

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Petr Vojtěch

DIONÝSKÝ A APOLLINSKÝ
PRINCIP VE VIDEOHRÁCH

Bakalářská práce

Praha 2018

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Chavalka, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne

Podpis autora:

Obsah

ÚVOD	5
1 DIONÝSKÝ A APOLLINSKÝ PRINCIP	6
1.1 Hudba	10
1.2 Vznik řecké tragédie	12
1.3 Divák attické tragédie	15
2 VIDEOHRY	16
2.1 Definice hry	16
2.1.1 Svoboda	17
2.1.2 Nevšednost	18
2.1.3 Pravidla.....	19
2.1.4 Nejistota.....	21
2.1.5 Neproduktivnost	22
2.1.6 Fiktivnost.....	23
2.2 Klasifikace her	23
2.2.1 Převažující princip.....	23
2.2.2 Zastoupení pravidel	24
2.3 Divadlo	25
2.4 Hráč videoher	26
2.5 Pravidla proti příběhu	27
3 VIDEOHRY DIONÝSKÉ A APOLLINSKÉ	29
3.1 Apollinský herní řád	29
3.2 Dionýské opojení hrou	32
3.3 Spojení obou principů	35
3.4 Tragická tvorba hry	38
3.5 Journey	40
ZÁVĚR	45
BIBLIOGRAFIE	46

Abstrakt

Nietzsche ve své knize Zrození tragédie přichází s novým pohledem na řecké umění a zdůrazňuje dualitu dionýského a apollinského principu, která se projevuje nejen v umění, ale také v životě. Tato práce vychází z Nietzscheho výkladu a spojuje ho s tradičními teoriemi hry (Caillois), aby mohla oba estetické principy objevit ve videohrách. Zkoumá také jejich schopnost zachytit mýtus a postavení hudby, jež je pro tragické umění důležitá. Porovnává i diváka tragédie s hráčem videoher. Práce je rozdělena na tři části, přičemž ta první se teoreticky věnuje právě výkladu dionýského a apollinského principu, druhá dává videohry do kontextu tradičních teorií her a finální část tvoří ústřední jádro práce, neboť je syntézou předchozích částí. V samém závěru toto spojení dokládá na konkrétním příkladu hry Journey.

Nietzsche in his book *The Birth of Tragedy* presents a new treatment of the Greek art and points out the duality of the Dionysian and the Apollonian elements, which are related not only to art, but life itself. This thesis is based on Nietzsche's interpretation and connects it with traditional theories of games (Caillois) to find both aesthetical elements in videogames. It treats their ability to portray myth and the status of music, which is important for the tragic art. It compares the tragedy spectators to videogame players. This thesis is divided into three parts, the first one introduces the theory of the Dionysian and the Apollonian elements, the second one is placing videogames into the context of traditional theories of games and the final part is the core of this thesis since it is the synthesis of previous parts. In the very end this connection is documented on the game *Journey*.

Klíčová slova

Nietzsche, Dionýsos, Apollón, estetika, videohry, hry, umění, Journey, Caillois

Úvod

Keith Burgun ve své *Filosofii herního designu*¹ vyzývá ke vzniku pevné herní filosofie, která by se neopírala o zaběhlé herní kategorie, ale jasně definovala, čím videohry jsou a čím by být měly. Přirovnává situaci ke zformování uměleckých hnutí 19. a 20. století. Zároveň vyzývá k vážné debatě, ke které prý dosud nedošlo. Valná většina knih zabývajících se videohrami představují návodné texty či příručky pro autory, ale jen málo bylo řečeno o povaze videoher. To jsou silná slova, kterým tato práce nemůže co do povahy i rozsahu dostát. Pokusí se však představit jiný způsob, jak o videohrách uvažovat.

Východiskem nám bude práce Friedricha Nietzscheho *Zrození tragédie* z roku 1872, ve které filosofickým způsobem přibližuje vznik attické tragédie. Zajímá nás budou především jím popisované živly apollinský a dionýský, díky jejichž vzájemnému působení mohla tragédie dojít svého vrcholu. Záměrem této práce je zjistit, zda lze oba živly nalézt také ve videohrách (počítačových, konzolových či mobilních). Nietzsche pokračuje k zániku tragédie, kdy v umění převládne princip estetického sókratovství, jak jej nazývá. Stejně tak nás bude zajímat, jestli i videohry výhradně následují tento model, nebo zda u nich lze nalézt alespoň ozvěnu tragického umění.

Ve snaze definovat videohru se nelze zcela oprostít od prací Rogera Cailloise či Johana Huizingy. Díky jejich snaze postihnout celou šíři fenoménu hry tak nacházíme společný základ pro videohru i divadelní hru, konkrétně attickou tragédií. Nietzsche se ve *Zrození tragédie* pokusil přijít s novým pohledem na řeckou kulturu, především tragédií, a právě proto se i my pokusíme zjistit, zda by jím představované živly mohly být novým východiskem pro videohry.

První kapitola práce teoreticky uchopuje oba zmíněné živly v poměru k životu a především umění. V druhé části vystavíme základní definici videohry, ve které se opřeme o klasické teorie hry. Třetí oddíl představuje samo jádro této práce, a právě v něm se pokusíme odhalit paralely mezi tragédií a videohrami na podkladu obou estetických živlů.

¹ Burgun (2013).

1 Dionýský a apollinský princip

Nietzscheho prvotina Zrození tragédie se zabývá uměním a attickou tragédií. Najdeme v ní však mnohem více. Otevírá cestu k nalezení a rekonstrukci tragického myšlení. V něm je estetika středobodem světa i života vůbec. Právě v řecké tragédii se střetávají dva živly, které jsou protikladné, ale pokud mají životu prospívat, musí být zároveň nerozdělitelné. Pro ně Nietzsche nachází zosobnění ve dvojici božstev. Na jedné straně je to Dionýsos, bůh opojení, jednoty a utrpení, na druhé pak Apollón, bůh snu, zdání, krásy či individuace. Obě tato božstva nemusíme vnímat mytologicky, ale spíše jako způsoby zakoušení světa či principy přirozenosti. Právě tu budeme mít na mysli při skloňování slova příroda, jak ho Nietzsche užívá. Jejich absolutní neslučitelnost a protikladnost se pak může stát základem života a tragického myšlení. I když v našem případě bude stačit doložit jejich přítomnost v umění. Nietzsche hovoří o jejich neustálém zápasu a jen chvilkovém smíru. „(...) *K Apollónovi a Dionýsovi, připíná se náš poznatek, že v řeckém světě, i co do vzniku, i co do účelu, zeje ohromná propast mezi apollinským uměním výtvarnickým a neobrazným uměním hudby, totiž uměním boha Dionýsa (...).*“² Vzájemné soupeření těchto živlů a jejich neutuchající boj vede k lepším uměleckým výkonům. Líbivost tvaru se totiž v tomto zápasu pojí s tvůrčí silou přírody. Ve spojení s helénskou „vůlí“ má za následek vznik attické tragédie, která se nedá označit pouze jako dionýská nebo apollinská. Je totiž obojím, i když Nietzsche takové spojení nazve dionýským, které místy používá jako synonymum pro označení umění tragického.³ Ačkoliv nás bude zajímat právě toto spojení v současných videohrách, budeme postupovat spolu s Nietzschem a uchopíme oba živly samostatně, jak jen nám to jejich vzájemná provázanost dovolí. Jeden jako umělecký svět snu a druhý opojení.

Jak vyplývá z předchozích řádků, svět snu je představován bohem Apollónem. Jeho principem je výtvarné vyjádření. Nejřednější je tomuto umění míra a forma, totiž tvar. Představuje něco jedinečného a zachytitelného. Právě formou k nám promlouvá a chytá nás do snu. Vytváří snové zdání, které se zdá snad být skutečné, avšak my si stejně jako umělec uvědomujeme, že „*je to pouhé zdání*“.⁴ Je však nutno podotknout, že sen nemusí být jen snem příjemným, laskavým a vřelým, nýbrž také

² Nietzsche (2014), 27.

³ Kouba (2006), 22.

⁴ Nietzsche (2014), 29.

ponurým, teskným nebo vážným a může tak zahrnovat veškerou „*božskou komedii*“ života“. ⁵ Kdo však setkal se s dionýským, uvědomuje si, že jde o pouhý závoj. Snění pro člověka představuje „*hlubokou rozkoš a radostnou nezbytnost*“. ⁶ Apollón je tak bohem viděného. Jako bůh světla představuje krásu, ale rovněž to, co je zjevné – jeho doménou je svět jevů. V neposlední řadě je pak živel apollinský výrazem individuace. Vyjímá jedince z neurčité masy a dává mu vlastní vědomí. Rovněž však znamená strnulost, protože oním vytržením je člověk odtržen od prapůvodního zdroje živosti, jakkoliv hrůzný ve skutečnosti je. Tím se právě dostáváme k Dionýsovi, který zdání boří strastí.

Proti Apollónovi stojí živel dionýský, pro jehož přiblížení užívá Nietzsche připodobnění ke stavu opojení. Individuace je v tomto případě rozbita jednotou. Vzniká pospolitá masa, vedená jako stádo Dionýsem, který zde představuje prapůvodní jednotu a vůli.⁷ Individuum se v ní rozpouští. S touto masou zanikají veškeré rozdíly a mažou se všechny nerovnosti. Už není žádný tvar nebo jasně uchopitelná forma, pryč je také strnulost výtvarného snění. Boří se celý jevový svět a vyvstává úděs a hrůza, kterou však doprovází právě slastné očarování. Člověk propadnuvší dionýskému blouznění nahlédne pravou podstatu světa, odhalí závoj a veškerý svět jevů. Takové poznání musí nutně znamenat děs a utrpení, ale Nietzsche místo toho nabízí fascinaci z odhalení klamu a vyvážení krásou zdání.⁸ Právě v tragickém a dionýském umění promlouvá přirozenost a láká na věčný život.⁹ Výrazem dionýského umění je hudba a tanec, kterému rozumíme intuitivně, stejně jako tělo intuitivně reaguje na hudbu.¹⁰ Forma už je v tuto chvíli prosta významu. Nevytváří žádnou jinou realitu, ale opájí nás svou živostí a skutečností, kterou i proti své individuální „vůli“ musíme následovat. Právě dionýský živel představuje vůli, pokud se přidržíme Schopenhauera a jeho rozlišení na svět „o sobě“ (vůli) a svět jevů, který je pouhým odrazem této vůle v našich představách.¹¹ Postupně se tak vytrácí rozdíl mezi subjektem a objektem. Dionýský živel vytváří dav, jenž nerozlišuje mezi

⁵ Nietzsche (2014), 29.

⁶ Nietzsche (2014), 30.

⁷ Ve *Zrození tragédie* Nietzsche ještě výrazně čerpá z díla Arthura Schopenhauera, kterého rovněž často cituje. Není v možnostech této práce postihnout, jaký je rozdíl mezi jejich pojetím vůle. Přidržujeme se tak soudu Kouby (2006), že hovoří o stejné vůli, jak ji myslí Schopenhauer, jen se rozchází v jejím důsledku, což si ukážeme později.

⁸ Kouba (2006), 19.

⁹ Nietzsche (2014), 142.

¹⁰ Dixton (2009), 4.

¹¹ Kouba (2006), 19.

jednotlivci, čímž připomíná bouři, ale zároveň soulad, odvolávající se na původní „prajednotu“. Člověk v ní zapomíná na vše naučené a nechává se vést přírodou (přirozeností), bohem Dionýsem, okouzlením. Už není apollinským umělcem obdivujícím krásu snění, ale dionýským blouznivcem a sám se stává uměleckým dílem. Projevuje se v něm tvůrčí síla přírody, ztracena je jeho subjektivita.¹² Skrz něj promlouvá živel dionýský. Apollinské umění ztrácí své vůdčí postavení, líbivost již není měřítkem. Apollón se dostává do vleku živlu dionýského a jeho úkolem je pouze umožnění projevu a zachování jedince.

Viděli jsme, že je těžké o apollinském a dionýském mluvit zcela odděleně. Obsahují v sobě protiklady, které na sebe odkazují. Oba tyto živly vyvěrají „ze *samy přírody*“,¹³ jsou všem lidem společné. Nejsou to výtvořky předsókratické kultury a Nietzsche je chápe jako živly rovnocenné. Ačkoliv jsme tvrdili, že stojí v protikladném postavení, mají řadu aspektů společných. Budeme se tu ještě setkávat s tím, jak moc jsou ze své podstaty propojené. Oba jsou pak především principy estetickými.¹⁴ Po Nietzscheho výkladu o zrození tragédie následuje i pojednání o jejím zániku. Mezníkem tohoto vývoje jsou právě Sókratés a Euripidés, po nichž se vývoj civilizace upínal k posunutému vnímání živlu apollinského a zatracení toho dionýského. Právě od Sókrata se má západní společnost vydat cestou vědy, což Nietzsche nazývá alexandrijskou kulturou.¹⁵ Z umění se tak vytratí prvek instinktu a okouzlení. Špatně básní ten, kdo tak nečiní zcela uvědoměle. Nietzsche tuto tendenci nazývá „estetickým sókratovstvím“, které shrnuje větou „*Všechno musí být rozumné, aby to bylo krásné*“.¹⁶ Hudba ztrácí své výsadní postavení a místo aby v ní tragédie vznikala, stává se pouhým doprovodem. Dochází však nejen k popření živlu dionýského, ale hovořit nemůžeme ani o čistém apollinství. Estetické sókratovství budiž novým principem, který původní živly jen napodobuje, i když jim plně nerozumí. Řekli bychom, že je to umění padělané.¹⁷

Nietzscheho snahou je pak znovu toto tragické myšlení objevit a založit na něm novou filosofii života. Dichotomie těchto dvou živlů totiž nese ruku v ruce krásu zdání i úděs z poznání. Nevede ke skepsi (jak ji interpretuje Schopenhauer) a odmítnutí

¹² Nietzsche (2014), 34.

¹³ Nietzsche (2014), 34.

¹⁴ Dixton (2009), 4.

¹⁵ Nietzsche (2014), 151.

¹⁶ Nietzsche (2014), 110.

¹⁷ Nietzsche (2014), 96.

života, nýbrž k jeho zachování a posílení.¹⁸ V tomto rovnocenném souboji spatřujeme, jak je krásný sen rozbit děsivou skutečností, a naopak hrůza z takového poznání je mírněna krásou zdání. Právě z této síly a přitakání k životu vyvěrá „řecké veselí“,¹⁹ které se nehroučí ani tváří v tvář strasti. Pomáhá jim v tom i tragické umění, které Nietzsche chápe jako bytostně apollinsko-dionýské. Není to proces, kdy je hrůza popírána, ale naopak překonávána. A to neustále dokola ve vyváženém koloběhu, který je po Sókratovi přerušen adorací rozumu a potlačením utrpení, což Nietzsche chápe jako úpadek kultury.

Oproti barbarskému zbytku světa se řecké dórské umění dalo chápat jako čistě apollinské. Avšak ani to nezůstalo uchráněno strhujícím oslavám života umění dionýského. Předchůdcem spojení těchto dvou živlů jsou „bakchické sbory Řeků s jejich předhistorií v Malé Asii až nazpět po Babylon a orgiastické Saky“.²⁰ Právě tyto oslavy Nietzsche chápe jako pravé oslavy života a výsměšně se obrací k těm, kteří je kritizují a záměrně se jim vyhýbají. Je však rozdíl mezi dionýskými oslavami Řeků a barbarů. Zatímco okolní svět se nechal unášet na nejsilnějších přírodních pudech, což nevyklučovalo ani prostopášné orgie, Řekové se této ryzí podobě bránili. Nešlo jim o zvednutí stavidel vilnosti a krutosti.²¹ Jejich dionýské slavnosti byly především oslavou světa a života, nevrhaly člověka do podoby zvířete. Až v tuto chvíli můžeme hovořit o tvůrčí síle přírody, která z člověka dělá umělecké dílo. Projevy dionýství se vedraly do hudby, která byla chápána jako umění apollinské. Najednou se do ní dostává „otřásající moc tónů“,²² člověk je drážděn do rytmu a je nucen k zapojení celého těla, k tanci. Takové principy se však do řecké kultury nedostávaly jako čisté novinky, i když se tak apollinským Řekům mohly zdát. Někteří z nich si totiž patrně museli uvědomovat, že jejich apollinské umění a vnímání světa je pouhým zdáním, které zakrývá toto děsivé opojení. Opojení, které je původní a jen se pod vlivem kultury a náboženství skrývalo. Je to právě Olymp se svým pantheonem, který stojí jako obranná hráz před utrpením života. Dříve než však člověka chránil kult bohů, uvědomoval si své prokletí. Existence je chápána jako hrůza a děs, prabol světa, z čehož právě vyvěrá nutná individuace.²³ Nietzsche užívá pro znázornění lidové

¹⁸ Kouba (2006), 19.

¹⁹ Kouba (2006), 20.

²⁰ Nietzsche (2014), 32.

²¹ Nietzsche (2014), 36.

²² Nietzsche (2014), 38.

²³ Hinman (1974), 108.

moudrosti citaci z vyprávění o králi Midasovi, jenž honí po lese Siléna, Dionýsova průvodce: „*Bídny jepicovitý rode, zplozený náhodou a bolem, co mne nutíš, abych ti řekl, co slyšet ti není na prospěch? Co je ze všeho nejlepší je ti nadobro nedostižné: nejlepší je nebyti zrozen, nebyti, ničím nebyti. Druhé pak nejlepší je ti – abys brzo umřel.*“²⁴ Na jedné straně tak vidíme Olympany, výplod snu, a na druhé hrůzu z existence. V tu chvíli si uvědomíme, že si Řek byl vědom hrůz světa, avšak učinil život možným vystavěním snu. Skutečnost je v něm neustále zahalována či obměkčována vysněným Olympem, život lidí plný strádání je tak neustále ospravedlňován tím, že jej žijí sami bozi.²⁵

1.1 Hudba

Pro náš pozdější výklad bude klíčové pochopit, jaký význam nese hudba. Především pak hudba dionýská, která vede k úděsu a hrůze. Dithyrambický chór, jenž předznamenává příchod tragédie, se jí nechá pohltit a ovládat. Navenek už hudba musí, samozřejmě, promlouvat jazykem apollinským, aby byla zjevná.²⁶ Je to právě Aristoteles, kdo označil dithyramb za předstupeň tragédie. Ten představuje sbor zpívající na počest boha Dionýsa a doprovázen je hudebními nástroji i tancem satyrů. Satyr je vybájený kozlovitý tvor, ze kterého promlouvá příroda.²⁷ Od všech ostatních chórů se liší především tím, že všechny zúčastněné absolutně pohlcuje, zbavuje individuality, osobnosti a vytrhuje je z přítomnosti. Stávají se služebníky, věrně následujícími svého boha Dionýsa.²⁸ Hlavním rozdílem je tedy to, že zpívající chór (především) apollinský nezpůsobí takovou změnu a všichni v jeho řadách si uchovávají svou vlastní osobnost, individualitu, nezapomínají na společenské postavení a nevzdávají se vlastních myšlenek.

Ani v tomto případě se však nevyhneme propojení obou živelů. Nietzsche totiž chápe spolu se Schopenhauerem, jehož citaci v textu využívá, hudbu jako bezprostřední odraz samotné vůle – oproti jiným formám umění tak neodráží svět jevů.²⁹ Výtvarnictví i dionýská hudba nesou označení umění, ve své podstatě se však zásadně liší. Zatímco apollinské umění je odrazem světa jevů, hudbou k nám

²⁴ Nietzsche (2014), 41.

²⁵ Nietzsche (2014), 42.

²⁶ Kouba (2006), 21.

²⁷ Nietzsche (2014), 69.

²⁸ Nietzsche (2014), 77.

²⁹ Nietzsche (2014), 136.

promlouvá duchový svět vůle.³⁰ Právě hudbou je posluchač uveden v opojení a ztrácí svou individualitu. Hudba v sobě neobsahuje pojmy či obrazy, jejím jazykem je obecnost. Může být však vyjádřena v podobenstvích. V takovém případě je zapotřebí prostředků apollinských i dionýských, a vždy se v ní odráží i onen nekonečný souboj obou živlů. Dionýským umělcem je lyrik, který podle Nietzscheho netvoří z vlastní subjektivnosti, ale „*zcela splynul s prajednotou a jejím bolem a rozporem, i vytváří odraz této prajednoty jakožto hudbu, ačli hudba byla právem nazvána opakovaním světa a jeho druhým odlitkem; nyní se mu však tato hudba stává viditelnou, pod apollinským účinkem snu, jakoby ve snovém obraze a podobenství*“.³¹

Vraťme se ale ke skutečné hudbě – lidová píseň je názorným příkladem syntézy apollinského a dionýského principu. Na ní je zajímavé právě to, že lidová hudba běžně doprovázela lidské veselí a ač se proti apollinským eposům zdá méněcenná, její základ je venkoncem dionýský. Právě melodie je „*živel primární a spojující*“,³² zatímco text, básnický doprovod, se často mění a na samu melodii vliv nemá. Běžně lze spatřit, jak z jedné melodie vychází celá řada různých verzí, lišících se v onom slovním doprovodu. Stále však hovoříme o jedné hudbě. Z ní pak ony obrazy vychází, jsou jí inspirovány, ale na hudbu samu nikdy vliv nemají. Vždy však můžeme spatřit vztah mezi „*poezií a hudbou, slovem a tónem*“.³³ To znamená, že báseň nikdy nevyjádří víc, než je v hudbě. Naopak, vždy jí bude spousta chybět. Tento vztah nejde otočit a hudba nemůže připomínat apollinské obrazy. Sami pak můžeme mít pocit, že při poslechu vážné hudby před námi vyvstávají obrazy, či sám autor může jisté úseky připodobnit ke scénickým výjevům, ale výlučnou hodnotu nebo obsah dionýské hudby nenesou.³⁴ Kdo by si nevzpomněl na hudební výchovu na základní škole, kde slyšel, jak ve Smetanově Vltavě posluchač slyší tok řeky nebo sbíhání říček. Toto podobenství však vzniklo až v hudbě a velmi snadno může být vyměněno za jiné, aniž by tím byla hudba jakkoliv ovlivněna.

Když Nietzsche hovoří o hudbě, má na mysli tuto hudbu dionýskou, která má svůj původ ve vůli. Z této hudby může vznikat mýtus, z této hudby vyvěrá attická tragédie. Odlišit však musíme hudbu, která má svůj původ v pojmech, slovech či

³⁰ Nietzsche (2014), 141.

³¹ Nietzsche (2014), 53.

³² Nietzsche (2014), 59.

³³ Nietzsche (2014), 60.

³⁴ Nietzsche (2014), 62.

obrazech a je tedy pouhým odrazem světa jevů. Když se kriticky obrací k alexandrijské kultuře, vzpomíná třeba vznik opery jako „výplod člověka teoretického, ne umělce“.³⁵ Kritizuje právě vyzdvižení slov do vůdčí pozice nad hudební harmonii. Podobný osud potkal nový attický dithyramb, který pouze napodobuje jevy a přichází o sílu mýtotočnou, protože již nemluví v obecnosti a nevyvěrá z prabolu světa.³⁶

1.2 Vznik řecké tragédie

Člověk je uměleckým dílem, ve kterém se bez přestání projevují oba živly. Díky živlu apollinskému zakouší krásu, tedy zdání, a dionýský zase přináší opojení spojené s bolestí.³⁷ Z tohoto koloběhu nemůže člověk vypadnout a jeho svět se stává neustálým střetem. Pro Nietzscheho je tento souboj esencí života a rovněž také tragédie. Oba živly jsou estetické. Zlo má ve světě tak své místo, které nechce umělec popírat.³⁸ Chápeme už proto, že „život a svět jsou ospravedlněny pouze jakožto jevy estetické“.³⁹ Pokud však toto říkáme o tragickém umění, zároveň tím musíme přiznat jeho schopnost zachytit lidský život. Pravý tragický umělec pak může nahlédnout prapůvodní podstatu života, může zřít dionýskou pravdu o světě, ponořit se do vši té hrůzy, ale zároveň před ní být uchráněn Apollónem, pozorovat ji z pohledu diváka, a nakonec z tohoto uměleckého aktu vystoupit.⁴⁰ Právě díky tomu, že život ospravedlňujeme jako jev estetický, může člověk najít útěchu v umění, v attické tragédii. To nás vrací k Nietzscheho rozchodu se Schopenhauerem. Jakmile si hlubokomyslný Hellén uvědomí hrůznou pravdu o světě, má jen dvě možnosti, jak jí čelit. Pro Schopenhauera je to pesimismus, popření života a vůle. Nietzsche k tomu přidává ono přitakání k životu prostřednictvím tragického umění, jakým je prvně dithyrambický chór a později attická tragédie. „*Jen umění dovede onen hnus ze života ztlumiti v představy, s nimiž lze žíti: těmito představami jsou vznešenost, to jest umělecké spoutání děsu, a komika, tj. umělecké vybití hnusu, jenž byl způsoben absurdností.*“⁴¹ Bez strasti by tak nebylo ani umění a Nietzsche na řeckém umění vyzdvihuje právě to, že vychází z boje s utrpením.

³⁵ Nietzsche (2014), 163.

³⁶ Nietzsche (2014), 147-148.

³⁷ Kouba (2006), 24.

³⁸ Kouba (2006), 23.

³⁹ Nietzsche (2014), 58.

⁴⁰ Nietzsche (2014), 58.

⁴¹ Nietzsche (2014), 71.

Že se v tragickém umění protínají oba živly je jeho nezbytnou podmínkou, jen tak může vypovídat o světě a životě. Zastoupení jediného živlu nutně vede k upadlému bytí. Na jedné straně Apollón tíhne ke strnulosti a Dionýsos zase k pohlcení všeho. Jen při vzájemné spolupráci (což je rovněž určitý typ souboje) životaschopně symbolizují svět. Oba živly si totiž propůjčují své atributy. Na jednu stranu se Apollón v obrazech, slovech a symbolech řídí logikou hudby, ale zároveň i Dionýsos získává tvar, rozměr a mez.⁴² Základem tragického umění je ale vždy dionýský prvek, tedy „dramatický proces“, kdy chór ztrácí své vlastní postavení a stává se jinou bytostí, stává se satyrem, který v sobě zrcadlí pravdu i přírodu.⁴³ Je nutné si uvědomit, že to nejsou apollinské výjevy, scény či postavy, které určují průběh dramatu, je to právě dionýský chór vedený hudbou. Jen díky němu mohou herci i diváci zažít mimočasovou skutečnost, jen díky němu věří, že hrdina na jevišti je skutečně Dionýsos, a ne herec nesoucí strnulou masku. „*Očarování je předpokladem všeho dramatického umění.*“⁴⁴ Právě to je jedním z protnutí obou živlů – očarován dionýským opojením vidí člověk sám sebe jako satyra, který zase jasně vidí boha Dionýsa, ne herce či masku. Nikdy nepředstírá, protože se postavou nechává pohltnout a vše skutečně vidí a vnímá. To je moment, kdy do opojení prosákne apollinské snění. Je z toho i patrná nutná posloupnost. Nejprve je chór, budující základy, ze kterého vystupuje sama akce, tanec, symboly, slova, scéna a postavy. To vše tvoří vizi, která je samozřejmě apollinská. Na jednu stranu je vedena rytmem dionýství, ale na druhou ho krotí, usměrňuje a dává mu jasnou podobu – toť ona spolupráce či zápas.

Jak už jsme řekli, chór nejedná ze své vlastní vůle, jeho členové jsou zbaveni individuality, ale poslušně následuje boha Dionýsa. Je to tedy chór sloužící.⁴⁵ I přesto představuje jedinou realitu, protože nahlédl skutečnost a může o ní vypovídat. Už víme, že předstupněm dramatu je sám chór, který následuje a zří boha Dionýsa. Ten sám ovšem přítomen není, i když ho sbor nepochybně vidí. Samo drama vzniká ve chvíli, kdy se Dionýsos objevuje na scéně jako „skutečná“ postava. Úkolem sboru pak je, aby tohoto herce s maskou vnímali stejně i diváci. A sám Dionýsos tak nepromlouvá svým vlastním jazykem, nýbrž jako „epický hrdina“ užívá zřetelná slova a symboly apollinské.⁴⁶ Tyto apollinské jevy, kam patří i charaktery postav, stojí jako zástěna

⁴² Kouba (2006), 23.

⁴³ Nietzsche (2014), 77.

⁴⁴ Nietzsche (2014), 78.

⁴⁵ Nietzsche (2014), 79.

⁴⁶ Nietzsche (2014), 82.

chránící před hrůzami skutečnosti. Jsou výtvořem Apollóna, jehož podstatou je i krása. Apollinské zdání pak jako maska či náplast nabízí vykoupení.

Kdo je vlastně onen hrdina, který přichází na jeviště attické tragédie? Nietzsche tvrdí, že až do příchodu Euripida je vzorem a ideálem všem dramatickým hrdinům právě Dionýsos.⁴⁷ V masce tak na scénu přichází nejen herec, ale rovněž Prométheus či Oidipus jsou pouze maskovaným Dionýsem. Opakem tragičnosti budiž komičnost, Nietzsche vzpomíná na lidovou moudrost, která komičnost přisuzuje právě individuím, z čehož odvozuje, že žádné individuum nemůže být skutečným tragickým hrdinou. „*Dionýsos, jediná to reálná bytost, objevuje se v množství postav, v masce bojujícího hrdiny a jakoby zapleten v síť individuální vůle. Jak nyní se tento bůh zjevuje, jak mluví a jedná, podobá se bloudícímu, toužícímu, trpícímu individuu (...)*“⁴⁸ Zjevován je díky umění apollinskému s určitostí a jasností, jeho utrpení pak vychází právě z individuace.⁴⁹ „Šlechtný“ Oidipus je dionýským hrdinou, který porušil zákony přírody – zabil svého otce, za což pojal vlastní matku, rozluštil záhadu Sfingy a musí být také potrestán.⁵⁰ Nahlédl totiž za závoj, prohlédl apollinské zdání díky dionýské moudrosti. A co Prométheus? I ten se prohřešil proti bohům a přírodě, „*vzbrojen vlastní moudrostí, má ve svých rukou vlastní život i jeho omezení*“.⁵¹ I jeho čeká náležitý trest. To je právě námětem dionýského mýtu. Odpor vůči bohům, vůči světu jevů, prohlédnutí závoje a následný trest, který za opovržlivé a vzpurné chování náleží.

Protikladem takového mytického hrdiny je divák, jehož na jeviště uvedl Euripidés.⁵² Ve středu dramatického zájmu má tak nově stát všední život prost mytologie. Spatřit onu změnu, ke které v tragédii dochází může být na první pohled obtížné. Nietzsche tedy uvádí minimálně dvě změny. První souvisí právě s tématem, kdy nová tragédie již nepředstavuje mýtus. Druhá s naprostou změnou paradigmatu. V hledišti se objevuje kritický (teoretický) divák, který už se nenechá snadno strhnout hudbou a chórem a hru sleduje odtažitě, s rozumem. Autor jde takovému divákovi vstříc, již netvoří z hudby, nenahlíží prabol světa a vůli. Svě dílo komponuje rozumem, rozvrhuje, kdy přichází část smutná a kdy zase humorná. Kritický divák si pak

⁴⁷ Nietzsche (2014), 91.

⁴⁸ Nietzsche (2014), 92.

⁴⁹ Nietzsche (2014), 93.

⁵⁰ Nietzsche (2014), 84.

⁵¹ Nietzsche (2014), 86.

⁵² Nietzsche (2014), 97.

uvědomuje, kdy by měl být smutný, veselý nebo vystrašený. Jeho reakce není bezprostřední, ale vědomá. Při díle je tak v první řadě rozum.

1.3 Divák attické tragédie

Nietzsche nás poučuje, že fakticky není rozdíl mezi obecenstvím a chórem, protože divák sám se cítí být jeho součástí. Z dřívějších řádků je rovněž patrné, že aby divák drama skutečně viděl, musí se nechat strhnout dionýským kouzlem. Zatímco dnešní (soudobý Nietzsche i náš) divák zůstává při návštěvě divadla divákem, uvědomuje si, že sedí v hledišti, obdivuje scénu, ale nepřiznává jí více skutečnosti, než fakticky má, sám sebe nechápe jako součást dění a v žádném případě se nenechá ošálit, aby snad uvěřil, že se na jevišti objevil sám bůh či mytická postava, divák v dionýském dramatu kouzlu podléhá. Zapomíná na vlastní individualitu a přehlíží rozdíl mezi jevištěm a hledištěm. Stává se součástí chóru a místo herců v maskách vidí oživené postavy mýtu a boha Dionýsa.⁵³ Tomu napomáhá i sama podoba divadla. „*Hlediště se terasovitě zvedala v soustředěných obloucích, bylo jednomu každému lze, aby veškeren kulturní svět vůkol sebe doopravdy přehlédl a aby upřeně se dívaje, sám si připadal členem chóru.*“⁵⁴ Díky chóru a hudbě divák splývá se sborem satyrů, spolu s nimi se noří v dionýské opojení a nazírá prabol světa, dionýské utrpení. O to více je zážitek stupňován, když pak v postavě herce s maskou na scéně spatří skutečného boha Dionýsa.⁵⁵ Tragédie je tak pro diváka vlastní zkušeností a dává mu zakusit oba živly. Hlavně mu ale otevírá cestu ke zdání, bez kterého jevy a krása světa nejsou možné.⁵⁶ Důrazně však musíme rozlišovat diváka estetického, kterého jsme právě popsali, a diváka neestetického, jehož najdeme dle Nietzscheho právě v Sókratovi. Ten nerozumí světu skrze umění, odvrhl tudíž pravý smysl apollinského živlu a zcela ztratil živel dionýský. Svět se snaží chápat jednoznačně a logicky, zdání podle něj může být prohlédnuto a utrpení odstraněno.⁵⁷

⁵³ Nietzsche (2014), 75.

⁵⁴ Nietzsche (2014), 75.

⁵⁵ Nietzsche (2014), 81.

⁵⁶ Kouba (2006), 22.

⁵⁷ Kouba (2006), 24.

2 Videohry

Ústředním zájmem naší práce jsou videohry. Pojmem videohra rozumím veškeré digitální zpodobnění her, ať už se jedná o hry počítačové, konzolové či mobilní, ale také arkádové, jejichž počátek je u specializovaných automatů. Videohry však nestojí samy o sobě, ale z velké míry odpovídají teoriím dříve rozvrženým v antropologických studiích hry, které budou východiskem i této práce. V době jejich publikování však žádné videohry ještě neexistovaly. Přestože v mnoha ohledech práce Johana Huizingy či Rogera Cailloise působí aktuálně, našly si své kritiky. Touto kritikou se budeme zabývat jen okrajově, pokud to bude nezbytně souviset s tématem práce.

Huizinga přišel v ambiciózní práci *Homo Ludens*⁵⁸ s tvrzením, že je hra starší než kultura. Právě proto, že hraní pozorujeme i u zvířat nedomestikovaných, nedává dobrý smysl, aby hra byla pouhým výtvozem kultury. Ponechme nyní stranou soudy, zda je hra kultuře nadřazena a zda skutečně většina lidské činnosti nese prvky hry. Každý člověk se setkal se hrou, ať už si jako dítě hrál na babu, pod lavicí soupeřil v píškůrkách nebo se snažil získat vysoké skóre ve hře Had na telefonu. Prvním problémem je smysl hry – může to být možnost vybití přebytku životní síly, snaha napodobování nebo příprava na vážnou činnost?⁵⁹ I když se tyto možnosti nevylučují, nepostihují základní a nepopiratelný fakt, že si lidé, nejen děti, hrají právě proto, že si hrát chtějí. Hra je protikladem života, každodennosti, protože je „jenom jako“.⁶⁰ Neslouží k zajištění života a není nutností. Je výjimečným časem, který má svá specifika, jak si ukážeme v následujícím textu.

2.1 Definice hry

Obecně přijímaným východiskem pro definici hry je stále výklad Rogera Cailloise.⁶¹ Mnoho autorů však přišlo s kritikou jeho teorie. Shrnutí nabízí třeba Gonzalo Frasca⁶² a představuje nová východiska. Ta se však ve svém základu neliší natolik, aby základní rozvržení kategoricky odmítla. Našemu záměru Cailloisem prezentovaná definice slouží více než dostatečně. Nové teorie navíc mohou být

⁵⁸ Huizinga (2000).

⁵⁹ Huizinga (2000), 10.

⁶⁰ Sokol (2001), 40.

⁶¹ Bittnerová (2001), 515.

⁶² Frasca (2007).

mnohdy i kontraproduktivní a ve své snaze lépe zachytit podstatu hry dojdou k výsledku, kdy celé kategorie a herní žánry tyto definice nesplňují.⁶³ Jedním z požadavků může být třeba měřitelný výsledek, který ovšem u všech nenajdeme. Na nedostatky a nuance prezentovaných principů poukážeme ve chvíli, když se jednotlivé principy pokusíme aplikovat na videohry.

Spolu se Spariosou musíme také uznat, že hra je natolik těžko postižitelný fenomén, že nemůže být snadno a celistvě popsán akademickou teorií.⁶⁴ Výzkum her je totiž interdisciplinární a jedna disciplína na jeho postižení jednoduše nestačí.

2.1.1 Svoboda

Hra je v první řadě činností *svobodnou*. Tím se myslí, že hra nemůže být vynucena, pak totiž přestává být hrou. Hráč si také zachovává možnost hraní kdykoliv zanechat.⁶⁵ To ho však ani v nejmenším nezbavuje vážnosti, přestože probíhá ve chvíli „volna“ a dá se chápat jako „jenom jako“. Je tedy protikladem vážnosti, a přece je vážná.⁶⁶ V jejím rámci totiž o něco jde. Význam tohoto principu plně pochopíme ve chvíli, kdy do hry přemluvíme člověka proti jeho chuti či ochotě. Nebude ji brát vážně, bude ji „kazit“ tím, že ji bude popírat a sám v ní potěšení zcela jistě nenajde. Nabízí také únik od běžných starostí, i když může vytvářet starosti nové, které však budou žádoucí. Tyto starosti se objevují pouze v rámci hry a jejich řešení či nevyřešení nemá dopad ve skutečném životě.

V běžných případech videohry z tohoto pojetí nevystupují. Hra bývá připravena v počítači či na příslušném médiu a hráč se sám může rozhodnout kdy ji spustit, a kdy zase vypnout. Ponechme stranou snahy některých herních vydavatelů a tvůrců tuto svobodu více či méně vědomě omezit speciálními pobídkami při hraní v konkrétní čas či omezování počtu možných partií v řadě.⁶⁷ Hraní je však svým způsobem podbízivé, o čemž svědčí teorie „Flow“. Ta se v případě hry snaží najít rovnováhu mezi obtížností a zkušenostmi hráče.⁶⁸ Tím docílí efektu, že hráč u hraní vydrží delší dobu, protože se nenudí a zároveň není ani frustrován. Je totiž stržen pomyslným proudem („flow“).

⁶³ Frasca (2007), 75.

⁶⁴ cit. podle Frasca (2007), 37.

⁶⁵ Caillois (1998), 28.

⁶⁶ Huizinga (2000), 18.

⁶⁷ Obzvláště mobilní hry zdarma využívají praktik, kdy odměňují hráče za pravidelné návštěvy. I když zrovna nemá chuť hrát, alespoň jednou denně hru zapne, aby nepřišel o odměnu. Jiným případem je situace, kdy hráč drží omezený počet klíčů, které mu umožňují zapnout hru. Jakmile mu dojdou, může si za peníze koupit další, případně počkat (zpravidla v řádu hodin), než se mu obnoví automaticky.

⁶⁸ Baron, (2012).

Můžeme také pozorovat jistou tendenci prosazování specificky vyvinutého edukačního softwaru na školách, tzv. výukové hry. Ponechme stranou hodnocení takové snahy, avšak podotkněme, že se tím překračuje toto pravidlo svobody. Hraní hry v rámci vyučovací hodiny nelze chápat jako čas volna a dobrovolnou aktivitu.

2.1.2 Nevšednost

Hra je vždy časoprostorově *vydělena z každodenního života*.⁶⁹ Odehrává se v přesně vymezeném herním prostoru, ať už se tím myslí fotbalové hřiště, stůl nebo hrací deska dámy. Mimo tento prostor hra neplatí, kdo uteče s míčem mimo hřiště je automaticky „mimo hru“ a přichází přerušení, stejně tak kostky spadlé na zem většinou pozbývají platnosti a vyžadují nový pokus (pokud zrovna v kooperativní hře nepadnou samé šestky). Zároveň je však ohraničena časově. Hra začíná a končí signálem, ať už je to hvízd rozhodčího nebo spuštění či vypnutí hry počítačové. Ani v tomto případě vše mimo vymezený úsek neplatí – gól vstřelený po hvízdnutí nemůže být uznán. Z toho vyplývá, že se hra v daném úseku „odehraje“ a ještě navíc se může kdykoliv opakovat.⁷⁰

Videohra začíná ve chvíli, kdy se ji hráč rozhodne spustit a skončí ve chvíli jejího vypnutí. Ponechme stranou, že tento časový úsek se nemusí všem jevit stejně dlouhý. Dítě, ale i dospělý, může zcela nevině odhadnout odehraný čas zvláště zábavné videohry jako zlomek toho, co skutečně u obrazovky prosedělo. Potíž nám také způsobí prostorové vymezení hry. Zdánlivě bychom mohli tvrdit, že se hra odehrává na gauči před televizní obrazovkou či v křesle u počítače. Faktická hra se však odehrává ve virtuálním prostoru. V něm se hráč objeví díky „protéze“, kterou je herní postava.⁷¹ Virtuální prostor hra přímo určuje a nemůžeme o něm nijak vyjednávat. Hráči jednoduše není dovoleno překročit hranice hry a u zvláště rozsáhlých videoher jejich prostor nemusí být ani plně objeven či prozkoumán. Zároveň se však vinou nedokonalosti programu může hráč „propadnout“ herním světem, řekne pak, že „spadl mimo hru“. Možnost opakování nás však přivádí ke specifiku internetových videoher. Řekněme, že i fotbalový turnaj je ohraničený a za rok se bude opakovat. Jak si ovšem poradit se hrou, která neustále plyne, ať už se do ní hráč připojí nebo nikoliv? Mění se

⁶⁹ Caillois (1998), 28.

⁷⁰ Huizinga (2000), 20.

⁷¹ Klevjer (2012) cit. podle Francesca (2016), 19.

nezávisle na jednotlivci, a i když může například smazat svou postavu a vytvořit si novou, posunutý svět může vypadat odlišně od toho, jak si to pamatuje z minula.

2.1.3 Pravidla

Hra je zcela *podřízena pravidlům*.⁷² Každá hra se řídí pravidly. V některých případech hry jsou systémy pravidel komplikovanější, jindy je tomu naopak. Hra od všech zúčastněných vyžaduje jejich přísné dodržování, jinak pozbývá smyslu. Pravidla musí všichni hráči dodržet a přijmout, jakkoliv by se zdála nesmyslná. Vytváří totiž ráda a jakákoliv odchylka by ho porušila a znehodnotila.⁷³ To samozřejmě neznamená, že by nemohla podléhat vyjednávání. Nejednou uslyšíme děti, jak si upravují pravidla své oblíbené hry, či naopak dospělí komplikují hry dětské a pro ně příliš jednoduché. K tomu však dochází ještě předtím, než zazní onen (mnohdy pomyslný) hvizd. Součástí ráda a pravidel je pak i ono vymezení času a prostoru. Jsou to právě pravidla, která určují, kdy hra končí a začíná⁷⁴ a co se chápe jako herní pole. Přidejme ještě svobodu, která nastavením pravidel vzniká. Zatímco v běžném životě řeší nejasné případy soud, přísná pravidla hry přesně definují, co povoleno je a co není a hráč může zcela legitimně využít všechny herní mechanismy, aniž by mu to mohlo být vyčítáno.⁷⁵ Mnohdy je ovšem při hře potřeba soudce. Jiné hry ale nemají pevná pravidla a jsou otevřeny interpretaci.⁷⁶ Jde právě o hry napodobování, když si děti hrají na specifické role. Holčička předstírá práci policistky a chlapeček obstarává čajový servis. Jednak uznáváme, že takovéto chování je odděleno od běžného života,⁷⁷ ale zároveň nemůžeme souhlasit s naprostou absencí pravidel. I kdyby tím pravidlem mělo být přísné zachovávání iluze a dodržení tématu.⁷⁸ Explicitně toto pravidlo pocítíme u dětí, které si takto hrají v kolektivu. Mnohdy si můžeme povšimnout, jak je jedno z dětí káráno, že hru kazí a znevažuje. Zcela jistě tak překonává nepsaná pravidla hry. Kazící hráč bude pravděpodobně vyloučen, protože ohrožuje iluzi hry. Je však velký rozdíl mezi takovým porušením pravidel a jejich obcházením. Kdo hru kazí, ať už třeba proto, že ho nebaví, vědomě a okázale pravidla nenásleduje. Podvodník se místo toho

⁷² Caillois (1998), 28.

⁷³ Huizinga (2000), 21.

⁷⁴ I zdánlivě podobné sporty fotbalu a hokeje se mohou v omezení času výrazně lišit. Zatímco hokej nekompromisně končí uplynutím času, fotbalová pravidla nechávají ukončení v moci rozhodčího.

⁷⁵ Sokol (2001), 41.

⁷⁶ Caillois (1998), 30.

⁷⁷ Caillois (1998), 30.

⁷⁸ Frasca (2007), 46.

snaží obejít pravidla potají, zatímco vůči ostatním předstírá jejich dodržování.⁷⁹ Dodržování pravidel všemi ostatními zároveň nutně potřebuje. Podvodník chycený při činu může být rámci herních pravidel potrestán, ale ve hře může mnohdy bez potíží pokračovat – tentokrát si na něj dají ostatní větší pozor.

Pakliže jsme tvrdili, že neexistují hry bez pravidel, u videoher to platí dvojnásob. Ve skutečném světě se například hráči nemohou dohodnout, zda budou platit fyzikální zákony nebo ne. Ve videohře je naopak i taková samozřejmost jako gravitace či prostorovost otázkou herních pravidel. Většinou jen ve videohrách se také bavíme o *ovládání*. Fotbalista běžící po trávníku využívá zcela svých svalů a fyzických dovedností obecně. Oproti němu je ve videohře hráčova postava „*řízena a pilotována hráčem*“.⁸⁰ Hráč snažící se rozpohybovat virtuální postavu ve virtuálním světě pravděpodobně stiskne klávesu (skutečnou), která bude určovat zvolený směr. V jiném případě by se postava uvedla v pohyb při posunutí myši, z čehož můžeme usuzovat, že právě ovládání spadá do sféry pravidel, i když lehce jiného řádu. Dalším příkladem v tomto ohledu mohou být nejnovější videohry snímající hráčův fyzický pohyb končetin a hlavy. Je nám už také zřejmé, že videohra, kde zdánlivě absentují pravidla, je jimi ve skutečnosti aktivně řízena a omezována. Svá specifika má i zmíněná dětská hra s napodobováním. Videohry jsou výborné v navození pocitu, že jsme někým jiným – kupříkladu skutečným řidičem formule, lékařem nebo vojákem. Zatímco bychom však řekli, že ona dětská hra je téměř bez pravidel, videohra jich bude plná. Vytváří totiž omezenou simulaci, ve které lze dělat jen činnosti předem dané a připravené. Hráč je tak ve svých možnostech zcela určen. Při hře na doktora nebude mít zpravidla možnost mluvit jako doktor a volně se rozhodovat, jen bude procházet připravené situace, které mu takový pocit mají navodit. Krátce se zastavme také u zmiňované falše a kažení hry. Ačkoliv by se zdálo, že rigidní pravidla videohry podvod neumožní, existuje celá řada nástrojů, jak je obejít. Populární jsou především programy umožňující zvýhodnění oproti ostatním hráčům v online hře, což se většinou při odhalení trestá dočasným nebo úplným zákazem přístupu do hry (jak jen to je technicky možné). Možnost kazit hru druhým způsobem je značně omezena právě přísnými pravidly. I tak bychom našli příklady, opět převážně ve světě internetu – hráč připojený do týmu, ale odmítající plnit zadaný úkol bude například značně snižovat

⁷⁹ Huizinga (2000), 22

⁸⁰ Klevjer (2012) cit. podle Francesca (2016), 18.

šance všech ostatních, pokud tým protivníků hraje s plným nasazením. Vlastně ani nemusíme chodit tak daleko, v celé řadě her existuje možnost zadat tajné kódy (zanechané autory), které vám odemknou netušené (mnohdy až božské – nesmrtelnost apod.) možnosti.⁸¹ V takovém případě však můžeme jen těžko mluvit o porušení pravidel, spíše jde o situaci, kdy se posouvají.

2.1.4 Nejistota

Dalším principem je *nejistota*, která během trvání hry panuje.⁸² Výsledek hry nesmí být předem dán, pakliže se o nějaký výsledek vůbec hraje. Z toho také vyplývá, že ke hře s předem jasným výsledkem pravděpodobně vůbec nedojde. Těžko se proti sobě postaví dospělé mužstvo FC Barcelona a děti ze ZŠ Petřiny. Takový zápas by postrádal napětí.⁸³ Neplatí to však v případě hry rodičů s dětmi. Minimálně pro jednu stranu zůstává fotbalový zápas mezi otcem a synem vyrovnaným a lítým bojem, zatímco rodič se může rozhodovat, zda ratolest tentokrát nechá vyhrát. To však musí zůstat zatajeno. Dítě uvědomující si tento vztah na hru pravděpodobně rezignuje nebo se bude dožadovat férovosti. Řekli bychom také, že rodič z definice nehraje.

Aby byl princip nejistoty vždy platný, musely by se hry zcela odehrávat ve sféře soutěživosti. To není vždy pravdou, nebo alespoň nejde o princip jediný. I ve hrách pro jednoho hráče je značná šance neúspěchu, případně může být hlavním motivem objevování dosud neznámého příběhu. Nechceme zde argumentovat proti tomuto principu, spíše jen poukázat na fakt, že danost výsledku nemusí být vždy na překážku. Nezvratná hra se stejně dohraje do konce, ať už jen proto, že zábavu nepřináší výsledek, ale spíše hraní samo. Hraní totiž může být podmanivé – nejen pro nejistotu výsledku – což neznamená, že vždy musí jít o legraci. Hrát můžeme i ve chvíli frustrace nebo nudy. O podmanivosti mluvíme ve chvíli, kdy je hraní zdrojem potěšení a udržuje hráčovu pozornost.⁸⁴ Onu nejistotu ve skutečnosti můžeme najít v průběhu. I když známe výsledek, odlišný může být průběh. Ve hrách to typicky bude překonávání překážek. Nakonec dojdou k jednomu cíli, cesta se však liší. I u divadelní hry si mnohdy povšimneme, že ten či onen herec dnes podal „obzvláště dobrý výkon“, jiný naopak „za nic nestál.“

⁸¹ V herním slangu hovoříme o „cheatování“.

⁸² Caillois (1998), 29.

⁸³ Huizinga (2000), 21.

⁸⁴ Frasca (2007), 51.

2.1.5 Neproduktivnost

S vyděleností hry souvisí i její *neproduktivnost*.⁸⁵ I přes zjevný rozpor to platí rovněž pro hru hazardní, při které se hraje o skutečné peníze. Žádné hodnoty v ní však nevznikají, majetek se maximálně přesouvá. Michal Horáček nás pak ve své práci *Habitus hazardního hráče*⁸⁶ dokonce přesvědčuje, že takto nabyté peníze nejsou penězi běžnými a neslouží pro zajišťování běžných potřeb či nákup statků. Hra sama však nevytváří žádné hodnoty a po zmíněném odehrání se vše vrací do původního stavu.⁸⁷ Můžeme tak nakreslit jasnou čáru oddělující práci a hru. S tím samozřejmě vznikají další problémy – herec hrající za úplatu si ve skutečnosti nehraje, ale pracuje. I když bychom mohli říci, že za odehranou hru získává úplatu. To samé platí i o hráči profesionálního sportu, pro něj nejde o činnost zcela svobodnou. Jeho čas není plýtván.

Posunuli jsme se do doby, kdy virtuální statky mají svou hodnotu. Vždyť i většina peněz existuje pouze ve světě virtuálním. Lidé jsou schopni nakupovat knihy, filmy či hudbu pouze v digitální podobě, jenž se zdá být tak nestálá a málo trvanlivá. Prostý výpadek proudu (a mnohdy jen absence připojení k internetu) nás o takové statky, byť dočasně, připraví. S tím souvisí nejen nákup videoher v jiné podobě než na fyzickém nosiči, ale především nákup virtuálních předmětů, jejichž smysl je pouze v jedné konkrétní hře.⁸⁸ Herní kultura pak dokonce umožnila prodej herních postav – neustále plynoucí online hry stojí na vylepšování herních charakterů a zisku vzácných artefaktů. Tyto postavy (se svým vybavením a odehraným časem) mohou být oceněny i mimo hru a za skutečné peníze prodány. Trávením času ve hře tak může vzniknout hodnota, která dříve neexistovala – jeden by řekl, že hráč tedy celou dobu pracoval (na své postavě). V danou chvíli si to ale jistě neuvědomoval, prostě hrál.⁸⁹ Naopak profesionální hráč účastnící se turnajů či pravidelné ligy a hrdě nesoucí dres posetý logy sponzorů jistě není pouhým hráčem, hraní se mu stalo prací.

⁸⁵ Caillois (1998), 31.

⁸⁶ M. Horáček. *Habitus hazardního hráče*. Nakladatelství Lidové noviny, 2012.

⁸⁷ Caillois (1998), 27.

⁸⁸ V rámci hry si hráč může pro svou postavu za skutečné peníze nakoupit virtuální vybavení apod. Tato výbava je však nepřenositelná do dalších her a na rozdíl od fyzických hraček si ji ani nemůže jako vzpomínku vystavit na polici.

⁸⁹ Tento problém by si jistě zasloužil detailnější rozvedení, což ovšem není v možnostech této práce. Potýkáme se tu totiž s přeléváním hry do „skutečného života“.

2.1.6 Fiktivnost

Hra je nakonec také *fiktivní*, protože si všichni zúčastnění neustále uvědomují její neskutečnost.⁹⁰ Pouze tak předstírají, že jde o něco vážného či skutečného, jak jsme rozvrhli již dříve. Ohraničenost hry způsobí, že se hraní a její výsledek nepřenáší mimo hru samu.⁹¹ To však rovněž neplatí absolutně. Rozmrzelost z prohry se může přenášet do mimoherní interakce a nejednou slyšíme, že „poslední u sloupu platí pivo“. Rozdíl mezi hrou a skutečným světem je však stále patrný a výsledek se přenáší jen ve chvíli, kdy se na tom účastníci dohodnou.⁹² Opomenutí nereálnosti hry může vyústit i v negativní důsledky mimo hru. Partneři se kvůli výsledku hry například přestanou bavit a děti se mnohdy poperou.

Předstírání je výraznou součástí téměř všech videoher. Tentokrát je však požadavek směrem ke hráči značně umírněn, protože hra sama mnohdy nabízí zcela uvěřitelné výtvarné ztvárnění. Těžko uvěřit, že k vám nemluví slavný vojevůdce, když ho před sebou, na obrazovce, vidíte zcela jasně a zřetelně.

2.2 Klasifikace her

Jádrem této práce je pokus o aplikování dvou estetických principů popsaných v první části – dionýského opojení a apollinského snu – právě na videohry. Abychom měli z čeho vyjít, musíme se opět vrátit k zavedeným kategoriím, které nebuduje nikdo jiný než Caillois. Hry dělí dvěma způsoby: jednak podle převažujícího principu, ale také podle škály pravidel.⁹³

2.2.1 Převažující princip

První kategorii her nazývá *agón*, kterou popisuje jako soutěž či zápas.⁹⁴ Důležité je v tomto případě rovné nastavení podmínek pro všechny zúčastněné. Pod tím si můžeme představit jednak sportovní utkání, ale také třeba šachy. Musíme však podotknout, že rovnováha je vždy jen ideálem. Jeden z hráčů může být třeba zvýhodněn prvním tahem. A jelikož můžeme říci, že se ve hrách objevuje princip střídání, vždy bude začínající hráč pravděpodobně určovat průběh, zatímco ten druhý

⁹⁰ Caillois (1998), 32.

⁹¹ Sokol (2001), 41.

⁹² Frasca (2007), 60.

⁹³ Caillois (1998), 33-34.

⁹⁴ Caillois (1998), 35.

jen reagovat.⁹⁵ Tyto nedostatky se však dají například vyvážit opakovanou hrou. Snaha o maximální vyrovnanost pak znamená, že takové hry „představují osobní zásluhy v čisté formě“.⁹⁶

Druhou klasifikační kategorií je *alea*, která vůči hrám *agonálním* představuje hry víceméně protikladné, protože hráči na výsledek nemají sebemenší vliv.⁹⁷ I v tomto případě mluvíme o vyrovnání startovních podmínek, výsledek je ale dán náhodou, štěstím. Rozhodnout tak může prostý hod kostkou i náhodně vytažená karta. Velmi časté je pak propojení tohoto typu her s těmi *agonálními*, kdy je v menší či větší míře rozhodujícím prvkem stále náhoda, hráč ji však může různými způsoby ovlivnit. Toto zdánlivě paradoxní spojení je možné právě díky společné snaze o vyrovnání podmínek.

Důležitou kategorií jsou tzv. *mimikry*, protože se svým způsobem týkají všech her.⁹⁸ Kdo si hraje předstírá, že je někým jiným a přesvědčuje o tom i ostatní. Jeho vlastní osobnost je schována pod maskou, jako se schovává herec. A právě nejpokročilejším příkladem takové hry bude divadelní hra, zatímco v případě hry dětské hovoříme kupříkladu o hře na vojáky.

Poslední stanovenou kategorií je *ilinx*, jenž zahrnuje hry působící závrať.⁹⁹ Hráč v nich potlačuje realitu zakoušením transu, křeči nebo omámení. Příkladem budiž rychlé točení na kolotoči či náročné poutňové atrakce.

2.2.2 Zastoupení pravidel

Druhým způsobem kategorizace her je míra zastoupení pravidel, jež se v rámci naší práce jeví zajímavější. Zopakujme, že veškeré hraní má alespoň nějaká pravidla, ať už jde třeba o stanovování si cílů za pochodu, když si dítě hraje (či předstírá) na vysněnou profesi. Můžeme však říci, že v některých hrách jsou zastoupena více než jinde. Na jedné straně tak máme Cailloisem navrhovaný termín *paidia*, který chápe jako „projev spontánního herního instinktu“.¹⁰⁰ Ve hrách spadajících pod tuto kategorii mluvíme o absenci řádu, který je zastoupen improvizací a jejich jediným smyslem je radost z aktivity samé, soutěživost zde není na místě. Jako protikladnou

⁹⁵ Sokol (2001), 42.

⁹⁶ Caillois (1998), 36.

⁹⁷ Caillois (1998), 37.

⁹⁸ Caillois (1998), 40.

⁹⁹ Caillois (1998), 44.

¹⁰⁰ Caillois (1998), 49.

kategorii označujeme *ludus*, jenž naopak představuje bytostný řád.¹⁰¹ V těchto hrách zpravidla stanovujeme překážky, jež hráči musí překonat. Takové hry mohou představovat rébus, který od hráčů vyžaduje logiku a přemýšlení.

Na rozdíl od dříve zmíněných kategorií je toto pojetí mnohem volnější a představuje jakousi škálu. Pravidla či překážky se v určitých typech her mohou objevovat v menší či větší míře. V tuto chvíli se však někteří autoři ptají, jak je možné takový poměr pravidel a jejich absenci kvantifikovat. Například Frasca navrhuje hry do těchto kategorií rozdělovat podle toho, zda určují vítěze (*ludus*) či nikoliv (*paidia*).¹⁰² Tento přístup se liší tím, že hry pak rozdělíme do dvou striktně oddělených kategorií, zatímco Cailloisův přístup předpokládá graduální škálu.

Musíme se také zastavit u problému, který by nás zprvu nemusel napadnout. Čeština (spolu třeba s němčinou či francouzštinou) totiž striktně nerozlišuje mezi různými druhy hry, zatímco třeba angličtina ano. Patrné to bude například z překladu zde často citované knihy pod názvem *Hry a lidé*. V angličtině vyšla jako *Man, Play and Games*. „Play“ a „game“ totiž přeložíme shodně jako „hra“ či „hraní“. Zjednodušeně bychom mohli říci, že „play“ představuje širší kategorii, pod kterou si můžeme představit právě ono volné hraní odpovídající pojmu *paidia*. Oproti tomu „game“ v sobě předpokládá nějaké překážky či pravidla a je pojmem užším, představujícím pouhou část významu „play“.¹⁰³ Z jednoduché příkladové věty („*I played a game.*“) můžeme odvodit, že „play“ se nejčastěji chápe a používá jako aktivita, zatímco „game“ představuje objekt hraní. Faktem ovšem je, že obě slova mohou ukazovat na objekt i aktivitu. Rozdíl je především v tom, že v jednom případě se preferuje systém, v druhém subjekty podílející se na činnosti.¹⁰⁴

2.3 Divadlo

Ze zde představené definice hry je patrné, že do ní patří i divadelní umění. Spolu s Cailloisem bychom ji zařadili do kategorie *mimikry*, přičemž na stupnici pravidel by se v nejvyšší možné míře dala označit jako *ludus*.¹⁰⁵ Na rozdíl od dětského předstírání rolí má divadelní hra přesně vymezená pravidla. Místo naprogramovaného kódu,

¹⁰¹ Caillois (1998), 49.

¹⁰² Frasca (2007), 39.

¹⁰³ Frasca (2007), 40.

¹⁰⁴ Frasca (2007), 41.

¹⁰⁵ Caillois (1998), 40.

sepsaných pravidel k deskovému hře či povědomého úzu se jimi myslí scénář. Každému z herců je přidělena role, do které se musí „přestrojit“ a setrvat v ní po celou dobu představení. Hra začíná zvednutím opony a končí jejím stažením. Jejím vymezeným prostorem je zpravidla jeviště. Na jevišti pak vzniká zástupná realita.¹⁰⁶ Při nedodržení pravidel může divák prohlédnout iluzi. Pokud platí, že kategorie *ludus* operuje s možností výhry a prohry, je to právě divák, který zastává roli soudce a po zavření opony dá své stanovisko najevo potleskem.

Huizinga k našemu záměru přispívá dvojí měrou, neboť celou jednu kapitolu věnuje přímo řeckému dramatu. V ní zastává názor, že ze hry vychází poezie, lyrika i epika, avšak pouze drama si toto spojení udržuje díky dějovosti.¹⁰⁷ U tragédie popisuje vývoj od předvádění mytického námětu po zapojení dialogu a mimetického jednání. Neopomíná ani soupeření básníků v městských dionýských soutěžích.¹⁰⁸ A kde je soutěž, tam je také hra.

2.4 Hráč videoher

Zatímco role herce a diváka je v tragédii výrazně oddělena, ačkoliv i v ní se divák cítí být součástí scény, u videoher tato role splývá. Máme na mysli skutečného hráče, který se hry aktivně účastní – kamarád sledující videohru přes rameno hráče s ovladačem by pak zastával pouhou roli diváka. Hráč je v první řadě v herním světě reprezentován svou herní postavou.¹⁰⁹ Ta samozřejmě nemusí mít nutně podobu člověka, ale může být představována třeba autem v závodní hře či kuličkou nebo jinou abstrakcí. Estetický zážitek pak hráč aktivně zakouší a předně věří, že se na něm podílí. A to i v případech hry *alea*, kdy bychom takové tvrzení chtěli vyvracet. Dokladem budiž prosté házení kostkou, při kterém hráč do poslední chvíle věří ve svou výhru, i když pravděpodobnost hraje proti němu.¹¹⁰ Řekli jsme, že při divadelní hře se herci řídí pravidly, a to samé platí pro hráče videoher. Videohra je však médiem komplikovaným a může se skládat i z méně interaktivních prvků.¹¹¹ Specificky jsou jimi animované sekvence, které ve spoustě hrách slouží pro vyprávění příběhu – při

¹⁰⁶ Caillois (1998), 44.

¹⁰⁷ Huizinga (2000), 198-199.

¹⁰⁸ Huizinga (2000), 200.

¹⁰⁹ Klevjer (2012) cit. podle Francesca (2016), 4.

¹¹⁰ Frasca (2007), 52.

¹¹¹ Aarseth (2012), 3.

nich zpravidla hráč nemůže svou postavu ovládat a přesouvá se tak do pasivního stavu. Řekli bychom, že se na chvíli stává pouhým divákem.

Na okraj rovněž zmiňme fenomén sledování přenosů z her. Na první pohled nás napadnou televizní přenosy sportu, ať už jde o fotbalové zápasy nebo box. V takovém případě mluvíme svým způsobem o divadelním představení, které patří do kategorie *mimikry*.¹¹² Podobný jev však díky technologiím a internetu sledujeme také u videoher. Nejvýraznější službou je v tomto ohledu *Twitch.tv*, kde mohou hráči vysílat přenosy z hraní her. U těchto přenosů velmi často pozorujeme i zahrnutí jiných než videoherních prvků do vysílání – například reakce diváků, ale především pak skutečného podobu hráče.¹¹³ Diváci tak nesledují pouze hru, ale rovněž jejího hráče, který se tím pádem stává opravdovým hercem.

2.5 Pravidla proti příběhu

Hledání vhodné literatury pro tuto práci ukázalo na slabinu, kterou studium her v tuto chvíli skýtá. Sami zde vycházíme z obecné teorie hry, což není čistě náhodné. Literatury zabývající se výhradně studiem videoher vzniklo sice za poslední roky hodně, jejich cíle však většinou leží jinde. Z namátkou vybraných populárních titulů jako *The Art of Game Design*,¹¹⁴ *A Theory of Fun for Game Design*¹¹⁵ či *Challenges for Game Designers*¹¹⁶ vyplývá, že snahou autorů je nabídnout především učebnici toho, jak tvořit hry, na co si dát pozor, jak skloubit všechny aspekty hry dohromady a podobně. Z těchto praktických přístupů také můžeme vypožorovat tendenci vkládat dělicí čáru mezi pravidla (hratelnost, herní mechanismus) a narativ (příběh, postavy, téma). To je velmi závažná dichotomie, protože bez zaváhání můžeme říci, že hry mají dostatečné prostředky pro sdělování významů. Na jedné straně tak můžeme herní studium rozdělit na Ludologii, která studuje herní pravidla, a Naratologii, jež se zase zabývá hrami jako médiem vyprávění.¹¹⁷ Jako by vedle sebe existovaly dva světy hry – text, dialogy, výtvarné zpracování, zvuk, postavy, animované sekvence a proti tomu simulace řízená pravidly.¹¹⁸ Tato dichotomie však nemusí být absolutní a mnozí autoři

¹¹² Caillois (1998), 43.

¹¹³ Anderson (2017).

¹¹⁴ Jesse Schell, CRC Press, 2014.

¹¹⁵ Raph Koster, O'Reilly Media, 2012.

¹¹⁶ Brenda Brathwaite, Ian Schreiber, Course Technology, 2009.

¹¹⁷ Burgun (2013), xix.

¹¹⁸ Frasca (2007), 87.

dodávají, že pravidla sama se také mohou či dokonce musí podílet na vyprávění či ideologii. Důsledně se tímto tématem zabývala například práce *Videohra jako vyjadřovací prostředek*.¹¹⁹ Jde o problém komplexní, už jen z prostého faktu, že videohry sice vychází ze hry, ale mnohdy ji mohou překračovat. Hry jsou komplexní software, který v sobě zahrnuje film, hudbu, text, ale dovede také simulovat sporty, deskové hry i další běžné činnosti.¹²⁰ V jedné konkrétní hře také můžeme narazit na celé knihy, stránky komiksů, animované sekvence podobné krátkým filmům apod.

Z dichotomie „play“ a „game“ ve své práci¹²¹ vychází i Dan Dixton, který pro jejich rozlišení nabízí jiné východisko. Tím je právě dionýský a apollinský princip. Právě on byl první, kdo se pokusil využít *Zrození tragédie* pro studium videoher. Hraní si (play) je podle něj dionýské, protože zahrnuje pohyb, tanec a obecně řečeno postrádá rozum. Hra (game) je naopak apollinská, protože vytváří pravidla a vedení rytmem nahrazuje logikou a přemýšlením. Z části se toto rozvržení bude krýt s naším záměrem, i když cílem této práce není snaha o další teorii, která by rozlišovala mezi pojmy „play“ a „game“. Už jen proto, že český jazyk toto rozlišení explicitně neočekává.

Náš zájem vychází z polarit principů apollinského a dionýského živlu, jak jsme je rozvrhli v první kapitole této práce. Právě v nich se pokusíme najít nové východisko pro možné studium her.

¹¹⁹ Jindřich Pavlásek, FHS UK, 2017.

¹²⁰ Aarseth (2012), 3.

¹²¹ Dixton (2009).

3 Videohry dionýské a apollinské

V první části této práce jsme rozvrhli, co si pod živly apollinským a dionýským představit (Apollón zastupuje svět snu a krásy, zatímco Dionýsos utrpení a opojení). Připomeňme také lidovou moudrost, ve které nám Silénus prozrazuje hrůzu existence. Tu pak zastírá celý kulturní svět s Olympskými bohy na nejvyšším vrcholu. Řecká kultura se tak neustále zmítá mezi dvěma stavy – hrůznou pravdou a krásným snem. Nietzsche nám předkládá svět, kde umění dělá život možným právě tím, že staví hráz před hrůznou skutečností. Můžeme také říci, že attické umění je jistou formou hry.¹²² Víme totiž, že předstírání, fikce, je přítomno v každé hře. Oba živly navíc nemůžeme chápat jen v rámci attické tragédie, naopak ji daleko přesahují. Nietzsche nám jen ukazuje, že právě v ní se nejdokonaleji spojily. Tragédie je rovněž hrou, jak ji zde chápeme. Zdá se, že tak máme otevřenou cestu k tomu, abychom oba principy našli i ve videohrách.

3.1 Apollinský herní řád

„Slyšel jsem také o lidech, kteří dovedli jeden a týž sen prodlužovati v postupné motivaci po tři noci i déle.“¹²³

Když Nietzsche píše tuto větu, jako by prorocky ukazoval na hráče videoher, kteří se nemohou odtrhnout od hraní. Jsou uchvázeni krásným snem, jenž se jim svobodně nabízí. Apollinský princip se ve hrách objevuje jako závoj, díky kterému je vše zjevné a poznatelné. V první řadě je to výtvarná stránka hry, která k nám promlouvá jasnou formou. Čím je propracovanější, tím je úchvatnější. Historie videoher sahá několik desetiletí do minulosti, během kterých se jen pomalu vyvíjela pravidla, zatímco ona forma pokročila nesmírně dopředu. Z jednoduchých jednobarevných plochých prvků jsme se posunuli k téměř dokonalé reprodukci světa jevů. Je to jakýsi klam, který je v nových hrách stále dokonalejší. I pokud by se ve hře zjevovala dionýská pravda, bude jí dán tvar apollinský.

Hráč je v tomto živlu individualizován a zachovává si svou subjektivitu, která je zcela uvědomovaná. V tuto chvíli je to hráč, kdo plně rozhoduje, kdo přemýšlí a kdo řeší rébusy. Hra před něj staví hádanky a překážky, které jen on sám a ve vlastním

¹²² Hinman (1974), 108.

¹²³ Nietzsche (2014), 30.

tempu překonává. Plně zde užívá svůj rozum. Tento princip si můžeme názorně ukázat na hře *The Witness*. V ní se hráč ocitá na neznámém, leč krásném ostrově. Najde na něm sérii rébusů a labyrintů, které jsou postupně těžší a těžší. Hra mu nedává žádná vodítka ani nápovědy. Jednotlivé série překážek na sebe přímo nenavazují a je zcela na libovůli hráče, odkud začne, kdy kterou přeruší, a jak rychle chce pokračovat. V této hře je zcela jednoznačné, kdo udává tempo – hráč sám. *The Witness* je hrou jasně *agonální*, přestože soupeřem je v tomto případě pouze hra a její pravidla. Jako příklad apollinských principů slouží velmi dobře, protože v ní najdeme jak individuaci, kdy má hráč vlastní subjektivní vědomí, tak strnulost světa, který zcela absentuje jakékoliv prvky živosti nebo nebezpečí. Závažný nám přijde princip rovné soutěže, *agón*, kdy se vyzdvihují osobní zásluhy hráče.¹²⁴ Přiznává totiž hráči absolutní nezávislost. Na splnění složitého úkolu se nepodílel nikdo další. Veškeré zásluhy nese hráčova individualita, toť apollinský sen.

Jiným příkladem může být populární masově-internetová (zkráceně MMO) hra *World of Warcraft*. V ní se tisíce hráčů najednou¹²⁵ ponořují do sdíleného snu, který se rozléhá na stovkách kilometrů čtverečních. Níže si ukážeme, že se na něm výrazněji podílí i živel dionýský. Pro demonstraci apollinského principu nám hra však poslouží prvotřídně. Tentokrát mají hráči možnost vytvořit si vlastní postavu, za kterou se budou vydávat. S ní pak mohou navštěvovat města, účastnit se dobrodružných výprav, plnit úkoly, sbírat předměty nebo participovat na společenských událostech. Hra má dokonce vlastní ekonomický model, měnu, probíhá v ní aukce a uživatelé si čas od času stěžují i na inflaci.¹²⁶ Není pochyb o tom, že *World of Warcraft* představuje svět snu par excellence. I pokud hráč nemá přímý cíl, může se jen tak potulovat krajinou či vysedávat na náměstí a rozmlouvat s ostatními, jak mnozí ostatně často dělávají. Autor této práce má zkušenost s člověkem, který v tomto fikčním světě doslova žije druhý život. K nepochopení dalších lidí z okolí je to sen, který chce dobrovolně snít.

Apollinský princip je také principem vyprávění, jeho jazykem je epika.¹²⁷ Dějovost není bytostně spjatá s videohrami od jejich počátků, právě naopak. Narativ se objevuje převážně až v počítačových hrách.¹²⁸ Jsou to především rozsáhlé hry na

¹²⁴ Caillois (1998), 36.

¹²⁵ V době největší slávy hra registrovala přes 10 milionů aktivních uživatelů měsíčně, viz Knight (2015).

¹²⁶ Battle.net (2017).

¹²⁷ Nietzsche (2014), 188.

¹²⁸ Dixton (2009), 8.

hrdiny, které pracovaly s epickou formou vyprávění. V takových hrách bylo dokonce běžné narazit na celé fiktivní pasáže z knih, které děj dále rozvíjely. Hráč je pak může nerušeně číst a prohlubovat tak kulisy snu, které před ním vyrůstají ve stále jasnějších konturách. Dějovost se ve hrách projevuje i ve formě dalších postav, které představují doslova oživé kulisy. V některých případech se dokonce nehratelná postava (neovládá ji sám hráč) může stát objektem skutečné lásky, jako v případě Elizabeth ze hry *Bioshock Infinite*. Někteří hráči se na herních fórech a specializovaných webech přiznávají, že se do ní zamilovali.¹²⁹ Herní postavy se běžně dají zařadit na škálu od „robotů“ bez vlastní identity, přes ploché charaktery až pro prokreslené postavy s vlastní individualitou.¹³⁰ Tušíme, do které kategorie zapadá Elizabeth. Apollinské zdání v ní dosáhlo vrcholu.

Vraťme se ještě k oné uvědomělosti, kdy je hráč individuem. Je devízou novějších her, že dávají hráči do rukou nástroje, díky kterým si svou subjektivnost může lépe uvědomovat. Nejprůkladněji v tomto ohledu funguje žánr her na hrdiny (Role Playing Games, zkráceně RPG), který by se dal snad ještě lépe přeložit jako „hry na hraní rolí“. To však může být lehce zavádějící, když vezmeme v potaz, kolik takové hry dávají do rukou hráčům volnosti. Vezměme si za příklad populární hru *Skyrim* ze série *The Elder Scrolls*. Hned po spuštění hráč získá možnost vytvořit si svou vlastní postavu. Roli tak přejímá jen z části.¹³¹ Na výběr má z několika fantasy ras (ork, ještěr, člověk atp.), ale i dále si zdánlivě volně upravuje celkové vzezření. Tato volnost pokračuje i během hraní tím, že si hráč převléká zbroj a vyměňuje zbraně. Zdání subjektivnosti je ještě podpořeno volností při dialozích. Ne snad, že by hráč mohl rozhovory sám vést, ale většinou má na výběr z několika připravených odpovědí či otázek. Ještě dále v tomto ohledu došla nová česká hra *Kingdom Come: Deliverance*, která sice nedává hráči možnost změnit pohlaví či alespoň rysy hlavního hrdiny (což bylo mnohými hráči kritizováno), ale při rozhovorech mu velmi často dává na výběr z několika variant – hráč se sám rozhodne, jestli chce být vlídný, hrubý či třeba podlézavý. Neherní postavy na to pak odpovídajícím způsobem reagují. Hry na hrdiny nutně vedou k tomu, že dva hráči jedné hry nebudou mít stejný zážitek a jejich protagonisté se budou podobat jen vzdáleně. Subjektivní přístup je v nich podporován i u řešení překážek. Za příklad nám poslouží opět české RPG odehrávající se v okolí

¹²⁹ GameFAQs (2013).

¹³⁰ Aarseth (2012), 5.

¹³¹ Všechny možnosti musí být konec konců definované hrou. Opět mluvíme o jakémsi klamu.

Sázavy. Autoři v něm při řešení konkrétních úkolů dávají hráčům celou plejádu možností, které většinou nejsou dopředu specifikovány. Cílem hráče je například najít pohřešovanou osobu, která utíká před zbojníky. Hráč má možnost přemluvit či uplatit jeho blízké, aby jeho úkryt prozradili. Může se také ale spolčit se zbojníky, či se jich pro jistotu nejprve zbavit a tím si zajistit důvěru ostatních. Nakonec nic hráči nebrání vyrazit pátrat bez cizí pomoci. I tím titul podporuje způsoby, jak může hráč projevit svou individualitu.

3.2 Dionýské opojení hrou

Pokud se podíváme na první videohry, uvědomíme si, že v nich jde o čistou hratelnost, která není doplněna o výrazný prvek apollinský. Samozřejmě, hra musí nějakým způsobem komunikovat a být zjevná, jen na to není kladen takový důraz. Schválně porovnejme nejnovější mainstreamové tituly téměř připomínající skutečný svět a pionýrské začátky, kdy se bílý trojúhelník proháněl na černém pozadí a sestřeloval jednoduše tvarované objekty ve hře *Asteroids*. Hráč měl podlehnout dojmu, že se pohybuje v nebezpečném vesmíru a prolétává rojem asteroidů, které neustále ohrožují jeho existenci. Princip dionýský se úzce váže s rytmem, jehož nejjasnějším uměleckým ztvárněním je hudba. Ta není odrazem světa jevů, ale bolestné skutečnosti, jenž se skrývá pod ním.¹³² Rytmus a harmonie se pojí s pohybem, který je ve zmíněné hře vůdčím principem.¹³³ Hráč je připoután očima na obrazovce, ne snad, že by propadl slastnému snu a probudil se v novém světě zdání, ale je ve vleku hry, která udává tempo i rytmus. Podobně jako tanečník instinktivně reaguje na rytmus hudby, hráč odpovídá na melodii hry a zcela se jí přizpůsobuje a oddává. Jeho subjektivita se rozpouští pod náporem rytmických úderů, které přichází nejen formou omamně hudby z reproduktoru, ale především v podobě překážek, jenž musí překonávat. Není však tím, kdo by udával tempo, kdo by volil rychlost i obtížnost, je neustále ve střehu a pohybuje se tak, jak mu hra diktuje. Pozorovateli přes rameno by mohlo připadat, že se jen pohybuje po obrazovce a snaží se sestřelovat asteroidy, on je však polapen děsivým tancem, při kterém sám na sebe zapomíná. Subjektivní vědomí potřeb a tužeb mu bylo odepráno. Nemá na výběr a musí tančit se hrou do

¹³² Nietzsche (2014), 53.

¹³³ Hudební melodii nemusíme v rámci hry chápat jen jako zvuk linoucí se z reproduktoru, ale i jako sérii překážek, které se objevují v daném rytmu a tvoří dohromady „herní melodii“. Poznamenejme, že zvuková stránka hry z této melodie také vychází.

okamžiku, kdy udělá chybu a bude potrestán. Velmi podobně se tento princip uplatnil i v jednoduchých hrách na telefonu, jejichž velkolepý návrat ohlásil *Flappy Bird* – zdánlivě primitivní titul, který uchvátil miliony hráčů po celém světě.¹³⁴ Jeho smyslem byl právě rytmus. Nezúčastněný pozorovatel viděl jen nesmyslné a opakované klepání do displeje – cílem však bylo přežít a dovést protagonistu hry co nejdál.¹³⁵ Ne vlastní vycytralostí, ale následováním rytmu.

Vraťme se ke zmiňované MMO hře *World of Warcraft*, na které jsme si ukázali prvky apollinské. I živel dionýský je v ní však silně zastoupen. Konkrétním příkladem mohou být skupinová přepadení („raid“) nějakého velmi střeženého místa. Až 40 hráčů se společně vydá do podzemí, kde čelí nástrahám a bojuje s počítačem řízenými protivníky. Zaměříme se obzvláště na konec této koordinované akce, ve které si skupina hráčů musí pomáhat. Na konci totiž čeká závěrečný protivník („boss“), jenž zpravidla stráží nejhodnotnější poklad a zároveň představuje největší překážku. Součinnost všech hráčů je v tomto případě zcela klíčová. Paradoxně ani zde nepřikládáme větší důraz účasti rozumu a logického myšlení. Pro výhru je opět důležitý rytmus. Vprostřed temné jeskyně se v celé hrůze skví ohromný nepřítel,¹³⁶ který vládne děsivou silou a jediným pohybem může připravit několik hráčů o život (herní). Celý souboj probíhá v rytmu, jehož tempo udává tento pán jeskyně a hráči se musí nutně přizpůsobovat jeho vedení. Právě na něm závisí, co který člen ve skupině právě dělá. Celé představení je intenzivní a hráči se v něm hýbou a opakovanými úhozy do klávesnice v přesně danou chvíli provádí potřebné herní úkony. Všichni hráči dohromady představují jedno těleso, které musí fungovat v naprosté součinnosti. Jakmile by jeden členek vypadl, zkáza přijde pro všechny. Hráč se v takový moment přestává soustředit na vlastní postavu, a zaměřuje se právě na nepřítele, kterému se zcela oddává. Snad si nedovolíme příliš, když řekneme, že pán jeskyně, tento děsivý démon, je pouhou maskou boha Dionýsa a hráči jsou poslušným satyrským chórem, který ztrácí svou individualitu a slepě následuje svého pána. V tomto případě nehraje roli fakt, že hráči ve skutečnosti přišli démona zabít a oloupit. Nemohou toho dosáhnout úskočností či lstí, musí se naopak zcela oddat jeho vedení. Tuto herní sekvenci chápeme tedy jako dionýskou. Neudělali bychom však chybu, kdybychom

¹³⁴ Hoggins (2014).

¹³⁵ Hráč se v ní ujal role ptáčka, který po klepnutí na displej mávnul křídly. Hráč musel najít takový rytmus, aby nespádl na zem, nevyletěl z obrazovky a zároveň bez nárazu prolétával branami. Cílem bylo vydržet v tomto rytmu co nejdéle.

¹³⁶ Tito nepřátelé jsou zpravidla násobně větší než charakterové hráčů.

tvrdili, že zabití nepřítele, tohoto maskovaného boha Dionýsa, je zároveň nutností, aby se vymanili z jeho moci, aby se mohli odpoutat z jednoty a navrátili se do stavu individuace. Vskutku také hráči po zabití protivníka pokračují každý svou cestou, až se zase potkají v podobném vypětí někdy později.

Za zmínku stojí rovněž některé hry střílečí – právě ty, které určují rytmus a tempo. Ať už je to *Space Invaders*, kde se hráč brání vesmírné invazi, nebo moderní střílečky ze série *Call of Duty*, jenž představují doslova interaktivní střelnici. Objevující se nepřátelé jsou pro hráče předlohou k pohybu a akci, jakýmsi notovým zápisem, či spíše dirigentem. Ještě zřetelnější nám onen hudební rytmus může být z příkladu hry *The London Heist* pro virtuální realitu. Hráč si v tomto případě navlékne na hlavu speciální přilbu s upraveným hledím, které nahrazuje televizi či monitor, a do rukou chopí pohybové ovladače. Jeho pohyb snímá kamera a přenáší ho do virtuálního prostoru. Když hýbne rukou ve skutečném světě, odpovídajícím způsobem se pohne i jeho digitální avatar. Toto vybavení skvěle slouží principu apollinského snění, ale prohloubit může rovněž estetický zážitek dionýský. V jeden moment zmíněná hra představuje rychlou akční sekvenci na dálnici, ve které je hráč upoután do sedadla v autě a ze stran se k němu blíží nepřátelé. On se je snaží odrážet střelbou. Zbraň má ovšem omezený počet nábojů a frenetická palba je tak přerušována pravidelným pohybem nabíjení. Na rozdíl od běžných akčních her se do pohybu zapojuje celé tělo. Nepřátelé se blíží v rytmických vzorcích a hráč je nucen k otáčení do všech stran, což provází dokonale koordinované přebíjení. Od pohledu takový člověk vypadá jak v transu. Tyto pasáže jsou v přímém kontrastu s čistě příběhovými sekvencemi, ve kterých hráč jen pozoruje dění před sebou a aktivně se ho neúčastní.¹³⁷ Při nich se totiž hráč navrácí do své individuality, a zatímco v jednu chvíli byl téměř v transu, nyní se netečně rozhlíží okolo sebe a ději věnuje pramálo pozornosti.

Princip dionýský nemusíme však hledat jen u her násilných, i když v nich je jeho uplatnění smysluplné. Zatímco umění Apollonovo vyzdvihuje krásu a zakrývá zlo, Dionýsos je připomínkou lidské přirozenosti, která je chaotická a plná násilí.¹³⁸ Jsou ovšem celé žánry sestávající z her rytmických, pohybových či hudebních. Jako příklad uvedme titul *Thumper*, ve kterém se hráč zmocňuje brouka letícího abstraktním

¹³⁷ Aktivní účastí máme na mysli situaci, při které má hráč na hru (postavy, dění, kulisy atd.) vliv. Animované sekvence bez možnosti zapojení jsou pak tradiční součástí většiny her, ve kterých najdeme konkrétní příběh či vyprávění.

¹³⁸ Nietzsche (2014), 106.

futuristickým světem. Brouk je na jakési trati plné překážek a zatáček a zvládne několik základních úkonů, jako je pohlčení překážky a zatočení doprava či doleva. Hráč pak tiskne příslušná tlačítka, aby v přesně stanovený moment reagoval na prostředí. Hratelnost postupně zrychluje a má na hráče téměř omamné účinky. V těchto hrách se opět jasně projevuje prvek vedení hrou, kdy hráčova subjektivita hraje vedlejší roli. Řekli bychom, že se v něm projevuje tvůrčí síla hry a sám se stává uměleckým dílem, jak podléhá opojení.¹³⁹ V některých případech může hra vést do té míry, že na obrazovce ve formě příkazů jasně ukazuje, které tlačítko v danou chvíli zmáčknout.

Pokud se vrátíme k naší definici hry, zjistíme, že její svoboda se v dionýském principu dostává do pozadí. Nemizí úplně, protože jeden živel nemůže ten druhý nikdy zcela vytlačit. Důležitou roli však hraje tak často zmiňované opojení, které může navozovat pocit zakoušení transu či závratí. Takové hry by pak zcela jistě našly zastoupení v kategorii *ilinx*.¹⁴⁰ Nejde však o vymezení vylučující. Stejnou měrou jsou takové hry soutěží, jelikož se na jejich konci hráč zpravidla dozví, jak úspěšný byl (často přepočítáno na jakési bodové ohodnocení). Mluvíme tedy rovněž o hrách *agonálních*, i když takové spojení dle Cailloisova výměru není možné.¹⁴¹ Přijde nám to paradoxní, když jsme dříve řekli, že takové hry hodnotí „osobní“ zásluhy. Víme však, že lepšího hodnocení dosáhne ten, kdo zvládne lépe následovat hru, kdo se jí zcela oddá a neudělá sebemenší chybu. Kdo v tomto pocitu opojení vydrží silněji a déle, na konci stane na stupni vítězů. Zároveň však musíme přiznat zmíněný rozpor. Zásluha není čistě na straně hráče – jeho výkon je řízen a provázen hrou. „*In its most immediate manifestation, the Dionysian is nature playing with man in intoxication.*“¹⁴²

3.3 Spojení obou principů

Stejně jako nemůže existovat živel dionýský bez apollinského v attické tragédii, platí to rovněž pro svět videoher. Už jsme zmínili nutnost výtvarného znázornění, které však může být velmi upozaděno. Tím se však toto spojení nevyprazdňuje. Zvláště patrné bude ve chvíli, kdy prohlédneme zdánlivou volnost videohry. I hry na hrdiny odehrávající se v otevřeném světě (hráč neprochází připravenou trasou, ale hra

¹³⁹ Nietzsche (2014), 34.

¹⁴⁰ Caillois (1998), 53.

¹⁴¹ Caillois (1998), 90.

¹⁴² Hinman (1974), 108.

simuluje otevřenou krajinu) mají své bariéry a pečlivě připravené události, které pocit volnosti mají jen navozovat. Rozhovory s několika otevřenými možnostmi většinou vedou k omezenému počtu cílů a ve výsledku jde jen o několik předem připravených možností a cest. Hráčova intence se omezuje na výběr. Zatímco bychom řekli, že *paidia*, či volná hra, je v běžném životě to „nejsnazší“, pro videohry představuje největší obtíž. V digitálním světě videohry totiž nic nefunguje samo o sobě a bez přesně stanovených pravidel nevyjde ani slunce. Volné možnosti, kdy by hráč mohl bez rozmyslu dělat cokoliv, jsou v tuto chvíli utopickou představou a neznamenaají absenci pravidel, nýbrž jejich absolutnost.

I hráč zcela spoléhající na vlastní individualitu a schopnosti je při hraní her na hrdiny odevzdáván do rukou nahodilosti, tedy chaosu, který je bytostně spjatý s bohem Dionýsem. Zatímco typicky *agonální* šachy jsou zcela deterministické, hra na hrdiny se snaží pocit nejistoty navozovat zahrnutím náhody. Hráč se tak musí oddat principu *alea*.¹⁴³ Tento princip však ve videohrách bývá upozaděn a hráč ho jednoduše nepozoruje. Zatímco u hry deskové by při souboji nebo získávání předmětů hráč házel kostkou, jež by o jeho osudu rozhodla, osud hráče videohry je řízen pravděpodobností vypočítávanou programem. Takový výpočet se však děje v nepostřehnutelném čase. Konstatujeme bytostnou provázanost obou principů, neboť ve zmíněných situacích je situace řízena chaosem, hráč však na výsledek reaguje a nezbaven své subjektivity upravuje strategii a jedná.

Dionýský princip boří individualitu a rozpouští jedince do neurčité masy.¹⁴⁴ V případě hry ztrácí hráč vlastní vědomí a zcela se oddává hře. Takové hraní je ovšem po všech směrech vyčerpávající a nutně musí přijít vykoupení v podobě apollinského zdání. Toho mohou tituly dosahovat mnoha způsoby. Jednak je to zastoupení příběhu, ve kterém může celá herní sekvence najít smysl. Hráči vyráží do jeskyně, protože je potřeba zachránit svět před hrozivým démonem, který svou vlastní existencí ohrožuje vše živé a krásné. Mohou tak činit například na žádost jiné neherní postavy. Celé apollinské zpodobnění hry je navíc nezbytné.¹⁴⁵ Opojně poddání se rytmu hry je neustále vyvažováno výtvarným zpracováním, které nás situuje do konkrétního prostředí či příběhu. V mnoha hrách může dionýský živel na chvíli převzít kontrolu,

¹⁴³ Caillois (1998), 37.

¹⁴⁴ Nietzsche (2014), 32.

¹⁴⁵ Hinman (1974), 110.

jako jsme ukázali na příkladu *World of Warcraft*. Ta je však jen dočasná a vždy po ní následuje chvíle vykoupení, odpočinku. Ten může přicházet po zdolání těžkého úkolu, kdy hráči vydrželi daný čas, případně po neúspěchu. I ten však může být úlevou, když přeruší napínavé a opojné trýznění.

Rytmus hry je pak hudbou, která je určujícím estetickým zážitkem a apollinský svět jeví z ní pouze vyvěrá. Napodobuje ji, ale nevypovídá nic o jejím nitru. Za příklad uveďme dvě zdánlivě odlišné hry, které jsou však ve své podstatě nerozlišné. Jednou bude již zmíněný *Thumper* a druhou například *Audiosurf*. Na jedné straně máme brouka jedoucího futuristickým světem plným překážek, na druhé vesmírnou raketu, která sbírá barevné kvádry a letí abstraktní závodní dráhou. Pokud bychom se zbavili kompletního zpracování a snažili se postihnout čistou formu hrátelnosti, v obou případech nám zůstane série lineárních příkazů, na které hráč musí reagovat v přesně daný moment. Tyto příkazy jsou doprovázeny odpovídající slyšitelnou melodií, jejíž rytmus přesně kopíruje herní požadavky. Téměř stejně může vypadat i ovládání a pozorovatel sledující pouze skutečné ruce hráče na klávesnici či ovladači by neměl šanci poznat, která z her se právě odehrává. Řekli bychom, že jde o dvě podobné hry, které různými způsoby interpretují tutéž zkušenost. Podobným způsobem tragédie o Oidipovi a Prométheovi postihují stejnou zkušenost.¹⁴⁶ Tím však v žádném případě nechceme tyto vrcholné tragédie srovnávat se zmíněnými hrami. K této problematice se ještě vrátíme níže.

Attická tragédie vznikla z dithyrambického chóru tím, že prolнула a vyvážila prvky apollinské a dionýské. Více než harmonický soulad představují nekončící zápas.¹⁴⁷ I my sledujeme počátky videoher spíše v živlu dionýském, který je postupně vyvažován tím apollinským. V mnoha případech však hovoříme o hrách téměř výhradně apollinských. Postupem času se však oba estetické živly vyvažují i v žánrech, kterým bychom běžně připsali jen jeden z nich. Například hry na hrdiny byly běžně žánrem apollinským, který budoval dějovost a zachovával hráčovu subjektivitu. Aby hra ani v nejmenším nemohla udávat tempo hraní, dokonce i souboje byly v takových titulech představeny ve formě tahů – každá ze stran měla na promyšlení jediného kroku libovolně času. Dnešním trendem jsou spíše souboje probíhající plynule bez přerušování, což je pravděpodobně prvek převzatý z her akčních.

¹⁴⁶ Nietzsche (2014), 87-91.

¹⁴⁷ Hinman (1974), 108.

Naopak hry akční spíše spadaly pod vedení živlu dionýského. Jejich souboje připomínaly tanec, kdy hráč následoval vedení a jeho subjektivita byla potlačena. U těchto her spatřujeme silící důraz na dějovost a do soubojů se vetřel prvek subjektivity – hráči už mají možnost spoluurčovat tempo, upravovat si postavu a podílet se na rozhodnutích. Zánik tragédie přišel s odmítnutím dionýského principu.¹⁴⁸ Ve hrách nic takového pozorovat nemůžeme. Autor této práce je přesvědčen, že videohry teprve stojí před svým potenciálem, který mu oba tyto pudy nabízí. O vitalitě dionýství svědčí i popularita opojných titulů, kterou pozorujeme třeba v masivním úspěchu *Flappy Bird* pro mobilní telefony.¹⁴⁹

V roce 2016 vzbudil debatu na Twitteru poznatek hráče *Rise of the Tomb Raider*, že vizuální zpracování je pouhou dekorací, která vůbec nemusí odpovídat herním pravidlům.¹⁵⁰ Na přiloženém videu ukazuje, jak hlavní hrdinka leze po skále a její život opravdu visí na vlásku, přes hlavu jí neustále padají nebezpečné kameny, kamera se otrásá a celý zážitek je dechberoucí. Jde však o pouhý apollinský klam, který je v jasné převaze nad živlem dionýským. Hráči si v diskusi stěžují, že si tuto sekvenci nedovedou užít. Hraní pro ně není podmanivé, protože je příliš lehké.¹⁵¹ Je tomu tak především proto, že výtvarné zpracování evokuje nebezpečí, rychlost, nutnost podlehnout hernímu rytmu – jenže k ničemu takovému nedochází. Hráč může odložit ovladač, zcela ignorovat všechna nebezpečí a trestu se nedočká. Právě proto, že jsou pouze snová a neodráží realitu, která se skrývá pod závojem. V této hře nevidíme žádný boj principů dionýského a apollinského, to se jen ten druhý snaží imitovat hrůzu a úděs, jenž mu však není vlastní. Na základě tohoto poznatku bychom mohli říci, že právě vyvážený poměr živlu apollinského a dionýského souvisí s podmanivostí.¹⁵²

3.4 Tragická tvorba hry

Dosud jsme ve hrách hledali pudy apollinské a dionýské jako živly estetické, kterými samozřejmě jsou, ale zaměřovali jsme se na jejich jednotlivé projevy. Nietzsche jako protivníka apollinsko-dionýského spojení v tragédii vykresluje Euripida, potažmo Sókrata.¹⁵³ Neupírá mu však snahu napodobit své předchůdce

¹⁴⁸ Kouba (2006), 23.

¹⁴⁹ Hoggins (2014).

¹⁵⁰ Pitt (2016).

¹⁵¹ Baron (2012).

¹⁵² Frasca (2007), 51.

¹⁵³ Nietzsche (2014), 105.

velikány. Čím to, že jeho tragédie ztratila svůj dionýský podklad, že se z ní vytratila živost? Částečně jsme odpověděli již v první kapitole této práce. Euripidés přivedl na jeviště diváka, jeho tragédie se opírá o všednost a každodennost.¹⁵⁴ Především ale nevzniká z opojení, nahlédnutí děsivé skutečnosti a splynutí s prajednotou. Jeho tvůrčím východiskem je rozum. Jeho hra je konstrukcí, při které se neustále obrací k divákovi, pro kterého komponuje. Jeho tvůrčí pud není veden nutností, nevyovídá nic o skutečnosti světa. Smyslem jeho tragédie je děj, který baví nového kritického diváka.

Počátky videoher nejsou srovnatelné s ničím dřívějším. *Pong*, vydaný v roce 1975, ještě vychází ze zjednodušené podoby ping-pongu či tenisu.¹⁵⁵ O rok mladší *Breakout* má stále ještě podobné ovládání, ale jeho jádrem je sestřelování cihel a sbírání bodů.¹⁵⁶ V této době však ještě neexistoval divák/hráč, kterému by se bylo možné přizpůsobovat. Neexistovaly ani vzory, pomineme jasné předobrazy v tradičních formách hry, kterými by se tvůrci videoher mohli řídit. Bylo potřeba nejprve prozkoumat, čím videohry být mohou. Tento proces může být nahlížen jako instinktivní. Mnohdy se nám zdá, že úspěšné tituly vznikly náhodou, nebo minimálně tak, že jejich úspěch autoři nemohli predikovat. Dnešní situace se od této velmi liší. „Velké hry“ vyžadují součinnost stovek vývojářů, kteří se podílejí na společném cíli dle přesně stanovené cesty. V některých případech ovšem můžeme říci, že i drahá, velká a „mainstreamová“ hra může připomínat tvorbu uměleckého díla. Příkladem je třeba *Bioshock Infinite*. Dle rozhovorů s lidmi uvnitř vývojářského studia můžeme usuzovat, že sama tvorba odrážela vizi jednoho muže, Kena Levina.¹⁵⁷ Tu se snažil ostatním spoluautorům prezentovat, a když výsledek dostatečně neodpovídal jeho představě, nechal je několikaměsíční práci dělat znovu. Tvorba sama navíc připomínala hledání.¹⁵⁸ Jako když se tragický umělec snaží vyjádřit jazykem Apollóna něco, co zřel společen s Dionýsem. Zda je *Bioshock Infinite* skutečně hrou apollínsko-dionýskou ponecháme na jiných. Pravdou ovšem je, že vývoj každé hry takto nevypadá. Mnohem více připomíná práci Euripida, který bral neustále ohledy na diváka. Není tajemstvím, že velké společnosti skrz své produkty zaznamenávají

¹⁵⁴ Nietzsche (2014), 97.

¹⁵⁵ Eddy (2012), 6.

¹⁵⁶ Eddy (2012), 8.

¹⁵⁷ Plante (2014).

¹⁵⁸ Plante (2014).

chování hráčů, k čemuž se otevřeně přiznala v roce 2012 společnost Electronic Arts.¹⁵⁹ Tato data pak aktivně využívají při tvorbě nových her, aby dali hráčům přesně to, co chtějí. Před tímto přístupem by mohl Euripidés blednout závistí. Takto konstruovaná hra jen těžko vychází z rytmu a jen těžko může promlouvat o prajednotě a utrpení světa. Dionýské opojení v nich bylo vyměněno za afekty, které jsou konstruované, aby v hráči v přesně daný moment vzbudily očekávané stavy.¹⁶⁰

Jen v roce 2017 vyšlo 7672 nových her pro počítačovou platformu Steam.¹⁶¹ Další spousta her vychází pro videoherní konzole, a především mobilní telefony. Vývoj her je snadnější než když dříve, neznamená to však příliv čerstvých nápadů. Většina vydaných her kopíruje tituly jiné, o čemž svědčí třeba zde zmiňovaný *Flappy Bird*, který se po vydání stal terčem kopírování. Několik měsíců po jeho „úspěchu“ průměrně vycházelo přes 60 kopií denně jen pro mobilní telefony Apple.¹⁶² I dříve zmiňované příručky a učebnice herního designu se zaměřují více na programování, tvorbu výtvarných prvků, a nikoliv sám kreativní proces. První kroky většiny autorů vedou právě směrem kopírování cizí práce, úspěch jednoho láká další. Videoherní průmysl je stále jen průmyslem, jehož cílem je na prvním místě vydělávání peněz, v čemž již v roce 2015 předstihl ten filmový.¹⁶³ Uskutečňování vize tak může mnohdy upadnout na druhou kolej. Některé osobnosti si tuto výsadu zachovávají, ať už je to zmiňovaný Ken Levine, nebo Jenova Chen, o němž bude řeč v další kapitole.

3.5 Journey

Attická tragédie v sobě zachycuje neustálý souboj živlů apollinského a dionýského tak, jak se sváří ve skutečném životě. Její autor, tragický umělec, čerpá svou inspiraci z dionýského opojení, z nazření skutečnosti a prabolu světa. To odráží především v neobrazném umění hudby, ze kterého následně vyrůstají apollinské obrazy. Pro tragédii je důležitý jak svět snu a představ, tak blouznivé opojení hudbou, které diváky strhává. Nedílnou součástí vrcholné tragédie je také mýtus, který se v ní ztvárňuje. Zachycuje tragického hrdinu, který proniká skrz apollinské zdání, prohlédne svět jevů a spatří za ní děsivou skutečnost. Po prohlédnutí čeká hrdinu cesta plná zkoušek a utrpení. Řekli bychom, že Oidipus i Prométheus představují nějaký děj,

¹⁵⁹ Marr (2018).

¹⁶⁰ Srov. Nietzsche (2014), 109.

¹⁶¹ Kuchera (2018).

¹⁶² Tassi (2014).

¹⁶³ Narth (2016).

nespočívá na něm však účinek tragédie.¹⁶⁴ Je to mýtus, který je důležitý. Ten se neprojevuje v mluveném slově, ale především v obrazech a stavbě scén.¹⁶⁵ Je to zároveň dějovost a přílišný důraz na příběh, které mohou stát v cestě rovnocennému projevení apollinského a dionýského živlu, jak ho pozorujeme ve vrcholné attické tragédii. V této kapitole představíme videohru, která má potenciál dostat pravému tragickému umění. Jmenuje se *Journey* a jejím autorem je Jenova Chen.

Hraní *Journey* představuje cestu (jak název napovídá) hrdiny k hoře, při které překovává překážky. Hráči začínají na poušti, v níž mohou rozpoznat pohřebiště. Jejich další kroky vedou skrze ruiny měst, přičemž potkávají a osvobozují hravá látková stvoření. Po chvíli mohou také potkat dalšího hráče, se kterým se vydají na cestu společně. První část hry se odehrává v poušti zalité sluncem, která je klidná a skýtá bezpečí. Hráč však vykročí do neznáma a ocitne se v podzemí, kde se objeví první skutečné překážky v podobě nebezpečných létajících kamenných hadů. Prochází dále směrem k hoře a čelí obtížnějším nástrahám. V závěrečné třetině hry můžeme hovořit o utrpení, jak hrdina zápolí se sněhem a silným větrem, kterému nakonec podléhá. Během hry ho provází nadpřirozené postavy, které osvětlují jeho kroky a ukazují mu cestu dále. Důležité je zmínit, že vyjma úvodního menu a závěrečných titulků hra neobsahuje žádný text, veškerý příběh je vyprávěn prostředím, obrazy a herními situacemi. Možná právě proto nepůsobí banálně. Hrdina a s ním i hráč po cestě objevuje známky zaniklé civilizace, jíž je pravděpodobně potomkem. Postupně zjišťuje, že civilizace rozkvétala a najednou přišel pád. O tom svědčí nejen pozůstatky majestátních budov, ale také zbytky technologie v podobě nepřátelských hadů, a především pak útržkovité malby na stěnách. Právě z těch si hráč udělá celistvý obraz událostí a zjistí, že za pádem civilizace a destrukcí světa stojí jeho pokolení.

Tvrdím, že *Journey* představuje tragický mýtus. Na jeho začátku musí hrdina (hráč) vystoupit z konformní zóny, překonat individuaci a zřít trýznivou skutečnost světa. Tak činí a na cestě ho čeká řada překážek, které musí překonat. V závěru hry přichází skutečné utrpení, které je na hrdinu svaleno jako trest za to, že prohlédl závoj a vykročil z bezpečného světa snu. Nese také tíhu činů svých předků. Jeho smrt můžeme interpretovat jako obětování se. Sekvence na samém konci značí katarzi a naději, že cesta hrdiny nebyla zbytečná a jeho smrt přinese život. V podobě hvězdy

¹⁶⁴ Nietzsche (2014), 111.

¹⁶⁵ Nietzsche (2014), 144.

se totiž hrdina vrací na samý začátek cesty, tentokrát však posílen. O mýtotočivosti této hry svědčí i volnost interpretace. Setkáme se třeba s vysvětlením, že jejím příběhem je sám koloběh života.¹⁶⁶ To by nám vlastně nebylo proti srsti, když víme, že právě protikladnost živelů apollinského a dionýského je podkladem veškerého života.

Zanechme nyní mýtus, *Journey* je zároveň hrou a oba estetické živly se v něm projevují i na jiné úrovni. Začneme opět na začátku hry. Tam je hráč konfrontován s apollinským snem, který se projevuje v kráse zdání. Výtvarná stránka je v tomto případě velmi důležitá, kolem hráče se rozprostírá sluncem zalitá krajina pouště a teplé barvy evokují klid či harmonii. V tuto chvíli není hráč konfrontován s nějakou překážkou a sám se musí rozhodnout vyrazit k hoře. Na druhou stranu, volnost je platná jen z části. Okolní poušť má své limity a po značné chvíli hráč narazí na neproniknutelnou bariéru v podobě silného větru. Nic ho však nežene vpřed vstříc dobrodružství, rozhodnutí je plně na něm. Omezené je však ovládání. Hráč se může pohybovat a stisknutím jednoho tlačítka na chvíli dokonce vzlétnout. Poslední důležitou možností je promluva – příslušným tlačítkem může hráč zvukově i vizuálně komunikovat se světem. Jde však o promluvu ryze abstraktní, neboť se v ní neznají žádná slova. Nad hráčem se na okamžik zvýrazní neurčitý symbol, který tak může sloužit pro upoutání pozornosti či v daném kontextu přenášet očividný význam. Tato možnost bude důležitá především ve chvíli, kdy hráč narazí na dalšího hráče. Dionýské prvky se ve hře objeví ve chvíli, kdy se hrdina rozhodne vykročit z bezpečného světa snu. Jasným příkladem může být rychlá jízda zasypanými ruinami, při které hráč neovládá rychlost a nemůže zastavit, jen kontroluje směr jízdy a snaží se vyhýbat překážkám v cestě. Hra udává rytmus a tempo. Ještě výrazněji je to však při setkání s nepřátelským hadem, jenž svým pronikavým okem prohledává okolí. Jakmile hráče spatří, zaútočí na něj. Tomu tak nezbude než utíkat. Právě to způsobuje momenty napětí, ve kterých se hráč snaží utíkat připraveným koridorem. V tu chvíli je zbavován individuality, plně se soustředí na cestu a pohyb nepřítele. Tato sekvence (podobné se objevují při dalším postupu hrou) je ukončena, když hrdina najde úkryt ve svatyni. Následuje odpočinek a vykoupení, kdy je další postup zcela na hráči.

¹⁶⁶ Journey - The Artistry of Game Design (2017).

Princip dionýský jsme také spojovali s tancem.¹⁶⁷ Mnohé pasáže ze hry takový tanec představují, když se hrdina vznáší po magických kobercích, které mu určují cestu. Zároveň v interakci s jedinými zdánlivě živými obyvateli světa mimo hráčů, látkovými stvořeními připomínajícími ryby, může hráč místo vznášení vyloženě létat. Využívání tohoto principu, kdy se s nimi proplétá a přeskakuje z jednoho stvoření na druhé, nápadně připomíná právě tanec. Zmiňme také fakt, že ani jedna z herních překážek nevyžaduje zapojení rozumu. Pro jejich překonání hráč musí především následovat cestu, případně odkrýt tajemství, které se zpravidla schovává za krásným a strnulým světem. Alegoricky můžeme chápat i situaci, kdy má hráč za úkol vypustit spoutané a uvězněné látkové bytosti, k čemuž není nijak naváděn a musí na to přijít sám. I to mu bude při závěrečné trýzni jistě přičítáno k vině.

Ihned by nás mohlo napadnout, zda i tato hra není pouhým konstruktem, který kalkuluje s afekty. I vzhledem k výše řečenému soudíme, že nikoliv. Nevyjadřuje žádný konkrétní děj (ve smyslu každodenního života), její hrdina je pouhou maskou, která nese velmi univerzální rysy a v její struktuře jsme objevili korelaci s tragickým mýtem. Vodítkem k takovému soudu může být i rozhovor s autorem hry, ve kterém prozrazuje nejedno tvůrčí rozhodnutí.¹⁶⁸ Zdá se, že z něj zcela vyloučil jakéhosi univerzálního hráče, kterému by se snažil zavděčit. Naopak tvrdí, že hru tvoří obrácen v sebe a své zakoušení světa. Emotivní momenty ve hře mají zárodek v emotivních chvílích jeho života, instinktivně tvoří a komponuje, nevědouce, proč tak činí. Připomíná nám spíše lyrika, který obrácen v sebe nahlíží prabob světa, ve kterém hledá inspiraci. Jeho subjektivnost je fikcí, jeho „já“ zaznívá z propasti bytí.¹⁶⁹

Přízpůsobení se kritickému divákovi je snahou zalíbit se. Nietzsche přiznává, že tento postup se Euripidovi osvědčil a byl pro své tragické umění zbožňován. Víme však, že i jeho předchůdci, Aischylos a Sofokles, se těšili všeobecné přízni.¹⁷⁰ Naše dilema to tím pádem rozhodnout nepomůže, ale stojí za zmínku, že *Journey* patří mezi nejlépe hodnocené hry vůbec. Na základě 123 odborných recenzí, které od svého vydání na konzolích PlayStation 3 a PlayStation 4 nasbírala drží úctyhodné hodnocení 92 %, přičemž 100 % je magická horní hranice, které jakákoliv hra může dosáhnout.¹⁷¹

¹⁶⁷ Dixton (2009), 4.

¹⁶⁸ The Inspiring Story of Journey Creator Jenova Chen (2018).

¹⁶⁹ Nietzsche (2014), 53.

¹⁷⁰ Nietzsche (2014), 102.

¹⁷¹ Metacritic (2018).

Za zmínku také stojí, že u druhé zmiňované konzole si drží pozici sedmé nejlépe hodnocené hry vůbec. Ještě důležitější jsou však příběhy skutečných hráčů. Jako doklad uveďme krátký dokument, ve kterém hráčka popisuje své pouto ke hře, a především pak ke svému otci, které díky hře navázala.¹⁷² Hra jí pomohla překonat (a nadále pomáhá) hrůznou ztrátu rodiče, zapříčiněnou rakovinou.

¹⁷² Makers & Gamers: Journey (2016).

Závěr

Ač by se to mohlo zdát troufalé, videohry a divadelní hry jsou si strukturně podobné, což nám otevírá cestu pro návrat k dramatickému umění, jak o něm hovoří Nietzsche v práci *Zrození tragédie*. Na konkrétních příkladech jsme se ve videohrách snažili postihnout oba estetické živly – dionýský a apollinský. Viděli jsme hry víceméně apollinské, jako třeba *The Witness*, případně hry veskrze dionýské, za jejichž zástupce bychom označili například *Thumper*. Stále je však nutné mít na paměti, že ani jeden z principů není možné myslet zcela samostatně. I když máme pocit, že jsme našli představitele jen jednoho z živlů, druhý vždy stojí netušen opodál. Platí to pro krásné řecké umění i videohry. I sochu bychom označili za výtvar Apollóna, nebyl by však možný bez poznání hrůzy dionýské. A stejně tak jsme objevili videohry, ve kterých se oba principy blíží vyrovnanosti. *World of Warcraft* by se svým prorůstáním do skutečného života mohl připomínat situaci, kdy attická tragédie odhaluje estetickému divákovi dvojí zakoušení života. Na příkladu hry *Journey* jsme si však ukázali nejen onu polaritu živlů estetických, ale rovněž schopnost zachytit tragický mýtus. Tato práce neříká, že videohry jsou návratem tragického umění, jak jej Nietzsche očekával, spíše k němu jen otevírají cestu. Videohry bezesporu jsou výtvozem alexandrijské (Sókratické) kultury rozumu a můžeme předpokládat, že značná část z nich buď nevystoupí nad primitivní opojení z rytmu, nebo jde o velmi komplikované konstrukty, které však nevznikají z dionýského opojení, nýbrž se v každém rozhodnutí obrací k hráči. Připomínají tak mnohem více tragédii Euripidovu, případně nový dithyramb, který ztratil schopnost tvořit mýtus.

Pojímat hry v tomto rámci přináší ovšem zcela nový pohled, který mohl by být odpovědí na požadavek vznesený v samém úvodu práce. Pokud po nás Burgun¹⁷³ chce, abychom jasně řekli, jaké by hry být měly, nabízí se odpověď, že dionýsko-apollinské. Že by měly vznikat bezprostředně z hudebního rytmu jako pravé tragické umění.

¹⁷³ Burgun (2013).

Bibliografie

AARSETH, Espen. *A narrative theory of games. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG '12*. New York, USA: ACM Press, 2012 [cit. 2018-04-05]. [online] Dostupné z: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2282338.2282365>

ANDERSON, Sky LaRell. *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams*. In: *Gamestudies* [online], 2017 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson>

BARON, Sean. *Cognitive Flow: The Psychology of Great Game Design*. In: *Gamasutra* [online], 2012 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php

Battle.net. *Gold Inflation Must Be Controlled*. 2017 [cit. 2018-04-05]. [online] Dostupné z: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20754806670>

BITNEROVÁ, Dana. *Dětská hra a etnologie*, in *Pedagogika*, 2001. Praha: Pedagogický ústav Jana Amose Komenského, AV ČR, s. 514-524.

BURGUN, Keith. *Game design theory: a new philosophy for understanding games*. Boca Raton: CRC Press, 2013. ISBN 978-1-4665-5420-7.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5

DIXTON, Dan. *Nietzsche contra Caillois: Beyond Play and Games*. Oslo, The Philosophy of Computer Games Conference, 2009 [cit. 2018-04-05]. [online] Dostupné z: [http://gamephilosophy.org/download/philosophy_of_computer_games_conference_2009/Dixon Dan 2009 - Nietzsche contra Caillois Beyond Play and Games.pdf](http://gamephilosophy.org/download/philosophy_of_computer_games_conference_2009/Dixon%20Dan%202009%20-%20Nietzsche%20contra%20Caillois%20Beyond%20Play%20and%20Games.pdf)

EDDY, Brian R. *Classic Video Games: The Golden Age 1971–1984*. New York: Shire Publications, 2012. ISBN 978-0-74781-108-4.

FRASCA, Gonzalo. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. Dissertation, IT University of Copenhagen, 2007 [cit. 2018-04-05]. [online] Dostupné z: <https://www.scribd.com/document/166729593/Frasca-Play-the-Message-PhD>

GameFAQs. *I love Elizabeth is that normal?*. 2013 [cit. 2018-04-05]. [online]
Dostupné z: [https://gamefaqs.gamespot.com/boards/
605051-bioshock-infinite/66000909](https://gamefaqs.gamespot.com/boards/605051-bioshock-infinite/66000909)

HINMAN, Lawrence M. *Nietzsche's Philosophy of Play*. Philosophy Today. 1974, Vol. 18, No. 2/4, s. 106-124.

HOGGINS, Tom. *The tragic tale of Flappy Bird*. In: The Telegraph [online], 2014 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: [https://www.telegraph.co.uk/technology/
video-games/10630135/The-tragic-tale-of-Flappy-Bird.html](https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/10630135/The-tragic-tale-of-Flappy-Bird.html)

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., v edici Studie 1. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.

Journey - The Artistry of Game Design. In: YouTube [online]. 26. 3. 2017 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=RJyGpVmkewU>.
Kanál uživatele Imedias Rez.

KLEVJER, R. et al cit. podle Francesca Borg Taylor-East. *Non-Space in The Elder Scrolls V: Skyrim*. Malta, The Philosophy of Computer Games Conference, 2016 [cit. 2018-04-05]. [online] Dostupné z: [http://pocg2016.institutedigitalgames.com/site/assets/files/1015/
borg_taylor-east_-_non-space_in_the_elder_Scrolls_v_skyrim.pdf](http://pocg2016.institutedigitalgames.com/site/assets/files/1015/borg_taylor-east_-_non-space_in_the_elder Scrolls_v_skyrim.pdf)

KNIGHT, Shawn. *'World of Warcraft' loses another 1.5 million subscribers ahead of new expansion*. In: Techspot [online], 2015 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: [https://www.techspot.com/news/61642-world-warcraft-loses-another-15-million-
subscribers-ahead.html](https://www.techspot.com/news/61642-world-warcraft-loses-another-15-million-subscribers-ahead.html)

KOUBA, Pavel. *Nietzsche: Filosofická interpretace*. OIKOYMENH, Praha, 2006. ISBN 80-7298-191-9.

KUCHERA, Ben. *Report: 7,672 games were released on Steam in 2017*. In: Polygon [online], 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: [https://www.polygon.com/
2018/1/10/16873446/steam-release-dates-2017](https://www.polygon.com/2018/1/10/16873446/steam-release-dates-2017)

Makers & Gamers: Journey. In: YouTube [online]. 21. 3. 2016 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cxAiFuA6dz8>. Kanál uživatele PlayStation.

MARR, Bernard. *How EA uses Big Data in practice*. In: Bernardmarr.com [online], 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.bernardmarr.com/default.asp?contentID=701>

Metacritic, Journey. 2018 [cit. 2018-04-05]. [online] Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/journey>

NARTH, Trevir. *Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music*. In: Nasdaq [online], 2016 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585>

NIETZSCHE, Friedrich. *Zrození tragédie*. Praha: Vyšehrad, 2014. ISBN 978-80-7429-434-1.

PITT, Ben. In: Twitter [online], 30. 7. 2016 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://twitter.com/robotduck/status/759529875992698880>

PLANTE, Chris. *The final years of Irrational Games, according to those who were there*. In: Polygon [online], 2014 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2014/3/6/5474722/why-did-irrational-close-bioshock-infinite>

SOKOL, Jan. *Malá filosofie člověka a Slovník filosofických pojmů*. 3. rozš. vyd. Praha: Vyšehrad, 2001. ISBN 80-7021-713-8.

SPARIOSU, Mihai et al cit. podle FRASCA, Gonzalo. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. Dissertation, IT University of Copenhagen, 2007 [cit. 2018-04-05]. [online] Dostupné z: <https://www.scribd.com/document/166729593/Frasca-Play-the-Message-PhD>

TASSI, Paul. *Over Sixty 'Flappy Bird' Clones Hit Apple's App Store Every Single Day*. In: Forbes [online], 2014 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/03/06/over-sixty-flappy-bird-clones-hit-apples-app-store-every-single-day/>

The Inspiring Story of Journey Creator Jenova Chen. In: YouTube [online]. 30. 1. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4zJdF0z2ppU>. Kanál uživatele IGN.

Hry

Asteroids, Atari, 1979.

Audiosurf, Valve, 2008.

Bioshock Infinite, Irrational Games, 2013.

Flappy Bird, dotGEARS, 2013.

Journey, Sony Computer Entertainment, 2012.

Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios, 2018.

série Call of Duty, Activision, 2003-2018.

Space Invaders, Taito, 1978.

The Elder Scrolls V: Skyrim: Bethesda Softworks, 2011.

The London Heist, Sony Computer Entertainment, 2016.

The Witness, Thekla, Inc., 2016.

Thumper, Drool, 2016.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.