emoce, jež v nás vyvolávají, přičemž „Emocionální stránka videoher se často projevuje prostřednictvím vizuální estetiky nebo hudby a vyprávění.“ (Hodent, 2017, Str. 153). Pomocí emocí, které v nás hra vyvolává se nám ke hře utužuje vazba, jež nás pak motivuje k dalšímu

hraní. Estetika her hraje proto velmi důležitou roli při vytváření zajímavého a příjemného herního zážitku, který může hráče motivovat ke konzistentní hře a dosahování cílů. Celkový design hry, do kterého se dá zahrnout grafika, barvy, vzhled světa, postavy, musí být pro hráče esteticky lákavé, stejně tak jako zvuky a hudba hry. Například design světa může hráče motivovat k delšímu prozkoumávání a celkovému hraní hry. Videohry proto často poskytují hráčům vysoce detailní a pohlcující prostředí, stejně tak jako jedinečné umělecké styly a hudební skladby. Tato vizuální a zvuková estetika herních světů dokáže hráče vtáhnout do hry a udržet je ve stavu flow.

## **6. Příprava výzkumu**

### **6.1. Cíl výzkumu a výzkumné otázky**

Cílem výzkumu je popsat, jak samotní hráči vnímají a hodnotí videohry, jež jsou tvořeny jako umělecká forma, jaký k nim mají vztah, zda je samotní hráči vidí jako součást umělecké formy. Dalším zaměřením je motivace hráčů k těmto videohrám a zda tuto motivaci ovlivňuje estetický design a vzhled. K tomuto cíli se proto vážou tři hlavní výzkumné otázky.

1. Považují hráči umělecké videohry jako součást umělecké tvorby a jaké faktory ovlivňují jejich názory na tuto problematiku?
2. Jak hráči interpretují a hodnotí estetické a umělecké prvky ve videohrách oproti hratelnosti, a jak tyto prvky ovlivňují jejich celkový zážitek a spojení s herním světem u uměleckých videoher?
3. Co hráče motivuje ke hraní her tvořených uměleckou formou a souvisí tato motivace s estetickým designem těchto videoher?

## 6.2. Výzkumná strategie a metoda

Pro výzkum byl zvolen kvalitativní přístup. Tento přístup usiluje o porozumění osobním výpovědím participantů. „Studujeme, co lidé dělají, jak o tom hovoří, jak tomu rozumějí, jak to prožívají. Jak jsou významy i praxe ovlivňovány prostředím, lidským (sociálním) i nelidským (příroda živá i neživá, lidské výtvořiny), a naopak, jak toto prostředí zpětně ovlivňuje, vytvářejí. Takové porozumění se snažíme budovat přímo v prostředí a kontextech, kde se zkoumané fenomény nacházejí, nikoli v prostředí uměle vytvořeném (jako je třeba laboratoř).“ (Novotná a spol., 2019, str. 260).

Výzkum z tohoto důvodu probíhal pomocí polostrukturovaného rozhovoru, jež zajistil flexibilitu výzkumu a autentické odpovědi participantů, na které bylo možno při rozhovoru okamžitě reagovat. „V praxi to znamená, že si výzkumník připraví tematické okruhy či širší otázky, na něž se během rozhovoru ptá: „guide list“ může mít podobu jak rámcové tematické osnovy rozhovoru, tak i jasně formulovaných a přesně seřazených otázek, a to dle povahy výzkumného problému či praxe v určitém oboru.“ (Novotná a spol., 2019, str. 322). Tento přístup je pro výzkum vhodný také z toho důvodu, že jsou jasně definovaná specifická témata a výzkumné zaměření. Dále je také vhodný z toho důvodu, že s dostatečně homogenním vzorkem, je potřeba menší množství participantů.

## 6.3. Výběr vzorku

Pro výzkum bylo vybráno 10 participantů, jež byli získáni kombinací metody kriteriálního výběru (Účelového výběru) a metody nabalování (sněhové koule). Účelový výběr je takový způsob tvorby vzorku, kdy to, jaký vzorek bude, vyplývá přímo z výzkumného problému. Používá se ve výzkumech, v nichž je předmětem výzkumu nějaký (jasně vymezený) sociální jev či fenomén v nějaké (jasně vymezené) skupině aktérů či lokalitě. (Novotná a spol., 2019, str. 294). Kritéria byla stanovena na základě sociodemografických charakteristik a na základě vztahu aktérů ke studovanému jevu. Po stanovení kritérií byly tyto požadavky vypsány do diskusí na Steam pod některé z nejznámějších uměleckých videoher, na něž mi poté participanté reagovali. Tímto způsobem byli osloveni první participanté, jež následně doporučili další aktéry k výzkumu. Zde proto byla následně využita metoda nabalování. Nabalování, jinak také techniku sněhové koule

(snow-ball sampling), používáme tehdy, pokud jsou terén či téma dostatečně ohraničené, ale zároveň je ještě důvěrně neznáme. Jde totiž o to, že nám jeden aktér doporučí druhého, ten třetího a tak dál. Vzorek se tedy postupně nabaluje jako sněhová koule. (Novotná a spol., 2019, str. 297).

Věkové kritérium bylo stanoveno dle Českého statistického úřadu na 18-34 let, kdy z výsledků hraje videohry do věku 24 let 67 % populace a do 34 let 30 %. Dalšími kritérii pro výběr bylo pravidelné hraní videoher, přičemž specificky hraní alespoň jedné z videoher, jež spadá pod umělecké videohry. Na výzkum se přihlásilo 20 participantů, z nichž splňovalo podmínky 17 a z těchto bylo vybráno 10 účinkujících participantů. (Český statistický úřad, 2017).

#### **6.4.Zpracování dat**

Data byla získána nahráváním mluveného dialogu a jeho následným přepsáním. S participanty probíhaly rozhovory na veřejném místě pro bezpečí obou stran a také aby nebyl rozhovor rušen. Dialogy byly nahrány na mobilní zařízení, ale k tomu byly i vedeny kratší poznámky. Po dokončení rozhovoru byly dialogy nejprve pasportizovány a poté byly připsány participantům pseudonymy pro zajištění anonymity. „Každý hotový rozhovor musíme nejprve pasportizovat, to znamená zachytit základní údaje o rozhovoru a jeho průběhu, včetně informací o osobě, s níž jsme rozhovor vedli. Pokud budeme rozhovor anonymizovat, měli bychom s tím důsledně začít již zde a uvést participanta pod pseudonymem.“ (Novotná a spol., 2019, str. 345-346).

Rozhovory byly přepsány Redigovanou transkripcí, jelikož pro tento výzkum nebylo potřeba sledovat neverbální projevy či ponechávat přeřeknutí v rozhovorech. Byly přepsány přesně a doslovně dle mluvy participantů a bylo ponecháno hovorové vyjadřování. „Doslovný přepis není nutný ve všech případech, mnohdy stačí rozhovor při přepisu převést do psané podoby hovorové češtiny a mimoslovní projevy vynechat. Ponechají se jen podstatné a silně významotvorné mimoslovní projevy (například dlouhé pauzy, které v přepisu signalizují, že se mluvčí na delší dobu odmlčel a zamýšlel se nad odpovědí apod.). (Novotná a spol., 2019, str. 349). Přepsané dialogy byly následně podrobeny analýze, relevantní a zajímavé odpovědi participantů byly zvýrazněny a byly jim přiděleny kódy,

kódování bylo provedeno kombinací induktivních a deduktivních kódů. Skrze kódy a poznámkování byly následně hledány souvislosti, z nichž posléze byly vytvořeny interpretace.

## 6.5. Problematika etiky

Tento výzkum by neměl zahrnovat žádné zvláštní problémy. Všichni participanti byly plnoletí a svéprávní lidé, jež do výzkumu vstoupili dobrovolně. Téma výzkumu nebylo žádným citlivým tématem pro participanty, tudíž jim nemohl být způsoben žádná psychologická újma. Participanti byli osloveni citlivým a transparentním způsobem, přičemž byly od začátku seznámeni s výzkumem a o povaze rozhovoru a jeho účelu. „Klíčové je působit při kontaktování účastníků výzkumu transparentně a důvěryhodně: ať už oslovujeme potenciální participanty e-mailem, telefonicky, nebo osobně, vždy je nutné jasně se představit (jméno, instituce) a vysvětlit, proč daného člověka oslovuji, tedy co zkoumám, proč to zkoumám a co se s rozhovorem stane (tedy že bude podkladem pro výzkumnou zprávu, třeba bakalářskou práci). Samozřejmě také participanty ujistíme o naprosté důvěrnosti rozhovoru, o možnostech anonymizace a způsobu archivace získaných dat. Je také dobré je ubezpečit, že neexistují správné a špatné odpovědi na otázky, že se kdykoliv v průběhu výzkumu mohou na cokoli zeptat a dále o možnosti odstoupení od výzkumu. „(Novotná a spol., 2019, str. 340). Všechny tyto jmenované opatření byly participantům vysvětleny a byli informováni o zaznamenávání a ukládání dat spojených s výzkumem, pro potřeby této práce. Dále také byli obeznámeni, že všechna jejich osobní data budou anonymizována. Také byli upozorněni, že mohou kdykoliv od výzkumu odstoupit a také, že po rozhovoru mohou být znovu kontaktováni, kvůli poskytnutí dodatečných informací.

Na základě všech těchto informací byli participanti požádáni o informovaný souhlas ústní formou. Pro ty, co by nechtěli dát souhlas ústní formou byl připraven v písemné formě, ten však nakonec nebylo potřeba využít. Informovaný souhlas (někdy též poučený souhlas, přičemž obě adjektiva – informovaný i poučený – odkazují k témuž) je tedy vyjádřením rozhodnutí dobrovolně se účastnit výzkumu. Aby mohli aktéři souhlas udělit, musí je výzkumník nejprve důkladně a srozumitelně (tedy přiměřeným jazykem a formou) informovat o povaze výzkumu, o jeho účelu, o podmínkách participace a případných rizicích

i přínosech, jakož i o možnosti z výzkumu kdykoli odstoupit. (Novotná a spol., 2019, str. 71).

## **6.6. Zkreslení a omezení výzkumu**

Vzhledem k tomu, že se jedná o kvalitativní výzkum, nelze výsledky vztáhnout na celkovou populaci. Jedná se o osobní výpovědi, přesvědčení a názory participantů, jež nejsou kvantifikovatelné. Výzkum je také vystaven rizikům zkreslení, a to jak ze strany výzkumníka, tak informátorů. Ne vždy musí participanté vypovídat pravdu či sdělovat všechny odpovědi, ale také je možné, že si na odpověď v průběhu rozhovoru nevzpomenou. Pochybení může nastat také ze strany výzkumníka, který může data zkreslit, jak výzkumnými otázkami, tak i v analýze dat a interpretaci. Dále také je možno, že by participanté nebyli schopni správně pochopit některé z výzkumných otázek. To však bylo opatřeno vysvětlením před první i druhou sadou otázek, kde byly participantům krátce vysvětlené specifikace, aby mohli lépe porozumět tématu výzkumu.

## 7. Výzkum

### 7.1. Účastníci

Jméno	Věk	Pohlaví	Bydliště	Počet odehraných uměleckých her
Andrea	26	Žena	Hlavní město Praha	3
Tomáš	21	Muž	Hlavní město Praha	1
Jiří	23	Muž	Plzeňský kraj	4
Lucie	24	Žena	Středočeský kraj	3
Adam	26	Muž	Hlavní město Praha	3
Petr	22	Muž	Středočeský kraj	3
Karolína	24	Žena	Hlavní město Praha	3
Pavel	23	Muž	Středočeský kraj	6
Veronika	21	Žena	Hlavní město Praha	3
Martin	30	Muž	Středočeský kraj	2

### 7.2. Výsledky

Tento výzkum byl složen ze tří hlavních výzkumných otázek, abychom byli schopni na ně odpovědět, byly tyto otázky rozděleny do podkategorií, které pomohou k pochopení celkových výsledů a k porozumění výpovědí participantů.



### **7.2.1. První výzkumná otázka**

**Považují hráči umělecké videohry jako součást umělecké tvorby a jaké faktory ovlivňují jejich názory na tuto problematiku?**

**Považují participanti umělecké videohry jako součást umělecké formy?**

Umění by se dle teoretické části zjednodušeně dalo definovat jako rozmanitý obor, jež zahrnuje široké spektrum směrů, stylů a technik. Dílo vzniklé tvůrčí činností, které sděluje formy, myšlenky a emoce a vyvolává reakce diváků. Pokud spojíme tyto umělecké prvky s videohrami, jež jsou za tímto účelem tvořeny, vznikne tak dle teoretické části umělecká videohra, jež využívá estetické prvky, výraznou hudbu a hluboký příběh. Dle participantů vyplývá, že videohry jsou vnímány jako forma umění, která kombinuje interaktivní prvky s estetickými a emotivními aspekty. Tuto formu umění chápou jako zajímavou kombinaci estetiky a interaktivity, která dokáže zaujmout a vyvolat v nich zamyšlení a emocionální odezvu. Také vidí umělecké videohry jako důkaz interaktivního umění, které se vyvíjí a nabízí nové možnosti pro vyjádření kreativity a emocí. Přičemž je často srovnávají s tím, že jsou v dnešní době na stejné úrovni jako filmy či digitální umění. Participant Pavel podporuje tuto teorii argumentem: „První věc, co mě tak napadá, jsou všechny formy umění, který se dají ve videohrách najít, jako třeba hudba, art style, literatura a filmografie. Všechno tohle se dá ve videohrách najít, tudíž je to za mě nejvíc kreativní forma umění.“

Avšak jak již bylo řečeno v teoretické části, není nutné dokazovat, že všechny videohry se dají označovat jako umění, dalo by se argumentovat, že za umění lze považovat jen určitou podmnožinu videoher. Tento fakt také odpovídá jedné z výpovědí participanta Martina, jenž byl jediný z účastníků, který si nebyl jistý, zda považuje umělecké videohry za formu umění. „Za mě se to za tradiční umění jako takové považovat nedá, já si představuji umění trochu jinak. Možná jako jiný způsob umění, svým způsobem.“

Abychom byli schopni odpovědět na to, co ovlivňuje tento názor participantů, je nutno tyto faktory rozdělit na tři umělecké prožitky, jež z výzkumu vyplynuly.

## Umělecký prožitek z hlediska vzhledu a hudby

Z výpovědí participantů vyplývá, že hudba a grafika mají významný vliv na estetický prožitek ve videohrách. Hudba je považována za jeden ze zásadních aspektů, jež posiluje jejich prožitek ze hry, dokáže vyvolat intenzivnější atmosféru a také posílit emotivní reakce. Participant Petr například uvádí, že hudba dokáže kompletně změnit atmosféru scén: „Ta hudba v podstatě dokáže udělat z normální scény něco úplně jiného, vytvořit tu správnou atmosféru a dodat ten umělecký dojem. Myslím si, že bez dobrý hudby by některý hry hodně ztratily na tom svém kouzlu.“ Přičemž podobný názor zastávala také participantka Karolína: „Hudba v nás dokáže vyvolávat spoustu emocí a prožitků. Když je to pak správně zasazený do správných momentů ve hře, tak bych řekla, že to určitě ten umělecký dojem prohloubí.“

Grafická a celková vizuální strana videoher je také považována za velmi důležitý prvek, ačkoliv z výpovědí vyplynulo také to, že u některých participantů záleží na žánru videohry k tomu, aby více vnímali vzhled. Tento názor uvedla například Andrea: „Když hra vypadá skvěle, tak mě to samozřejmě víc zaujme a mnohem víc mě to do té hry vtáhne. Ale asi ji popravdě víc vnímám u příběhových her.“ Z teoretické části vyplývalo, že estetická strana videoher je velmi důležitá pro umělecké videohry. Posiluje jejich zážitek a celkové propojení s herním světem, přičemž bylo také zdůrazněno, že barevná paleta a hudba dokážou toto propojení velmi posílit. Tato teorie rezonuje s prožitky participantů, jež uváděli, že když je videohra jak graficky, tak hudebně a příběhově propojená, tak všechny tyto prvky více posilují umělecký zážitek jak u uměleckých videoher, tak i u ostatních žánrů. Zvukový design a barevná paleta jsou proto identifikovány jako prostředky, které umožňují efektivní komunikaci emocí a zvyšují tak participantům umělecký dojem ve videohrách.

## Umělecký prožitek z hlediska emocí

Tradiční umění má v divácích vyvolávat zamyšlení a emocionální odezvu. Z osobních názorů participantů bylo očividné, že stejné reakce v nich jsou schopné vyvolat i umělecké videohry. Videohry dle nich mají potenciál vyvolávat zamyšlení a emotivní reakce srovnatelné s jinými formami umění. Často tyto prožitky porovnávali s jinými médii, jako například s filmy či literaturou. Pavel například zastával názor, že jsou k vyvolání reakcí dokonce lépe uzpůsobené, než jiné formy umění: „Rozhodně. Dokonce bych řekl, že jsou k tomu lépe uzpůsobené než ostatní formy umění. Ve videohrách jste přímo zasazení do daného prostředí, které na vás působí jak vizuálně, tak hudebně.“ Také ale opět zdůrazňují,

že dobře zpracovaná hra, která správně kombinuje různé umělecké prvky, může vytvořit komplexní zážitek. Jiří například uvedl, že jsou umělecké videohry za tímto účelem přímo vytvořeny: „Když je hra dobře udělaná a smíchají se tam správně všechny tyhle prvky, tak to pak může být něco tak krásného. Myslím si, že ty umělecké hry na tohle míří, takže nevím, proč by to tak být nemohlo.“ Tyto osobní zážitky při hraní uměleckých her participanti podporují představu, že videohry mají potenciál fungovat jako umělecká média, která mohou stimulovat emocionální reakce a zvýšit reflexi u hráčů.

### **Umělecký prožitek z hlediska příběhu**

Dalším vyplývajícím tématem byl příběh v těchto videohrách. Sami participanti vypovídali o tom, že často vnímají, jak umělecké videohry mají hlubší příběh, který často není pouze povrchní. Často je příběh vnímán jako hlubší a náročnější než v klasických hrách. Jak naznačil například Adam: „Ale umělecká hra má takovej ten hlubší smysl, kterým se snaží něco vyjádřit a otevřít tím diskusi, možná upozornit na nějaký důležitý téma?“ Umělecké hry dle výpovědí usilují o vyjádření určitého smyslu, tématu či otevření diskusí o důležitých otázkách. Příběh těchto her je často považován jako prostředek k předání hlubších emocí a myšlenek, nad kterými se hráči mají zamyslet, tak jako uvedl Petr: „U těch uměleckých jsem se kolikrát prostě jenom zamyslel nad tím příběhem. Když to řeknu zjednodušeně, tak je vidět, že prostě mají mít takový hlubší význam.“ Z těchto odpovědí tak vyplývá, že hluboký příběh těchto videoher přispívá k uměleckému prožitku při hraní a vnímají tyto hry jako prostředek k prozkoumání komplexních témat.

Odpovědět na tuto otázku i přes všechny předvedené teorie a výpovědi participantů není jednoduché, především také proto, že výsledky z výzkumu nelze zobecnit na celou populaci. Z výpovědí participantů však vyplývá několik důležitých poznatků. Hráči skutečně mají tendenci považovat umělecké videohry za součást umělecké formy, i když jak již bylo zmíněno, není tomu pravidlem u všech. Ti však stále vnímají videohry alespoň jako určitou formu umění, jež je však jiná než tradiční formy. Participanti si také aktivně uvědomují rozdíly mezi uměleckými videohrami a ostatními žánry především tím, že jsou považovány za zážitky s hlubším významem a myšlenkou, přičemž mají také tendenci vyvolávat zamyšlení a diskusi nad různými tématy. Dle účastníků umělecké hry často obsahují komplexnější myšlenky a skryté významy, což je odlišuje od tradičních her. I když někteří

respondenti tvrdí, že rozdíly mezi žánry nejsou tak markantní, většina z nich souhlasí, že umělecké hry mají tendenci být více závažné a nabízet hlubší významové roviny. Často se také při odpovědích odkazovali na argument, že jsou srovnatelné s filmy či digitální malbou a jinými tradičnějšími formami umění. Neposledně také dávali důraz na to, že lze vidět rozdíl i ve vzhledu a grafice, což participanti také považovali jako umělecké vyjádření. Z odpovědí na tuto výzkumnou otázku také vyplynulo, že u ženských participantek je zvýšená pozornost vůči vzhledu hry oproti mužským hráčům. Tento argument je však nutno dále prozkoumat, jak kvalitativně, tak kvantitativně.

### **7.2.2. Druhá výzkumná otázka**

**Jak hráči interpretují a hodnotí estetické a umělecké prvky ve videohrách oproti hratelnosti, a jak tyto prvky ovlivňují jejich celkový zážitek a spojení s herním světem u uměleckých videoher?**

#### **Preferují hráči více celkový vzhled nebo hratelnost a příběh u videoher**

Abychom byli schopni odpovědět na tuto otázku, je potřeba nejdříve pochopit preference hráčů u klasických žánrů videoher. Z výpovědí participantů vyplynulo, že u hráčů existují různorodé preference ohledně estetického vzhledu a hratelnosti ve videohrách, které mohou být ovlivněny různými faktory, včetně konkrétních žánrů, zkušeností s hrami a individuálních preferencí. Častěji se však opakovalo vyjádření, že hratelnost u klasických žánrů je pro participanty podstatnější nežli vzhled, tak jako sdělil například Pavel: „Pro mě je hratelnost velmi důležitá. Hra může být úžasná po umělecké stránce, ale pokud je nudná nebo otravná na samotné hraní, tak se nedokážu přinutit ji dohrát.“ Nebo také Veronika zastává podobného názoru: „Bez dobrého ovládání a zajímavé zápletky by si hra moji pozornost asi neudržela. Hodně mi vyhovuje, když hra správně reaguje na to, co dělám.“ Opět však hraje v tomto případě velkou roli žánr, někteří z participantů uváděli, že když hrají akční videohry, je pro ně mnohem podstatnější hratelnost, zatímco když hrají příběhové hry či simulátory, preferují větší detailnost v grafice. Tak jako například Tomáš, který vidí značný rozdíl i tom, zda hraje sám, či s ostatními hráči: „No takhle, asi u mě osobně zaleží na žánru, pokud hraju s kamarády střílečku, tak mi jde spíš o tu hratelnost, než že bych nějak

u toho extra vnímal i jak vypadá. Pokud ale hraju něco, co má příběh a kór, když hraju sám, tak už ten vizuál vnímám víc a je pro mě víc důležitěj.“

### **Jsou schopni hráči přehlédnout nedostatky hratelnosti nebo designu v rámci videoher**

S tímto také vyvstává otázka, zda jsou participantí ochotní přehlédnout nedostatky v jednom z těchto faktorů na úkor toho druhého. Někteří participantí zdůrazňovali důležitost hratelnosti a grafiky jako rovnocenné prvky, přičemž nedostatek jednoho z nich by mohl negativně ovlivnit jejich zážitek z hry. Jiní uváděli, že by byli ochotni přehlížet určité nedostatky v grafice a celkovém vzhledu, pokud by hra nabídla zajímavý příběh či atmosféru. Tento názor také převažoval u většiny participantů. Adam: „Asi jo, pokud by ta hra měla tak výborný příběh, tak bych asi byl ochotný přehlédnout menší nedostatky v grafice.“ Naopak hráčů, kteří by dokázali přehlédnout nedostatečnou hratelnost, pokud by vzhled hry byl výjimečný, bylo minimum. Z výpovědí však bylo také očividné, že někteří participantí by nebyli vůbec ochotní přehlédnout nedostatky jak v grafické stránce, tak v příběhu. Celkově však lze argumentovat, že u klasických videoher preferují participantí hratelnost, na které jim záleží i přes faktor, že by hra nebyla po grafické straně dostatečná.

### **Odlišují se tyto faktory nějak u uměleckých videoher**

Abychom se dostali k odpovědi na tuto otázku, byly představeny preference participantů u klasických žánrů, otázkou však je, zda se tyto preference odlišují u uměleckých videoher a jak tyto jednotlivé prvky hodnotí. Z interpretací výpovědí tak vzešlo, že preference ohledně estetického vzhledu a hratelnosti se mohou lišit u uměleckých videoher ve srovnání s klasickými hrami. Participantí zdůrazňovali, že při hraní uměleckých her více vnímají vzhled těchto videoher a více jim na tomto faktoru záleží. Jak také bylo řečeno v teorii, estetika hraje ve videohrách důležitou roli při hodnocení a velmi ovlivňuje emocionální a intelektuální reakce při hraní videoher. Vizuální design, barvy a osvětlení mohou vyvolat různé pocity u hráčů, jako napětí a neklid, nebo radost a vzrušení. Stejně tak jako to popisuje Karolína: „U těch uměleckých her se mi zdá, že fakt dávají větší pozornost těm detailům a designu, víc si tam hrajou s barvama, než u těch klasických. Celkově je tam vidět ta větší pozornost pro to, aby ta hra vypadala esteticky.“ Často vnímají, že tvůrci uměleckých her věnují větší pozornost detailům, barvám a celkové estetice, což podle nich

přispívá k většímu uměleckému dojmu. Což také zmiňuje Lucie: „Tím, jak to má takový osobitý design, tak bych řekla, že spíš víc vnímám, že to fakt chvílema vypadá jak obrazy.“

U uměleckých her však hráči očekávají hlubší příběh, jež má určitý význam, ale zároveň zde nejsou tak striktní požadavky na hratelnost. Kdy sám Pavel například uvádí, že tento typ her hratelností příliš nevyniká: „Valná většina uměleckých her, které jsem hrál nejsou hratelností nijak výjimečné, ale jsou dostačující pro svůj účel.“ Zároveň však také říká, že je hratelnost u uměleckých videoher více skrytá právě v designu: „Rozhodně ano, umělecké hry jsou často dělaný tak, aby vše v nich mělo jistý smysl a nejčastěji je tento smysl ukrytý ve vizuálním designu.“ Hratelnost je dle participantů však stále důležitá, ale zároveň rozpoznávají, že u tohoto typu videoher se více projevuje skrz vizuální a estetickou stranu, přičemž je také pro většinu participantů mnohem více podstatná. Tyto interpretace naznačují, že při hraní uměleckých her hráči více dbají na estetický projev a vnímají ho více jako klíčový prvek pro prožitek ze hry, nežli u ostatních žánrů.

### **Jak estetické prvky posilují propojení se hrou**

Z výpovědí participantů vyplývá, že estetické prvky mají významný vliv na propojení hráčů se hrou u uměleckých videoher. Respondenti zdůrazňují, že kvalitní grafický design a hudba mohou posílit jejich angažovanost a propojení s herním světem. Často vypovídali, že pokud estetické prvky byly spojeny s příběhem a prostředím hry, mělo to výrazný vliv na formování působivé atmosféry a emocionálního propojení se hrou. Například Pavel uvádí konkrétní příklad, kdy atmosféra a vzhled hry velmi posílily jeho propojení s příběhem: „Dobrý příklad je třeba hra *Shadow of the Colossus*, kde prozkoumáváte nádherné prostředí na koni. Design tohodle prázdného, ale přesto detailního a úplně dechberoucího prostředí krásně vyloží hráči o příběhu daného světa, který je nyní opuštěný a jediní, kdo ho obývá, jsou přírodní kolosové, ztělesnění různých aspektů přírody a života.“ V teorii bylo popsáno, že estetika hraje důležitou roli v designu videoher a ovlivňuje vše od herní atmosféry a nálady až po herní mechanismy a uživatelská rozhraní. Také estetika zkoumá vlastnosti, které činí něco vizuálně nebo zvukově příjemným, a emocionální a mentální reakce vyvolané smyslovými zážitky. Výpovědi participantů také s touto teorií souhlasí, přičemž ze zkušeností Martina často herní propojení více zvýrazňuje autentické propojení, pokud je hra skutečně propracovaná: „Ano, v *Hellblade* dokázali tvůrci použitím zvuku něco neuvěřitelného. Šlo o to, že hlavní hrdinka měla v hlavě různé hlasy. Tvůrci při děláni hry

pracovali s opravdovými schyzofreniky a připadalo mi, že z toho nakonec chytanu schyzofrenii taky.“ Tento podobný přístup jako Hellblade využívá například videohra Gris, jež byla jednou z analyzovaných her, kdy herní vývojáři spolupracovali s psychology k vytvoření hry. Z výpovědí participantů je očividné, že barvy, hudba, atmosféra a celkový vzhled hry velmi podporují emocionální zapojení do hry a udržují jejich pozornost.

Pokud bychom měli celkově shrnout odpověď na druhou výzkumnou otázku, je zjevné, že se preference u uměleckých videoher od ostatních žánrů odlišují. Estetické prvky mají významný vliv na propojení hráčů s herním světem u uměleckých videoher. Často zdůrazňují, že kvalitní grafický design a hudba mohou posílit jejich angažovanost a propojení s herním světem. Také více vnímají jak hudbu, tak celkový vzhled v uměleckých videohrách a sami identifikují, že se v těchto faktorech často v tomto žánru ukrývá něco víc. Hratelnost však také není opomíjena, u některých hráčů je stejně důležitá jako u jiných žánrů, avšak u uměleckých videoher vypovídají, že si uvědomují, že není vždy předním faktorem. I přes to však očekávají hlubší příběh v tomto žánru, který jim něco předá, ale nehledají ho jen v hratelnosti, ale také ve vzhledu. Tato pozornost k estetice se odráží v jejich emocionální a intelektuální odezvě při hraní těchto her. Participantů více vnímají, že tvůrci uměleckých her věnují větší pozornost detailům, barvám a celkové estetice, což přispívá k většímu uměleckému dojmu.

Tyto interpretace tudíž naznačují, že hráči při hraní uměleckých her upřednostňují estetický prvek a vnímají ho jako klíčový pro zážitek ze hry. Z této výzkumné otázky však také vyplynulo, že někteří participantů mají dokonce větší očekávání od uměleckých her než od jiných žánrů, a to jak z hlediska obsahu příběhu, tak také z hlediska celkového designu. Očekávají, že tyto hry budou mít kvalitní a propracovaný příběh, který může mít hlubší smysl než příběhy v tradičních hrách. Zároveň také někteří participantů očekávají, že umělecké hry budou mít unikátní a osobitý design, který přispěje k celkové atmosféře a estetickému zážitku z hraní. Z toho vyplývá, že participantů tak vnímají umělecké videohry jako prostředek k uměleckému vyjádření a očekávají, že tyto hry jim budou poskytovat komplexní a inspirativní zážitek, a nejen pouhou zábavu. Mezi další zjištění u této otázky je opětovné dělení na základě genderu, kdy ženy si více potrpí na vzhled, zatímco muži dávají větší přednost hratelnosti, tato diference je očividná především u klasických žánrů, ale je

viditelná i u uměleckých her. Není to však podmínkou a je u těchto dvou zjištění nutné další prozkoumání.

### **7.2.3. Třetí výzkumná otázka**

**Co hráče motivuje ke hraní her tvořených uměleckou formou a souvisí tato motivace s estetickým designem těchto videoher?**

#### **Rozdíl mezi motivací ke hraní uměleckých videoher a ostatních žánrů**

Z výpovědí participantů vyplývá, že motivace ke hraní uměleckých videoher a ostatních žánrů je relativně podobná. Většina participantů, tak jako Petr uvádí, že je ke hraní motivuje především zábava, odreagování a možnost socializace: „No, většinou mě ke hraní táhne asi nějaká ta touha po zábavě, možnost si zahrát s kamarády, zažít nějaký hezký fantasy příběh, co můžu sám ovládat. Je to prostě fajn způsob, jak se odreagovat.“ Tyto motivace také rezonují s teoretickou částí, ve které bylo popsáno, že hraní her je často vnitřně motivující, protože jejich účel je samoúčelný. Vnitřní motivace znamená, že se do nějaké činnosti zapojujeme pro radost z ní, aniž bychom hledali vnější odměnu. Uspokojujeme tím naše potřeby kompetence, autonomie a vztahovosti. Mezi tyto motivace se řadí například sociální interakce, jež videohry mohou přinášet, výzva či také pocit úspěchu. U uměleckých her je však také patrný motiv estetického zážitku a touha zažít něco více inspirativního či vizuálně atraktivního.

Příběh a hratelnost jsou stále pro participanty důležité, ale v uměleckých hrách hráči často ocení i unikátní vizuální styl, hlubší myšlenku či inspiraci pro vlastní kreativní činnosti. Jiří například uvádí, že ho k tomuto žánru motivuje zažít umění v jiné formě: „Tak u těch asi okusit to umění trochu v jiný formě, furt tam teda přetrvává i to, co jsem říkal u předchozí otázky, ale u těch uměleckých je to trochu jiný pro mě asi. Vidět něco krásného, kolikrát si pak беру z nich i inspiraci pro svoje kresby.“ Pokud tento názor spojíme s teorií, je možné vidět podobnost s teorií Marca LeBlanca a jeho Herních potěšení, přičemž bylo identifikováno, že jedním s z nich jsou Pocity, které jsou definovány jako: Slasti, které plynou z používání smyslů, jako je vidění krásy, slyšení hudby nebo dotýkání se předmětů.



Pro některé hráče jsou umělecké hry prostředkem k rozbití hráčské rutiny a možností zamyslet se nad různými tématy prezentovanými v hrách, tak jako například pro Pavla: „Umělecké hry jsou pro mě skvělý způsob, jak rozbít moji hráčskou rutinu a zamyslet se trochu nad různými tématy, prezentovanými v daných hrách.“ Ne však úplně všichni participanti rozeznávali rozdíl a jejich motivace ke hraní uměleckých videoher byly stejné, jako k ostatním žánrům, i přes to jich bylo minimum a většina skutečně rozdíl vidí.

### **Přináší hráčům tyto hry pouze zábavu, nebo se jedná i o něco víc?**

Z interpretace vyplývá, že umělecké videohry přinášejí hráčům něco více než jen pouhou zábavu. Opět to tak není u všech participantů, ale většina vypověděla, že se cítí obohaceni o hlubší a smysluplnější zážitek, jež jim hraní umělecké hry přineslo, tak jako například Andrea: „U uměleckých her se cítím tak jinak, jako bych zažívala něco trochu jiného, možná trochu hlubšího než jenom to, že do něčeho mlátím.“ Přičemž podobný názor zastává i Tomáš: „No, pokud to porovnam s obyčejnou střílečkou, tak si myslím, že určitě jo. Právě u Disco Elysium jsem se hodně zamýšlel a nebylo to jen „bezhlavé střílení“ jako právě v Call of Duty. To si fakt zahraju, když se chci odreagovat a zahrát si s kamarádama, ale to, že jsem se už několikrát vrátil k Disco, tak v tam to je v něčem prostě jiný.“ Tento žánr dle hráčů také často funguje jako inspirace a podněcuje je k zamyšlení nad různými tématy. Přestože někteří z participantů si nejsou jisti, zda by to nazvali obohacením, většina vnímá umělecké hry jako způsob, jak prožít něco více než jen povrchní zábavu.

### **Posiluje estetický vzhled uměleckých videoher motivaci hráčů?**

Jak již bylo řečeno, dle teorie je jednou z hráčových motivací zažívání pocitů slasti při pohledu na esteticky potěšující hru. Vizuální a zvuková estetika hry proto může přispívat k emocionálnímu zapojení hráče. Do této kategorie se řadí například prvky jako výtvarný styl, design postav i zvukové projevy. Z výpovědí vyplývá, že estetický vzhled pro participanty u uměleckých videoher skutečně hraje roli v motivaci a přispívá k jejich celkovému zážitku při hraní. Nejen že uvádějí, že atraktivní vizuální strana videohry je pro ně lákavá a může být klíčovým faktorem při rozhodování o tom, zda si hru zahrají či nikoliv. Ale také různé umělecké a estetické prvky je u hraní udržují, tak jako uvádí například Pavel: „Rozhodně se častěji stane u uměleckých her, že se zastavím na místě a jen se pár minut

kochám prostředím, nebo je mnohem pravděpodobnější, že nepřeskočím dialog, který vysvětluje příběh.“ Přičemž podobného názoru zastává i Veronika: „U uměleckých her bych řekla, že často strávím více času prozkoumáváním prostředí a toho vizuálního designu, ráda tam jak jsem říkala koukám na menší detaily a ráda v tom odhaluji různý umělecký aspekty.“ Také zdůrazňují, že umělecké hry nabízejí estetické prvky, které jsou často jedinečné a působivé. Kvalitní grafika a originální design tak mohou posílit propojení hráčů se hrou a podpořit jejich motivaci k prozkoumávání prostředí a detailů. Někteří také zmiňují, že kvalitní grafika a působivý design může přinášet estetický a emoční zážitek, který může být hlubší než pouhá zábava.

Závěrem lze říct, že motivace hráčů ke hraní her s uměleckým zaměřením vykazuje řadu podobností s motivací ke hraní her jiných žánrů, jak vyplývá z výpovědí účastníků. Nejčastěji se mezi jejich motivace řadí zábava, odreagování a sociální interakce, ty se ukazují být klíčovými motivy pro obě kategorie her. Nicméně je dle výzkumu i teorie patrné, že u uměleckých videoher je výrazné zvýšení pozornosti vůči estetickému designu a vizuální straně. Samotní hráči uznávají, že je tento faktor ke hraní u tohoto žánru více motivuje a stráví tak hraním více času. Přestože příběh a hratelnost zůstávají důležitými faktory pro hráče, u uměleckých her je oceněn i unikátní vizuální styl a hlubší myšlenka, jež se v designu odráží. Většina participantů také uvádí, že estetické prvky uměleckých her, jako je kvalitní grafika a originální design, mohou přinášet hlubší estetický a emoční zážitek, který je pro ně obohacující. Nelze však opominout také to, že hráče k tomuto žánru motivuje i příběh, jež často identifikují jako hlubší, s důležitou myšlenkou, jež má hráčům něco předat. Sami si uvědomují, že se v uměleckých hrách nejedná pouze o zábavu, ale skutečně prožívají něco hlubšího, což také jak vypovídají, se velmi odráží ve vizuálním stylu i hudební složce.

## 8. Závěr

Závěrem této bakalářské práce lze konstatovat, že diskuse o zařazení videoher do kategorie umění je stále otevřená a vyžaduje další zkoumání a reflexi. Po pečlivém prozkoumání problematiky jsme však identifikovali několik klíčových aspektů, které nám poskytují vhled do toho, jak videohry mohou být vnímány jako formy umělecké tvorby.

Prvním významným zjištěním je to, že ne všechny videohry lze automaticky považovat za umělecká díla. Je zřejmé, že existence videoher jako uměleckých děl závisí na jejich schopnosti vytvářet hluboké a interaktivní zážitky pro hráče. Pouze však určitá podmnožina her disponuje takovým potenciálem, který umožňuje zkoumání komplexních emocí a myšlenek prostřednictvím herního prostředí. Umělecké videohry musí být za tímto účelem tvořeny a musí splňovat určité požadavky, aby se daly do této kategorie řadit. Axel Stockburger a další umělci poskytují relevantní argumenty, jak lze videohry využít jako médium pro umělecké vyjádření. Klíčovým pro tuto argumentaci je konceptualizace profánního předmětu, zejména v tomto případě počítačových her, jako potenciálního uměleckého díla při jejich vstupu do muzejních prostorů.

Tendence k uznání videoher jako formy umění se v posledních letech výrazně rozvíjí, což se projevuje i v uměleckých institucích, jež videohry nyní vystavují. Lze také v posledním desetiletí pozorovat blížící se spojení mezi výtvarným uměním a počítačovými hrami, jež právě videohry, jež jsou tvořené s uměleckou vizí podporují. Teoretické rozlišení mezi klasickými a uměleckými videohrami zdůrazňuje, že umělecká díla jsou vytvářena s hlubším záměrem poskytnout hráčům umělecký prožitek a vyvolat emoce. Tyto hry směřují k tvůrčí umělecké vizi, vyjadřují osobní výpovědi autorů a experimentují s inovativními tvůrčími přístupy. Tento posun k umělecké formě lze také pozorovat na základě provedené analýzy těchto uměleckých videoher, kde všechny vybrané videohry splňují kritéria přivlastňování. Videohry *Gris* i *Disco Elysium* navíc odpovídají teorii výroby originálních uměleckých her, přičemž zahrnují umělecké prvky jak v designu, tak ve hratelnosti. Estetický design hraje klíčovou roli v hodnocení uměleckých videoher a značně ovlivňuje hráčovy emocionální a intelektuální reakce. Vizuelní prvky, barvy a osvětlení mohou vyvolat různé pocity, jako je napětí, radost nebo vzrušení. Dalším významným aspektem je použití narativu, který umožňuje prozkoumávat širokou škálu témat od osobních emocí a zkušeností po širší sociální a kulturní otázky.

Dalším klíčovým aspektem je role vizuální estetiky a motivace hráčů. Vizuální design a estetika videoher hrají důležitou roli v tom, jak hráči vnímají a reagují na herní zážitky. Již zmíněné použití barev, osvětlení a dalších estetických prvků může dramaticky ovlivnit atmosféru hry a emocionální odezvu hráčů. Navíc je důležité zdůraznit, že vnitřní motivace hráčů hraje rovněž zásadní roli v jejich interakci s videohrami. Teorie sebeurčení poskytuje rámec pro pochopení toho, jak určité herní prvky a motivy mohou ovlivňovat angažovanost hráčů a jejich celkový zážitek. Přičemž teorie psychografie potvrzuje, že estetický vzhled videoher je skutečně jedním z motivačních faktorů při hraní videoher.

Z výzkumu, který byl proveden v rámci této bakalářské práce, jsme získali cenné poznatky o vnímání uměleckých videoher ze strany samotných hráčů tohoto žánru. Zjišťovali jsme, jak účastníci vnímají umělecké videohry jako součást umělecké tvorby a jaké rozdíly identifikují mezi těmito hrami a ostatními žánry. Z výsledků výzkumu vyplývá, že účastníci skutečně považují umělecké videohry za legitimní formu umění, avšak zdůrazňují, že tato klasifikace neplatí pro všechny žánry videoher, ale pouze pro určitou podmnožinu. Jsou si také vědomi rozdílů mezi uměleckými videohrami a ostatními žánry, a to především v tom, že umělecké hry mají tendenci vyvolávat hlubší myšlenky a diskusi nad různými tématy. Účastníci často srovnávali umělecké videohry s tradičními formami umění, jako jsou filmy nebo digitální malba, a zdůrazňovali, že i videohry mohou být srovnatelné v tom, jak umožňují vyjádření tvůrčí vize a emocí. Dále bylo zjištěno, že estetické prvky hrají klíčovou roli v propojení hráčů s herním světem u uměleckých videoher. Účastníci zdůrazňovali význam kvalitního grafického designu a hudby při posilování jejich angažovanosti a propojení s herním světem. Motivace hráčů ke hraní her s uměleckým zaměřením vykazuje řadu podobností s motivací ke hraní her jiných žánrů, jak vyplývá z výpovědí účastníků. Nejčastěji se mezi jejich motivace řadí zábava, odreagování a sociální interakce, ty se ukazují být klíčovými motivy pro obě kategorie her. Podle výzkumu i teorie je však patrné, že u uměleckých videoher je výrazné zvýšení pozornosti vůči estetickému designu a vizuální straně. Samotní hráči uznávají, že je tento faktor ke hraní u tohoto žánru více motivuje a stráví tak hraním více času. Přestože příběh a hrátelnost zůstávají důležitými faktory, u uměleckých her je mnohem více oceněn i unikátní vizuální styl a hlubší myšlenka, jež se v designu odráží.

Navíc jsme zjistili, že někteří účastníci mají vyšší očekávání od uměleckých her než od jiných žánrů, co se týče příběhu a celkového designu. Očekávají, že umělecké hry budou mít kvalitně zpracované příběhy a unikátní design, který přispěje k celkové atmosféře a

estetickému zážitku z hraní. Přičemž také vyplynulo dělení na základě genderu, kdy ženy si více potrpí na vhléd, zatímco muži dávají větší přednost hratelnosti, tato diference je očividná především u klasických žánrů, ale je viditelná i u uměleckých her. Tyto dva poznatky je však nutno dále prozkoumat a ověřit, a to jak kvalitativně, tak i kvantitativně.

## 9. Reference

Knižní zdroje:

Atkinson, P., & Parsayi, F. (2021). Video games and aesthetic contemplation. *Games and culture*, 519-537.

BENDOVIÁ, H. (2016). *Umění počítačových her*. 1 vyd. Praha: Akademie múzických, 978-80-7331-421-7

BENDOVIÁ, Helena. (2007) *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. *Co je nového*. ISBN 978-80-906751-9-3.

Bosman, F. G., & van Wieringen, A. L. (2022). Video games as art: A communication-oriented perspective on the relationship between gaming and the art (Vol. 12). Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

Campagna Federico; Games (2018)| Game Design | Game Studies: An Introduction. Design Issues

Clarke, A., & Mitchell, G. (Eds.). (2013). *Videogames and art*. (second edition) Intellect books.

Costache, I. D. (2012). *The art of understanding art: A behind the scenes story*. John Wiley & Sons.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). *Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health*. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*

Doherty, S. M., Keebler, J. R., Davidson, S. S., Palmer, E. M., & Frederick, C. M. (2018). Recategorization of Video Game Genres. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* <https://doi.org/10.1177/1541931218621473>

Dowsett, A., & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*

Ernest, A. (2010). *Fundamentals of Game design*. San Francisco, United State.: New Riders.

Fish, C. (2021). *The History of Video Games*. *The History of Video Games*,

- Gracyk, T. (2012). *The philosophy of art: An introduction*. Polity.
- Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. Crc Press
- Hodent, C. (2020). *The psychology of video games*. Routledge.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kline, S., Dyer-Witthford, N., & de Peuter, G. (2020). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing (3rd ed.)*. Montreal, QC: McGill-Queen's University Press.
- Kolář, V. (2012). Mohou být videohry uměním?: analýza kritických a teoretických pohledů na potenciál videoher coby plnohodnotné umělecké formy.
- Kolář, V. (2014). Jsou počítačové hry umění? stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění. *Umění a nová média*
- Levinson, J. (Ed.). (2003). *The Oxford handbook of aesthetics*. Oxford University Press
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*
- Maslow, A. H. (2021). *Motivace a osobnost*. PORTÁL sro.
- NAKONEČNÝ, Milan. (2014), *Motivace chování*. 3., přeprac. vyd. V Praze: Triton. ISBN 978-80-7387-830-6.
- Newman, J. (2012). Videogames as art. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives* (pp. 439-450). Cambridge, MA: MIT Press.
- Novotná, H., & Špaček, O. (2019). *Metody výzkumu ve společenských vědách*. M. Šťovíčková (Ed.). FHS UK.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*

- R. Cumming, (2007). *Umění*. Praha: Slovart
- Robson, J., & Tavinor, G. (Eds.). (2018). *The aesthetics of videogames*. Londond: Routledge.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*
- Ryan, R.M., & Deci, E. L. (2000a). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2006): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Cambridge, Mass.: MIT Press
- Sepúlveda, F. G. (2019). *Visual Aesthetics in Video Games and Their Effects on Player Motivation*. Northeastern University.
- Shapi'i, A., Abd Rahman, N. A., Baharuddin, M. S., & Yaakub, M. R. (2018). Interactive games using hand-eye coordination method for autistic children therapy. *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol*
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses* (1st ed.). CRC Press.
- Sjöblom, M., Hamari, J., Jylhä, H., Macey, J., & Törhönen, M. (2019). *Esports: Final Report*. Tampere University.
- Stockburger v Clarke, A., & Mitchell, G. (Eds.). (2013). *Videogames and art*. (second edition) Intellect books.
- Taylor and Francis; (2014): *Routledge, Routledge companions; Routledge companions, The Routledge Companion to Video Game Studies*
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2002). *The medium of the video game*. University of Texas Press.



Wolf, Mark J. P. (2021) Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming [3 Volumes], Bloomsbury Academic, 1440870195, 9781440870194

ZIFF, P. (2010). Úkol definovat umělecké dílo. Estetika na přelomu milénia. Vybrané problémy současné estetiky. Brno: Barrister & Principal

Zimmerman (Eds.), The gameful world: Approaches, issues, applications Cambridge, MA: MIT Press.

Internetové zdroje:

Academy of Interactive Arts & Sciences, online, dostupné z: <https://www.interactive.org/>

Bryant Francis, Gamasutra, 2016, online, dostupné z: [https://web.archive.org/web/20160205095514/http://gamasutra.com/view/news/264900/Road\\_to\\_the\\_IGF\\_Night\\_School\\_Studios\\_Oxenfree.php](https://web.archive.org/web/20160205095514/http://gamasutra.com/view/news/264900/Road_to_the_IGF_Night_School_Studios_Oxenfree.php)

Český statistický úřad, 2017, online, dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/jsme-zemi-s-nadprumernym-podilem-mladych-hracu-videoher>

Disco Elysium, online, dostupné z: <https://discoelysium.com/>

Ebert R., RogerEbert.com, online, 2005, dostupné z: <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>

Handrahan Matthew, Games industry, 2019, online, dostupné z:

<https://www.gamesindustry.biz/the-beauty-and-meaning-of-gris>

<https://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/art-definition/>

JODI, Upstream gallery, online, dostupné z: <https://www.upstreamgallery.nl/artists/46/jodi>

Lipscombe Daniel, Gamesradar, 2019, online, dostupné z:

<https://www.gamesradar.com/disco-elysium-comes-to-life-once-the-talking-stops-zaum-details-its-approach-to-creating-a-truly-expressive-rpg/>

Night School Studio Blog, 2019, online, dostupné z: <https://blog.nightschoolstudio.com/>

Night School Studio, online, dostupné z: <https://nightschoolstudio.com/oxenfree/>

Nomada Studio, online, dostupné z: <https://nomada.studio/gris/>

Taylor Ivy, Games industry, 2018, online, dostupné z:

<https://www.gamesindustry.biz/disco-elysium>

Trhoň Ondřej, Radio Wave, 2023, online, dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/videohry-jsou-totalnimi-umeleckymi-dily-soucasnosti-rika-hvezdny-kurator-hans-9119860>

Untitled Game, JODI, online, dostupné z: <https://www.eai.org/titles/untitled-game>

Webster Andrew, The verge, 2018, online, dostupné z:

<https://www.theverge.com/2018/12/20/18148805/gris-nintendo-switch-steam-art-animation>

Wiltshire Alex, Gamesradar, 2020, online, dostupné z: <https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/>

ZA/UM, online, dostupné z: <https://zaumstudio.com/>

Obrázek č. 1, dostupné z: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Spacewar\\_screenshot.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Spacewar_screenshot.jpg)  
[staženo 9. prosince 2023]

Obrázek č. 2, dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong\\_interface.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong_interface.svg)  
[staženo 9. prosince 2023]

Obrázek č. 3, dostupné z: <https://geekworld.cz/geekblog/geek-blog/pac-man-jak-to-vse-zacalo> [staženo 9. prosince 2023]

Obrázek č. 4, dostupné z: <https://www.dallasnews.com/arts-entertainment/pop-culture/2017/08/09/flashback-mother-and-son-visit-the-radical-1990-nintendo-world-championships-in-dallas/> [staženo 9. prosince 2023]

Obrázek č. 5, dostupné z: [https://store.steampowered.com/app/1173770/FINAL\\_FANTASY/?l=czech](https://store.steampowered.com/app/1173770/FINAL_FANTASY/?l=czech) [staženo 9. prosince 2023]

Obrázek č. 6, dostupné z: <https://bit-tech.net/reviews/gaming/pc/halo-2-anniversary-pc-review/1/> [staženo 9. prosince 2023]

Obrázek č. 7, dostupné z: <https://discoelysium.com/media?tab=Screenshots> [staženo 15. listopadu 2023]

Obrázek č. 8, dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/the-beauty-and-meaning-of-gris>  
[staženo 9. prosince 2023]

Obrázek č. 9, dostupné z: [https://www.engadget.com/oxenfree-2-lost-signals-nintendo-switch-steam-indie-world-showcase-171749485.html?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly9sZW5zLmdvb2dsZS5jb20v&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAJzYnGcc7ZXv\\_dOxhl1rUNtloGsJJ1s6smqjLOKPEJbNHkK3R83DklV0FxhubMWjhe9gYImWKhiP3amMk\\_z\\_dnqTVI8bQIvTOBZqmchsEjPQDA7-kMZ6LWBbVH7uEZvIkHv48mRIHkjaKVkNrG5Fr39x0vaNqsIPYUxckt1sfQwE](https://www.engadget.com/oxenfree-2-lost-signals-nintendo-switch-steam-indie-world-showcase-171749485.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly9sZW5zLmdvb2dsZS5jb20v&guce_referrer_sig=AQAAAJzYnGcc7ZXv_dOxhl1rUNtloGsJJ1s6smqjLOKPEJbNHkK3R83DklV0FxhubMWjhe9gYImWKhiP3amMk_z_dnqTVI8bQIvTOBZqmchsEjPQDA7-kMZ6LWBbVH7uEZvIkHv48mRIHkjaKVkNrG5Fr39x0vaNqsIPYUxckt1sfQwE)  
[staženo 9. prosince 2023]

## 10. Přílohy

Příloha č. 1 – Rozhovor pro ukázkou s participantem Pavlem

### Rozehřívací otázky

Můžete se mi krátce představit?

Jmenuju se Pavel, je mi 23 let a bydlím na Mělníku. Mezi moje koníčky patří hlavně hraní videoher a deskových her, dále taky vaření a amatérské spisovatelství.

Studujete či pracujete?

Pracuju již na plný úvazek.

Pokud pracujete, jaké vykonáváte povolání?

Pracuju v restauraci jako číšník, zároveň i jako recepční.

Jak dlouho hrajete videohry?

Začal jsem už tak v 6–7 letech, ale až okolo 12ti let jsem začal zkoušet různé hry a našel jsem v nich vášeň.

Co vás ke hraní videoher přivedlo?

Především zábava, která nutně nevyžaduje kamarády.

Jak často hrajete?

Teď zhruba 15-20 hodin týdně.

Jaké hrajete nejčastěji žánry?

Tak třeba RPG, MOBA, horror nebo survival.

Můžete vyjmenovat některé hry, co jste hráli, či hrajete?

Hrál jsem třeba Elden Ring, Dark Souls, League of Legends, Dishonored, Baldur's Gate 3 a hromadu dalších.

Jaké umělecké videohry jste hráli?

Tak z těch jsem hrál Hellblade: Senua's Sacrifice, Journey, Inside, Abzu, The Last Guardian a ještě taky Shadow of the Colossus.

### **Výzkumná otázka č. 1**

Co si představíte pod pojmem umění?

Řekl bych, že nějakou tvorbu, která slouží vyjádření sebe sama, či nějakýho důležitýho tématu.

Pokud spojíte umění s videohrami, co vás napadá?

První věc, co mě tak napadá jsou všechny formy umění, který se dají ve videohrách najít, jako třeba hudba, art style, literatura a filmografie. Všechno tohle se dá ve videohrách najít, tudíž je to za mě nejvíc kreativní forma umění.

Jaký má podle vás vliv hudební složka ve videohrách na celkovou atmosféru a umělecký dojem?

Rozhodně obrovský. Podobně jako ve filmech, bez hudby tam žádná atmosféra není. Za mě je to nejvíc znát ve hře Elden Ring, kde se dají najít jedny z nejhezčích skladeb vůbec a bez nich by to bylo jen další RPG.

A grafická složka?

Taky velmi důležitá samozřejmě, je to to hlavní, co vnímáme, přesto ale jsem zažil že i vizuálně nezajímavé hry dokážou říct nádherný příběh. Třeba Chilla's Art hry například.

Myslíte si, že umělecké prvky v uměleckých videohrách mají schopnost provokovat a vyvolávat emoce stejně jako tradiční formy umění?

Rozhodně. Dokonce bych řekl, že jsou k tomu lépe uzpůsobené než ostatní formy umění. Ve videohrách jste přímo zasazení do daného prostředí, které na vás působí jak vizuálně, tak hudebně.

Myslíte si tedy, že umělecké videohry mohou být součástí umění?

Videohry jsou za mě určitě formou umění.

Pokud ano, tak jakým způsobem?

Stejným způsobem, jakým jsou všechny ostatní formy umění uměním. Za videohrami také stojí vášniví tvůrci, kteří často vylejí celou svoji duši do dané hry a jestli to není umění, tak nevím, co je.

Máte pocit, že umělecké hry ovlivnily váš pohled na videohry obecně?

Řekl bych že ano. Moje první umělecká hra bylo Abzu, a do teď si pamatuji, jak mě uchvátila ta krásná synchronizace audia, vizuálu a hrátelnosti, když se v té hře cokoliv stane. Od té doby si mnohem častěji všímám hudby a jiných detailů v ostatních hrách a docením je o to více.

Vidíte nějaký rozdíl mezi normální hrou a uměleckou hrou?

Řekl bych, že rozdílů tam není tolik, jak jsem řekl, tak za mě jsou všechny videohry umění. Přesto ale musím uznat, že v uměleckých hrách se mnohem častěji skrývá o dost více pod povrchem, skryté významy, emoční podtóny atd.

## Výzkumná otázka č. 2

Jak moc vnímáte vizuální stranu videoher při hraní?

Vždy si užívám, když má hra skvělý vizuální design, ať už je to obdivuhodná grafika, nebo ručně malované prostředí, nebo jakýkoliv jiný umělecký styl

Jak důležité jsou pro vás jednotlivé aspekty, jako je grafika, design postav nebo celkový styl?

Řekl bych, že nejdůležitější je vizuální styl ze všeho. Ten totiž nejlíp představí celkovou tematiku a náladu hry, a zároveň není většinou ovlivněn rozpočtem studia, jako to bývá u grafiky. Co se designu postav týče, tak je rozhodně důležitý, jelikož se pomocí něj líp ztotožníme s danými postavami, a taky to pomůže přinést jejich osobnost k životu.

Vnímáte vzhled více u uměleckých videoher, jež jste hráli či hrajete než u klasických?

Rozhodně ano, umělecké hry jsou často dělaný tak, aby vše v nich mělo jistý smysl a nejčastěji je tento smysl ukrytý ve vizuálním designu.

Jak je pro vás podstatná hratelnost videohry z hlediska ovládnutí, zápletky a výzvy?

Pro mě je hratelnost velmi důležitá. Hra může být úžasná po umělecké stránce, ale pokud je nudná nebo otravná na samotné hraní, tak se nedokážu přinutit ji dohrát.

Pokud to srovnáte se hraním umělecké videohry, odlišuje se u tohoto konkrétního žánru vaše předchozí odpověď?

Neřekl bych že nijak moc. Jediné, v čem se to pro mě liší je, jak jsem řekl, že si při uměleckých hrách dávám větší pozor na jednotlivé prvky vizuálního designu a audia, abych co nejlépe pochytil ten ukrytý smysl.

Máte nějaké osobní zkušenosti, kdy estetické a umělecké prvky ve videohře posílily vaše pociťované spojení s tématem či příběhem hry?

Rozhodně. Dobrý příklad je třeba hra *Shadow of the Colossus*, kde prozkoumáváte nádherné prostředí na koni. Design tohodle prázdného, ale přesto detailního a úplně dechberoucího prostředí krásně vyloží hráči o příběhu daného světa, který je nyní opuštěný a jediní kdo ho obývá, jsou přírodní kolosové, ztělesnění různých aspektů přírody a života.

Hráli byste hru, která by se vám po vizuální straně nelíbila, ale měla výborný příběh?

Určitě ano, i když by pro mě asi bylo těžší se ke hře dostat, jelikož každý soudí hru podle obalu i když třeba podvědomě. Dobrým příkladem pro hry, které nejsou tak vizuálně atraktivní, jsou hry od vývojáře Chilla's Art, japonský hororový vývojář, jehož hry jsou děsivé, ale nádherné a pravdivé příběhy, při kterých vám úplně běhá mráz po zádech.

Naopak hráli byste hru, která by byla graficky výborná, ale hratelnost by byla nedostatečná?

U toho už je to těžší. Řekl bych že je to určitá křivka, kde záleží, jak moc mě oslní grafická stránka, a naopak jak moc špatná je ta hratelnost. Valná většina uměleckých her, které jsem hrál, nejsou hratelností nijak výjimečné, ale jsou dostačující pro svůj účel.



### Výzkumná otázka č. 3

Co vás ke hraní motivuje?

Momentálně je to pro mě asi nejvíc zábavný způsob, jak trávit volný čas a díky tomu, jak jsou interaktivní, baví mě mnohem víc než filmy či knihy.

Co konkrétně vás motivuje ke hraní uměleckých her?

Popravdě o většině uměleckých her se dozvídám od různých influencerů, kteří o nich mluví. Díky nim se právě o těchto hrách dozvím a pokud mě zaujme, tak si ji rád zahraji. Umělecké hry jsou pro mě skvělý způsob, jak rozbít moji hráčskou rutinu a zamyslet se trochu nad různými tématy, prezentovanými v daných hrách.

Existuje nějaký specifický prvek v estetickém designu nebo příběhu těchto her, který vás zvláště oslovuje nebo vás motivuje?

Osobně jsem třeba velký fanda deště a mlhy ve videohrách co se estetiky týče. Je prostě něco na tom procházet nočním městem za prudkého deště a nebýt přitom promoklý na kost. Příběhově mě teda často přitahuje příběh, který není vidět na první pohled, a je nutné hru hrát několikrát a opravdu dávat pozor na detaily, abyste pochopili kompletní příběh, který se hra snaží podat.

Máte například pocit, že vás žánr uměleckých her více obohacuje oproti jiným?

V určitém smyslu ano. Umělecké hry jsou rozhodně lepší v evokaci určitých emocí v hráčích. Ostatní hry jsou více volné v tomto a každý hráč je prožívá trochu jiným způsobem.

Je pro vás více důležitá estetická strana, když se jedná o umělecké videohry?

Řekl bych že ano. U uměleckých her mi to přijde o něco důležitější, než u ostatních žánrů her, jelikož často využívají estetiku pro nastavení tematiky a nálady dané hry.

Myslíte si, že u uměleckých videoher strávíte/ jste strávili více času kvůli vizuálnímu designu nebo příběhu?

Asi záleží, jak se to vezme. Rozhodně se častěji stane u uměleckých her, že se zastavím na místě a jen se pár minut kochám prostředím, nebo je mnohem pravděpodobnější, že nepřeskočím dialog, který vysvětluje příběh. Zároveň ale zde většinou není tolik co ve hře dělat, jako u jiných her.

Může vizuální stránka hry podle vás převýšit nebo dokonce nahradit jiné aspekty, jako je příběh nebo herní mechanika?

Určitě bych řekl, že vizuální stránka dokáže být hlavní aspekt hry. Dala by se tak třeba vnímat hra Abzu, ale nemyslím si, že může kompletně nahradit všechny ostatní prvky. Bez nich by se jednalo méně o hru, jako spíš o film nebo pohyblivý obraz.

Máte nějaké příklady her, kde vizuální stránka byla pro vás klíčovým motivátorem ke hraní?

Z uměleckých her to bude určitě Journey a Abzu, tyhle hry jsou z vizuální stránky jedny z nejhezčích, co znám. Z ostatních žánrů to jsou například Ori and the Blind Forest, Trine, Steep nebo Satisfactory.

Naopak, kde vás nedostatečná vizuální stránka odrazovala?

Takových moc není, pokud se nejedná o třeba 20 let starou hru, tak valná většina her jsou dnes dělaná tak, aby se na ně dívalo hezky, nebo alespoň neurážlivě. Nemyslím, že by mě někdy přímo odrazovala vizuální stránka hry, jelikož je často když třeba hra nevypadá tak hezky, tak má naopak ostatní skvělé kvality a je možné, že hra je dělaná studiem, které nemá na nádhernou grafiku dostatečný rozpočet.