UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

KATEDRA PSYCHOLOGIE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Prožitek flow ve videoherních žánrech

VEDOUCÍ PRÁCE: DOC. PHDR. VLADIMÍR CHRZ, PH.D.

BC. ONDŘEJ HRABEC

PRAHA

2012

„PROHLAŠUJI, ŽE JSEM DIPLOMOVOU PRÁCI VYPRACOVAL SAMOSTATNĚ A POUZE S VYUŽITÍM LITERATURY, KTEROU CITUJI A UVÁDÍM V SEZNAMU.“

ONDŘEJ HRABEC

V PRAZE DNE 19. 4. 2012 ……..

PODPIS

PODĚKOVÁNÍ PATŘÍ J. ŠKRAMPALOVI, P. DOBROVSKÉMU, P. POLÁČKOVI, M. BACHOVI, J. MODRÁKOVI, J. MÖWALDOVI, L. GRYGAROVI A T. KRAJČOVI ZA HODNOTNÉ ROZHOVORY, KTERÉ SE STALY ZÁKLADEM PRO TUTO STUDII.

DÁLE MÉ DÍKY SMĚŘUJE K DOC. PHDR. VLADIMÍRU CHRZOVI, PH.D., KTERÝ MI PO BAKALÁŘSKÉ PRÁCI JIŽ PODRUHÉ NAPOMOHL ZKORIGOVAT PRÁCI DO KVALITNĚJŠÍ FINÁLNÍ PODOBY.

PROŽITEK FLOW VE VIDEOHERNÍCH ŽÁNRECH

ABSTRAKT: Diplomová práce Prožitek flow ve videoherních žánrech vede kritický dialog s původní koncepcí fenoménu flow, kterou poprvé formuloval psycholog M. Csikszentmihalyi. Flow patří v oblasti videoherního průmyslu k ustálenému označení optimálního stavu při hraní jako takovém. Autor v textu vede diskusi týkající se odlišnosti tohoto prožitku v návaznosti na různé herní žánry a herní aktivity. Relativizuje původní pojetí, v němž je flow chápáno jako univerzální stav nezávislý na druhu činnosti. Za pomoci kvalitativního výzkumu inspirovaného narativní metodologií, který byl provedený dotazováním osmi viodeherních novinářů, usiluje o předložení revidovaného dimenzionálního modelu optimálního prožitku. V něm definuje tři základní typy flow – klimax, ilinx a ludický trans, které lze chápat z hlediska konfigurace deseti nalezených dimenzí flow (interaktivita, intencionalita, výzva, objevování, časová urgence exekutivních operací, pozornost, úroveň vědomí, prožitek moci, zdroj stimulace, hodnota). Revidovaný model flow chápe jako první krok v hlubším zmapování různorodosti stavu zaujetí videohrou, které může posloužit dalšímu výzkumu optimálního prožitku i kategorizaci herního stylu respektujícího tyto tři kvalitativně odlišné varianty flow.

KLÍČOVÉ POJMY: flow, herní styl, hráč, hraní, ilinx, klimax, ludický trans, optimální prožitek, ponoření, videohra, žánr

ABSTRACT: The thesis Flow experience in videogame genres focuses on the critical dialogue with Csikszentmihalyi's concept of the flow phenomenon. The flow is a standard term for the optimal mental state during playing videogames. The author of this text discusses the original conception of flow as a universal state in all types of activities. He acknowledges a high probability of various ways of experiencing that occurs in relation to different genres and types of activities. With help of qualitative research inspired by the narrative methodology based on eight interviews with videogame journalists, he aims to present a revised dimensional model of flow experience. This thesis indicates three basic types of flow – climax, ilinx and ludic trance – that can be examined on the basis of the ten dimensions of flow (interactivity, intentionality, challenge, exploration, time urgency of executive operations, attention, level of consciousness, experience of power, source of stimul ation and value). The author opines that the revised model of flow is the first step towards a deeper understanding of the diversity of involvement in videogaming which can serve a further research of the optimal experience and categorization of playing styles corresponding with these three different forms of flow.

KEYWORDS: flow, playing style, player, gameplay, ilinx, klimax, ludic trans, optimal experience, immersion, videogame, genre

OBSAH

Úvod *7*

1 Teoretická příprava *8*

1.1 Teorie flow **8**

1.1.1 Původní pojetí flow M. Csikzentmihalyiho 8

1.1.1.1 Základní prvky radosti 8

1.1.1.2 Podmínky flow 12

1.1.2 Příbuzné koncepty asociující flow 15

1.1.2.1 Vrcholný zážitek 16

1.1.2.2 Vrcholový výkon 16

1.1.2.3 Ponoření 16

1.1.3 Kritika flow z pozice kategorizace her R. Cailloise 17

1.1.3.1 Definice her a jejich kategorizace 17

1.1.3.2 Příspěvek Cailloisovy teorie pro koncept flow 19

1.1.4 Kritika rétoriky flow B. Sutton-Smithe 20

1.1.5 Pokus o revizi modelu flow 21

1.1.6 Přehled užívaných metod a operacionalizací flow v oblasti CME 23

1.1.6.1 Kvantitativně orientované metody 25

1.1.6.2 Kvalitativně orientované metody 26

1.2 Videohra a hra **28**

1.3 Videoherní žánry **29**

1.3.1 Akční hra 30

1.3.2 Strategie 31

1.3.3 RPG 31

1.3.4 Adventura 32

1.3.5 Simulátor přepravního prostředku 33

1.3.6 Simulátor 33

1.3.7 Sportovní hra 34

1.3.8 Logická hra 34

1.3.9 Onlineové hra 34

1.4 Herní styl **35**

2 Charakteristika výzkumného postupu *37*

2.1 Účel a logika výzkumu **37**

2.2 Konceptuální a teoretický rámec **38**

2.3 Metoda **40**

2.3.1 Výzkumný soubor a strategie výběru 41

2.3.2 Struktura rozhovoru 43

2.3.4 Analýza a interpretace dat 45

2.3.5 Výzkumník 48

2.3.6 Kontakt s prostředím 48

3 Výsledky a interpretace *50*

3.1 Rekonstrukce herního stylu **50**

3.1.1 Jiří Škrampal alias Avatar 50

3.1.2 Pavel Dobrovský alias Luke 57

3.1.3 Tomáš Krajča alias Tomus 62
3.1.4 Jaromír Möwald alias Jaxx 67
3.1.5 Petr Poláček alias Sleepless 72
3.1.6 Lukáš Grygar alias Janchor 75
3.1.7 Martin Bach alias Blixa 81
3.1.8 Jan Modrák alias Bludr 85

3.2 Žánry flow jako ideální typy 89
3.2.1 Videoherní žánry a optimální prožitek 89
3.2.2 Dimenze flow 90
3.2.2.1 Interaktivita (akce x pasivita) 91
3.2.2.2 Intencionalita (režírovaná x volná) 92
3.2.2.3 Výzva (cíl x proces) 93
3.2.2.4 Objevování (progres x zkušenost) 94
3.2.2.5 Časová urgence exekutivních operací (reálný x fragmentovaný čas) 95
3.2.2.6 Pozornost (koncentrovaná x rozprostřená) 96
3.2.2.7 Úroveň vědomí (snížená x zvýšená) 97
3.2.2.8 Prožitek moci (méněcennost x omnipotence) 99
3.2.2.9 Zdroj stimulace (endogenní x exogenní) 100
3.2.3 Klimax 103
3.2.4 Ilinx 108
3.2.5 Ludický trans 111
3.2.6 Dynamika optimálního stavu při hraní videoher 115

4 Diskuse 121

4.1 Shrnutí výsledků výzkumu 121
4.1.1 Reflexe výzkumného postupu 121
4.1.2 Limitace výzkumu 122
4.1.2.1 Metodologie 122
4.1.2.2 Deskriptivní validita 123
4.1.2.3 Interpretativní a hodnotová validita 123
4.1.2.4 Teoretická validita a validita zobecnitelnosti 123

4.2 Témata otevřená výzkumem 124
4.2.1 Protipóly klimax – ilinx 124
4.2.2 „Svět je větší“ aneb hra jako symbol světa 125
4.2.3 Ludický trans a transcendentní funkce 126
4.2.4 Hranice magického kruhu 127
4.2.5 Učební styl a ponoření do hry 127
4.2.6 Alternativní výklad modelu 128

Závěr 130

Literatura 131

Úvod

Odborný zájem týkající se aktivity hraní videoher zaznamenává v posledních letech boom, navzdory kterému toho však o tomto tématu víme stále velmi málo. V České republice patří psychologové specializující se na zmiňovanou oblast k „exotickým ptákům“ a celé oblasti studia není věnována zdaleka dostačující míra pozornosti, jaká se ukazuje třeba v jiných zemích západního světa. Mezi dvěma pětiletými obdobími 1997-2001 a 2002-2006 dosáhl výzkum sociálních věd ve sféře digitálních her po světě vzrůst o 71% a celkově patří do trojice nejvýznamněji angažujících se proudů (Bragge & Storgärds, 2007)[1]. Multimediální zábava se vyvíjí v mnohdy rychlejším tempu než odborný diskurs a pro současnou situaci v ČR to znamená i potřebu neodsouvat toto téma na vedlejší kolej, protože téma videoherní kultury začíná stále plošněji zasahovat společnost, zatím však nereflektovaně.

Zpráva *Asociace herního průmyslu ČR a SR*[2] zveřejněná v roce 2011 uvádí, že hry na počítači, konzoli nebo mobilním telefonu hraje 27,8% populace. Necelých 68% zahrnuje osoby od 18-44 let, čímž se boří mýtus o preferenci této formy aktivity ze strany adolescentů a dětí. Na druhou stranu je ale důležité podotknout, že pouze 13% z hráčů v ČR hraje více než 10 hodin týdně, z čehož vyplývá, že herní komunita v tradičním slova smyslu, tedy hráči věnující se hrám vytrvale a kontinuálně, budou již méně početným segmentem. Pokud porovnáme tyto údaje se současnou světovou situací, v USA dle asociace *ESA*[3] hraje videohry 72% domácností, průměrnému hráči je 37 let a hraje hry již 12 let. Evropská zpráva publikovaná *ISFE*[4] prezentuje, že v Evropě hraje 95 milionů lidí, v podstatě každý čtvrtý. Přestože jsou tato čísla asi místy zavádějící v nedostatečném odlišování „hardcore“ komunity od „casual“ neboli svátečních hráčů, myslím si, že mohou být brána jako ukázka, s jak rozšířeným a podstatným kulturním trendem máme co dočinění.

Diplomová práce *Prožitek flow ve videoherních žánrech* se zaměřuje právě na jednu z ústředních motivací k hraní, a tou je prožitek samotný. Organizace textu postupuje následujícím způsobem. Celá úvodní kapitola je věnována teoretické přípravě před realizací výzkumu. Zahrnuje přehled základních pojmů a koncepcí, s nimiž jsem jako výzkumník vstupoval do terénu. Sekce s názvem *Charakteristika výzkumného postupu* detailně rozvádí metodologii a plán výzkumu. Interpretované výsledky studie předkládám v rozdělení do dvou oddílů. V první části čtenář nalezne prezentovaná data zahrnující případové studie jednotlivých informantů, v druhém pak dochází k extrakci dat do podoby obecnějšího teoretického modelu. Diskuse a závěr završuje práci ve stanovení limitací výzkumu a stručném vystižení některých zajímavých otázek, které se otevřely.

---

[1] Dalšími dvěma jsou zdravotní vědy a IT.

[2] http://www.herniasociace.cz/wp-content/themes/AHP/images/AHP_herniprumysl2011.pdf

[3] http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/esa_ef_2011.pdf

[4] http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf

1 Teoretická příprava

Téma této práce se ústředně týká řetězce pojmů, které bych v této kapitole chtěl představit. Centrálním pojmem, na nějž se odkazuji skoro na každé straně tohoto textu, je termín *flow* zavedený do psychologie M. Csikszentmihalyim (1990), který ve zkratce označuje subjektivní zkušenost zaujetí aktivitou provázenou pocity štěstí a hlubokou koncentrací na proces činnosti. Základní otázky tohoto výzkumu budou rozebrány později, nyní je však třeba ve stručnosti vyjádřit logiku teoretické přípravy v kontextu celé práce. Jedno ze základních tvrzení teorie *flow* je, že se jedná o zážitek, který je svými obecnými charakteristikami platný nezávisle na druhu činnosti, jíž jedinec podniká. S tímto předpokladem polemizuji v kapitole *Teorie flow*. Zde předkládám originální pojetí *flow*, příbuzné koncepty a posléze usiluji o kritické vyrovnání se s *flow* ve videoherních prostředích, přičemž se opírám o dva významné klasiky ludologie – R. Cailloise a B. Sutton-Smithe. Tímto si připravuji půdu pro vlastní návrh revize modelu *flow*, který definuje tři typy odlišného optimálního prožitku. Na závěr si nechávám shrnutí stavu současného výzkumu *flow* zaměřeného na počítačem mediovaná prostředí se zaměřením na používané metody, čímž i mapuji potenciální nástroje praktické realizace výzkumu.

Kromě termínu *flow* v názvu práce ale figurují i pojmy *videohra* a *žánr*. Těmi se zabývám více ve smyslu pouhého vymezení a představení jejich odlišností, pokud mluvíme o sféře moderního digitálního hraní. Celý oddíl uzavírá poslední výrazný koncept – *herní styl*. *Flow*, *žánr, styl* a videohra tedy vytvářejí okruh klíčových slov, jichž bude využíváno v celém rozsahu tohoto pojednání.

1.1 Teorie flow

1.1.1 Původní pojetí flow M. Csikzentmihalyiho

Aktuální dostupnost prací Mihaly Csikszentmihalyiho a frekventované odkazování autorů rozvíjejících *flow* teorii v oblasti videoherního výzkumu mě přimělo k rozboru prvotního díla autora, kde poprvé formuluje svou teorii optimálního prožitku. Z výčtu kapitol jsem se zaměřil na *The Elements of Enjoynment* (Csikszentmihalyi, 1990, str. 48-67) a *The Conditions of Flow* (Csikszentmihalyi, 1990, str. 71-94). Tyto ústřední části knihy se zabývají nejenom *flow* stavem, ale i jeho podmínkami, *flow* aktivitami a osobností jednotlivců zažívajících časté *flow*.

1.1.1.1 Základní prvky radosti

Autor zde interpretuje výsledky svého výzkumu zaměřujícího se na popis zážitku ponoření do aktivity u různých osob věnujících se celému spektru aktivit. Vzorek osob podrobených interview charakterizuje namátkovým výčtem – jedná se o sportovce, hráče šachu, muzikanty, profesionály (např. chirurgové). V textu navíc uvádí, že rozhovory byly provedeny jak s osobami s vrcholovou úrovní rozvoje dovednost, tak i s obyčejnými laiky, potažmo rekreačními provozovateli aktivit.

Z výsledků vzešlo, že se výpovědi o fenomenologii zabřednutí do činnosti v mnohém shodují. Výsledky jsou podobné i mezi zástupci různých kulturních zázemí a etnik.

Autor definuje 8 komponent optimálního prožitku *flow*, přičemž se mohou vyskytovat ve variabilitě 1 až 8. Přítomnost všech osmi je velmi častá, na což je třeba upozornit. Tyto komponenty jsou následující:

1. Náročná aktivita, která vyžaduje dovednost (*a challenging activity that requires skill*)
2. Sloučení akce a jejího uvědomění (*the merging of action and awareness*)
3. Jasné cíle (*clear goals*)
4. Jasná zpětná vazba (*clear feedback*)
5. Koncentrace pouze na úkon (*concentration on task at hand*)
6. Paradox kontroly (*the paradox of control*)
7. Ztráta vědomí sebe sama (*the loss of self counsciousness*)
8. Transformace času (*the transformation of time*)

Již samotná úvodní část předestírá charakteristiku celého autorova díla, které vychází z tradice humanistické psychologie a soustředí se na vrcholový prožitek radosti, který je univerzální a nezávislý na druhu aktivity. Většina z uvedených elementů se logicky propojuje v celek, přesto jsem v průběhu čtení nalezl jednu další implicitně obsaženou rovinu. Od té americký psycholog odhlíží, ale jisté náznaky jsou v textu zřetelně naznačeny a budu na ně upozorňovat.

Náročná aktivita, která vyžaduje dovednost

Flow se objevuje typicky u aktivit, které mají určitý cíl a k jejichž zvládání je potřeba dovednost, ale nemusí tomu tak být vždy. Pokud dotyčný nemá absolutně žádnou (nikoliv nízkou) úroveň dovednosti zvládat aktivitu, nemůže u něj docházet k *flow*, jelikož jedinec nechápe její zákonitosti, například kdyby u šachu hráč neznal povolené tahy s figurkami. Pro navození stavu *flow* se stává nutností dostatečně kompetitivní prostředí skýtající výzvu, kde se domníváme, že ji jsme schopni překonat. Na druhu aktivity záleží do té míry, že různé aktivity evokují *flow* s odlišnou snadností. Jmenovitě jsou uvedeny aktivity jako sport, hra, práce, artistické a literární formy. Zde autor odlišuje hry od sportu, s čímž by někteří teoretici kultury nesouhlasili[5] a zahrnuli by sport spíše do kategorie hry. Csikszentmihalyi zahrnuje celou šíři aktivit a prožitků pod jediný koncept *flow*, proto i zde příliš nediferencuje. V závěru podkapitoly se pouze bokem zmiňuje o pro mě

[5] R. Caillois (1998) kupříkladu řadí sport pod hru typu *agón*.

velmi zajímavém termínu *mikroflow* (Csikszentmihalyi, 1990, str. 52). Nacházíme zde pojmenování pro velmi minimalistické aktivity rituálního typu jako žvýkání či točení vlasů, které nás mají za účel ochránit od nudy. Podstatné je na nich právě to, že jsou stále stejné a vytvářejí zaměření pozornosti, přičemž neskýtají žádnou výzvu, což autor dostatečně nezdůrazňuje. *Mikroflow* aktivity také inklinují spíše k rovině *agování* bez hlubší reflexe.

Sloučení akce a jejího uvědomění

Tento element *flow* poukazuje na pocit splynutí s aktivitou, kdy *self* aktéra ustupuje do pozadí. Člověk ponořený do činnosti se cítí plný energie a síly. Jelikož se v tomto stavu soustředí pouze na činnost, dostávají se do postraní záležitosti mimo tuto aktivitu – např. rušivé myšlenky či tělesné stimuly jako hlad, bolest atd. Reflexe se stává nepodstatnou, protože se jedinec zaměřuje pouze na to, na čem záleží – na aktivitě. Autor to vyjadřuje následujícím způsobem[6]:

Ve flow však není potřeba reflektovat, protože akce nás vede vpřed jakoby kouzlem (str. 54).

Velmi zajímavě je na těchto stranách líčen stav nastávající po skončení *flow*. V té chvíli jsme totiž zaplaveni radostnými emocemi. Důvodem je to, že po ukončení *flow* jsme opět schopni vlastní reflexe, která vede k přívalu dobrých pocitu ze zvládnuté výzvy. Během procesu činnosti vnímáme pocity radosti na okraji naší pozornosti, dalo by se říci pod prahem vědomí. V případě jejich průniku do vědomí by došlo k narušení *flow*, protože by se jedinec nebyl schopen díky intenzivním emocím dostatečně koncentrovat.

Jasné cíle a zpětná vazba

Csikszentmihalyi uvádí, že k pocitu *flow* je nutné mít ujasněné cíle a zpětnou vazbu, jak si v jejich sledování vedeme. Nejde ani tak o objektivně měřitelný fakt, jakožto spíš subjektivní pocit „úspěchu". Tento cíl může být i situačně diskutován v průběhu aktivity, např. u přednášky studentům. Upozorňuje, že míra zpětné vazby je různá u odlišných aktivit, kde ty s velmi jasnou odezvou zřetelně lépe produkují *flow*.

Koncentrace pouze na úkon

Na tomto místě se dostáváme k důležitému znaku *flow* spočívajícímu ve faktoru pozornosti. Jako na jiných místech jeho díla, vyjadřuje neuspořádanost lidského vědomí v pojmu *psychická entropie (psychic entropy)*. K *flow* je potřeba zaměření pozornosti a v důsledku toho dochází k uspořádání složek psychiky do *psychické negentropie*, jinými slovy řádu. Spojování *flow* s určitým silným zaměřením pozornosti však nevynechává alternativu, že tato forma soustředění může být automatizovaná. Na základě tohoto argumentu lze pak nastínit třeba to, že jeden člověk zažívající pocit bezbřehé radosti se na aktivitu silně koncentruje a jiný tak činí

[6] Všechny citace v této kapitole se zakládají na překladu originálního textu v anglickém jazyce.

automatizovaně a jeho pozornost je jakoby v útlumu či se věnuje více jiné činnosti. *Flow* tak dle autora může znamenat zúženou (pojetí Csikszentmihalyiho) i rozšířenou pozornost.

Paradox kontroly

Tento element vyjadřuje absenci starosti o ztrátu kontroly nad okolními situacemi, což je dle autora typické pro situace denního života. *Flow* znamená pocit schopnosti uplatňovat kontrolu, nikoliv aktuální možnost ji uplatnit. Proto i rozlišuje subjektivní a objektivní podmínky uplatnění kontroly, kdy *flow* znamená minimalizaci vlastní chyby, což vede k pocitu stržení zábran. Pro *flow* je typické, že se objevuje v situacích nejistých výsledkem. Člověk však náhle nabývá na pocitu kontroly (jistoty) u věcí a událostí, o nichž můžeme z objektivního hlediska pochybovat. Náhlý pocit zaplavení mocí ovládat okolní podmínky se prý uplatňuje odlišně u hráčů hazardních her, kde je tento pocit ještě silnější. Jejich hráči pak udávají ještě větší pocit kontroly hraničící se schopností divinace budoucnosti než u jiných kategorií her s vyšším podílem schopností na výsledku. Toto chápání hazardních her působí protikladně s pojetím Cailloise a slouží jako jeho kvalitní doplnění a námět na polemiku, k čemuž se dostanu později.

Flow má potenciální negativní aspekt: ačkoli je schopné zlepšit kvalitu existence vytvářením řádu v mysli, může být i návykovým, kdy se v tomto bodě self stává vězněm určitého druhu řádu a není schopné vyrovnávat se s rozporuplnostmi života (str. 62).

Výše zmíněným výrokem autor jasně zdůrazňuje důležitost tohoto elementu, který se může stát prožitkovou odměnou pro jednotlivce. Uspokojení rigidní touhy po kontrole lze v jasně strukturovaných hrách všech typů nalézt. Autor zde vnáší navíc otázku konfliktu prožívání dvojaké reality s *flow* stavem produkujícím psychický řád. V reálném životě může mít nereflektovaný imperativ uplatňování kontroly závažné následky.

Ztráta vědomí sebe sama

Prožitek rozplynutí vnímání vlastního *self* byl již okrajově popsán v předchozím textu. Ve *flow* stavu dochází ke stírání hranic mezi subjektem a objektem. Csikszentmihalyi popisuje fenomenologii *flow* jako pocit bezčasého obsažení *self* v okolním prostředí. V krizových momentech člověk aktivuje svou reprezentaci *self*, což je v protikladu se stavem *flow*. Pocity přílišného ohrožení korespondují s aktivací *self-reprezentačního* systému psychiky, čímž se narušuje koncentrace. Ponořením do aktivity se jedinec vzdává těchto ochran a soustředí se pouze na relevantní informace týkající se aktivity. Autor zdůrazňuje, že ve *flow* nejde o ztrátu vědomí či *self* jako takového, ale o ztrátu vědomí *self*:

Ztráta sebe-vědomí tedy nepředstavuje ztrátu self a dozajista ani ztrátu vědomí, ale spíše ztrátu vědomí self. To, co proklouzne pod prahem uvědomění si, je koncept self – informace, kterou používáme k reprezentování toho, kým jsme. Schopnost dočasně zapomenout, kdo jsme, se jeví jako velmi příjemná. Když nejsme zaujati naším self,

máme ve skutečnosti šanci rozšířit koncept toho, kým jsme. Ztráta sebe-vědomí může vést k transcendenci self, k pocitu, že hranice našeho bytí byly posunuty dále (str. 64).

Tato pasáž textu také rozvíjí další rozpory, v nichž autor formuluje své myšlenky velmi opatrně. Operování s pojmem *self* transcendence působí zajímavě hlavně s dalšími pasážemi knihy, kde se brání tomuto pojmu a mluví o *flow* jako o procesu nabývání komplexnější úrovně vědomí (*self complexity*). Osobně vnímám tuto tendenci jako snahu o vydělení celé teorie oproti transpersonální psychologii a náboženským myšlenkovým směrům, které s pojmem transcendence nakládají jiným způsobem. Na jednu stranu Csikszentmihalyi mluví o relativně detailním vnímání informací vztahujících se k prováděné činnosti, na druhou stranu popírá nějaké rozšíření či přesáhnutí vědomí. Jedinci ve *flow* tento zážitek také popisují jako pocit rozplynutí individuality, kdy se jedinec stává prožitkově součástí skupiny. Tento znak zase velmi přilnavě usedá na tradici analytické psychologie, kde se *snížení duševní úrovně* projevuje regresí psychiky na primární stav nediferencovanosti individuality a okolí, což je typické pro nevědomí. Vzdání se uvědomování vlastního *self* tvoří značně paradoxní element *flow*, protože pro koncentrovanou činnost je nutná vysoká úroveň zaměření vědomí. Csikszentmihalyi zde vlastně popisuje příznačný rys *závratě (ilinx)* v Cailloisově pojetí, který však spíše neguje *flow* – snaží se o otřes vědomí vedoucí k jeho záměrnému zmatení.

Transformace času

Poslední rys *flow* logicky navazuje na výše zmíněné. Ve *flow* se jednotlivci zdá, že čas plyne ještě více relativně než obvykle – rychleji či pomaleji. Autor přiznává, že si nedovoluje říci, jestli je změna vnímání času samotným původcem pocitu štěstí nebo jde jenom o vedlejší produkt zaměření pozornosti.

Přestože se ztráta sledování tiku hodin jeví jako jeden z hlavních elementů radosti, svoboda od tyranie času přidává k potěšení, které cítíme během stavu kompletního zapojení se (str. 76).

Tato poznámka naznačuje, že si není jistý vztahem mezi optimálním prožitkem z prováděné aktivity a jeho důvodem, původcem. Autor váhá, jestli zkreslení vnímání času je výsledkem pocitu radosti nebo naopak. Podstatné však je, že u aktivit s nutným přesným sledováním toku času se *flow* neprojevuje jeho zkresleným vnímáním, jak uvádí dále.

1.1.1.2 Podmínky flow

Tato kapitola knihy popisuje podmínky, které napomáhají navodit *flow* stav včetně popisu osobnostních rysů lidí snadno dosahujících *flow*. Zajímavá je zvláště úsekem, kde se sám Csikszentmihalyi vyjadřuje ke kategorizaci her Cailloise. Podstatná je i prezentace neurofyziologického základu *flow* na stranách 86-88.

Flow aktivity - výzva a dovednost

Existují dvě základní podmínky navození *flow* stavu, a to struktura aktivity a osobnost participanta. Šance, že se *flow* objeví, je založena na obou faktorech – jedinci i aktivitě. *Flow* může však nastat i čistě náhodně, např. v spontánním navázání naplňující konverzace. Některé činnosti jsou však tak jasně formalizované, že indukují *flow* snadněji než chaotické aktivity bez jasných pravidel. To platí i v případě her. Nesmíme ale zapomenout, že někteří jedinci jsou schopni stavu optimálního prožitku dosáhnout snadněji díky schopnosti soustředit se a tím vytvářet řád v psychickém dění.

Podmínky vzniku *flow* vztahující se k aktivitě jsou následující:

1. Aktivita vyžaduje dovednost nutnou k jejímu osvojení
2. Aktivita stanovuje jasné cíle
3. Aktivita zprostředkovává zpětnou vazbu
4. Aktivita umožňuje kontrolu
5. Aktivita do velké míry vyžaduje pozornost a zaujetí, čímž se odlišuje od jiných činností běžného života

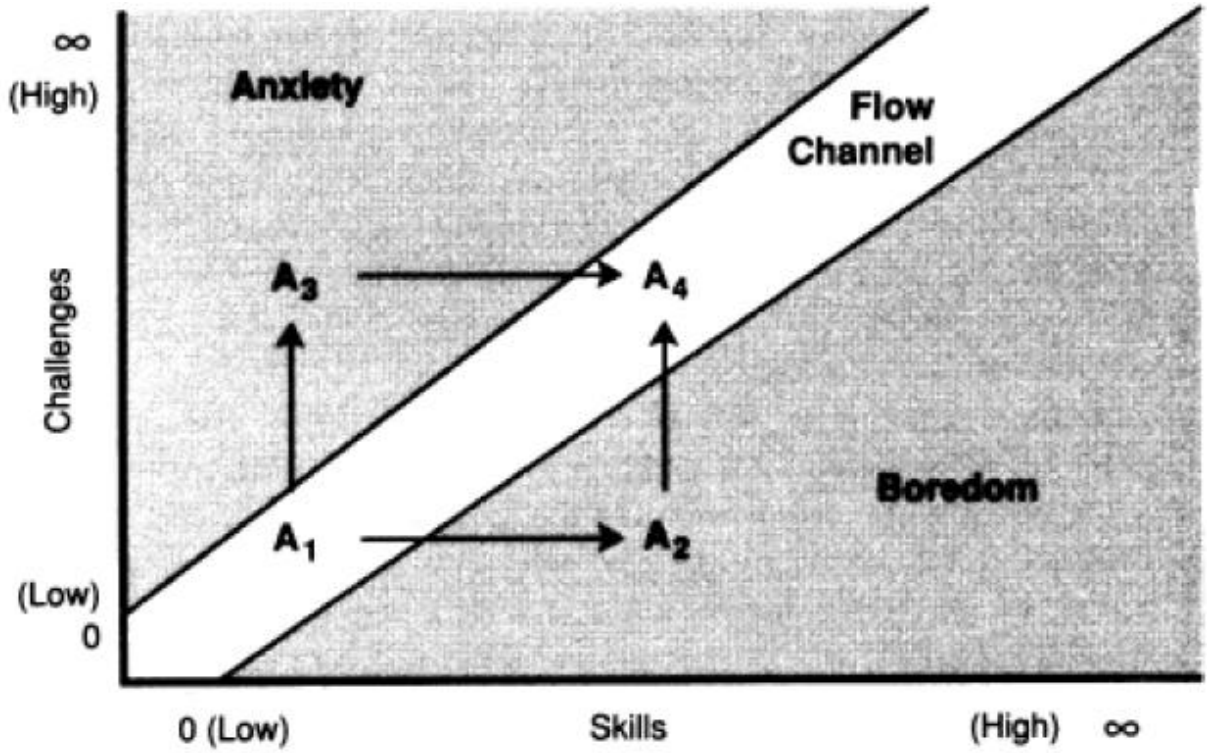
Takovéto aktivity produkují snadněji *flow*, a tím pádem i radost. Jedná se například o sport, hry, umění a rituály. Zde bych rád již dopředu upozornil na vykreslení *flow* aktivit z unipolárního pohledu. Existuje mnoho špatně kontrolovatelných aktivit s nejasnými cíli a bez nutnosti nějaké zvláštní dovednosti, jež lidé s velkým zaujetím podstupují pouze pro získání pocitu zmatení vědomí. K rozboru této kontrastní dimenze prožitku zaujetí aktivitou se dostanu později.

S odkazem ke Cailloisovi (1998), Csikszentmihalyi popisuje čtyři způsoby přesahu běžné zkušenosti – *agón*, *alea*, *mimésis* a *ilinx*. Všechny kategorie her však sjednocuje pod *flow* tímto vyjádřením:

V našich studiích jsme nalezli, že každý druh flow aktivity, ať už zahrnovala soupeření, šanci nebo jakoukoli další dimenzi zkušenosti, má toto obecné: Poskytovala dojem objevení a kreativní pocit přesunutí osoby do nové reality (str. 74).

Pro účel této práce je pozoruhodné Csikszentmihalyiho zacházení s hrou typu *alea* a *ilinx*. Z textu jsem vyrozuměl odlišnost od originálu v tom, že princip *alea* chápe jako hru dovednosti jedince v hádání osudu. Caillois ve své práci naopak chápal *aleatorické* hry jako hry čisté náhody, kde nemůže jakákoliv dovednost intervenovat a jedinec se v pasivitě poddává rozsudku vrtkavé štěstěny. Princip *ilinx* zase není Csikszentmihalyim dostatečně zdůrazněn. Mluví o něm jako o přímém ovlivnění vědomí a snaze o jeho rozšíření (*expanding*). Opět odchýlení od originálu, kde Caillois mluví spíše o otřesu, šoku, zmatení vědomí ve smyslu otupění běžné

kontroly a explozi senzorických podnětu ve stavy transu, intoxikace, morální závratě a podobně. Tento stav nese znaky celkem zřetelně odlišné od *flow*.



Obrázek 1 - Graf navyšování komplexity vědomí skrze flow (Csikszentmihalyi, 1990)

Jako argumentaci pro zastřešující pojem *flow* využívá autor tohoto grafu (obrázek 1). Dvě základní osy dovednost a výzva vymezují kanál ideálního prožitku *flow*, který nastává při adekvátní výzvě k jedincovým dovednostem. A_1 vyjadřuje počáteční úroveň komplexity vědomí aktéra. Z tohoto výchozího bodu může postupovat volbou složitějšího úkonu (A_3), nebo snadnějšího (A_2). Jedná se o dva extrémy, kdy v prvním případě se jedinec může vystavit úzkosti z příliš obtížné překážky, v druhém se zase začíná nudit kvůli chabé výzvě. Každopádně vyrovnáváním dovednosti a výzvy se posléze dostává do bodu A_4, tedy *flow* kanálu. Zřejmým se stává, že k překonání výzvy je nutné volit nové postupy, experimentovat, učit se. V bodě A_4 tedy jedinec disponuje novou úrovní komplexity vědomí, jíž dosáhl. Vnímání laťky výzvy je však čistě subjektivní, jak Csikszentmihalyi uvádí. Jako motivující činitel pro postup vpřed popisuje toto:

Je to ten samý dynamický rys, který vysvětluje, proč aktivity vedou k růstu a objevování. Jedinec si nedokáže užívat provádění té samé věci na stejné úrovni po dlouhou dobu. Buďto se začne nudit nebo bude frustrován; a poté nás přání užívat si popožene k rozšíření našich dovedností, nebo k nalezení nových možností (str. 84).

Toto dozajista platí pro většinu aktivit, ale ne pro všechny. I přes autorovu volnost ve výkladu se domnívám, že právě v tomto argumentu se mýlí. Najdeme totiž aktivity, v nichž absentuje jakákoliv vzrůstající výzva jako rituály či fyziologické potřeby. Jejich účelem je opakování na dostačující úrovni, které přináší prožitek štěstí a uspokojení. Přestože Csikszentmihalyi vzápětí dodává, že poměr výzvy a dovednosti

nelze nekriticky zobecňovat. Uvádí také, že platnou podmínkou je zaujetí pozornosti na aktivitu. Z toho by vyplýval závěr, že *flow* je závislé více na aktéru než na podmínkách, ačkoliv mohou být dobře strukturované.

Shrnutí

Teorie *flow* M. Csikszentmihalyiho se vyznačuje značnou dvojakosti, která je pochopitelná vzhledem k povaze tématu. Při její interpretaci je nutné dbát na v publikaci příliš nereflektovaná východiska autora – humanisticky psychologické zázemí a chápání štěstí, kontroly, soustředění a aktivní činnosti jako ústředních hodnot společnosti. Tento pohled však chápu jako jeden pól prožitku ponoření do aktivity.

Kvalitní protiváhu k teorii *flow* představuje publikace *Hry a lidé* (1998) od Rogera Cailloise. Ten totiž výborně doplňuje Csikszentmihalyiho model svým sociologickým pohledem. Z mé analýzy možných náznaků odlišného prožitku z různých aktivit v originální formulaci teorie *flow* jsem dospěl k několika poznatkům:

- Existuje minimálně jedna další významná forma ponoření do aktivity, jíž autor někdy vystihuje jako *mikroflow* či ji nijak nepojmenovává. Pro tuto rovinu prožitku je charakteristické hlavně to, že neskýtá výzvu (tím i stoupající dovednost), jejím účelem je repetice a nemusí být plně kontrolovatelná. V zásadě se může i lišit pocitem po jejím ukončení, splnění.

- Nadřazený termín k *flow* je pravděpodobně obsažení (*involvement*) pozornosti používané na mnoha místech knihy. Pro *flow* je pravděpodobně důležitější než podmínky výzva/dovednost. *Flow* přímo souvisí s fluiditou pozornosti.

- *Flow* je více závislé na osobnosti jedince než na struktuře aktivity. Jeho docilování je také popisované de facto jako proces učení.

- Osm elementů *flow* má variabilní výskyt a z toho důvodu by bylo možné i nalézt jisté odchylky ve vnímání *flow* u různých činností.

- Univerzální povaha *flow* nevysvětluje diverzifikaci lidských her, aktivit, rituálů. *Flow* jako autotelická činnost může těžko fungovat jako univerzální motivační činitel. Argument pro toto tvrzení leží v nejistotě autora, odkud vlastně pocit štěstí pramení – jestli z transformace času, pocitu zvládnuté výzvy a kontroly, sebezapomnění atd., nebo ze všech elementů zároveň. Individuální odchylky mezi jednotlivci mi přicházejí jako pravděpodobné.

1.1.2 Příbuzné koncepty asociující flow

Axiomatika flow je svou povahou přímo ovlivněna humanistickou psychologií a nepřímo existenciálními a fenomenologickými východisky, jelikož se Csikszentmihalyi při konstruování této teorie opíral o práce Maslowa týkající se sebeaktualizace (Sutton-Smith, 2001). Kvůli tomu chápu jako nutné zmínit se

heslovitě o konceptu vrcholového zážitku a vrcholového výkonu. K tomu přikládám ještě představení dalšího z pojmů často slučovaných s *flow* – zážitek ponoření se (*immersion*) do virtuálního prostředí.

1.1.2.1 Vrcholný zážitek

Maslow (in Pace, 2004) vymezuje vrcholné zážitky jako zobecnění pro nejšťastnější momenty lidského života, extatickou zkušenost, uchvácení, blaženost, nejvyšší radost. Vrcholné zážitky patří mezi sebeaktualizační druh prožitku spjatý s B-poznáním, poznáním bytí (Maslow, in Drapela, 1997). Samotná potřeba sebeaktualizace však u Maslowa (1943) vyjadřuje až imperativ naplňování lidského potenciálu - tím, kým by člověk mohl být, tím se musí stát. V porovnání s *flow* zde nacházím podobnou rétoriku v dosahování štěstí skrze výkonově zaměřenou kreativní činnost (k sebeaktualizaci je potřeba naplňující akce). *Flow* a vrcholový zážitek se však vzdalují ve frekvenci dosahování. Zatímco u *flow* se Csikszentmihalyi vyhýbá slovu transcendence a důraz obrací spíše na zvyšování komplexity self a profánnost kontextu (tedy sekularizaci), Maslow spojuje vrcholný zážitek s mystickým bytostným uchvácením (patrnější existenciální rozměr). Díky tomu patří také vrcholný zážitek ke zkušenosti mnohem méně vyskytující se a hlubší.

1.1.2.2 Vrcholový výkon

Vrcholový výkon vyjadřuje operování na výkonové úrovni, která je vyšší než běžná. Nejedná se ani tak o typ aktivity, jakožto o úroveň fungování (Privette, 1983). Na rozdíl od vrcholného zážitku, vrcholový výkon nemusí provázet pocity štěstí. S *flow* pojem skýtá styčnou plochu ve výkonnosti, ale nedochází u něj k tak holistickému prožitku a ztrátě reflexe vlastního self. *Flow* v klasickém pojetí je tedy koncept na hranici mezi dvěma zmíněnými – zakládá se na aktivitě a zároveň pocitu štěstí. Celou trojici lze však také kriticky posuzovat z hlediska přeceňování akce a sebekontroly. Právě ponechání událostem volné dění – pochopení jejich prožitím bez požadavku násilného vytěžení významu rozumem, patří k více východnímu zakotvení hlubokého více než vrcholného prožitku, které Jung (1997b) ilustruje například na taoistické tradici.

1.1.2.3 Ponoření

Pojem ponoření (*immersion*) do virtuálního prostředí je vágně používán v hráčské komunitě i v akademické sféře. Vyjadřuje mentální stav přesažení prostoru, intenzivního soustředění, distorzi časového vnímání a přirozenou akci ve virtuálním prostředí (Grau, 2003). Takováto definice se v mnohém překrývá s *flow*, stejně jako s dalšími pojmy jako absorpce, presence, identifikace, zaujetí (Therrien, 2009). Ponoření se dále člení podle odlišných dimenzí zkušeností. Calejja (2007) například uvádí tyto: taktické, výkonové, afektivní, sdílené, narativní a prostorové ponoření. Z osobního hlediska v této práci termín ponoření odlišuji od *flow* ve smyslu předpokladu pro navázání optimálního prožitku. Jako účelné chápu zacházet s konceptem ponoření v obecném významu procesu zmenšování distance mezi virtuálním prostředím a hráčem. Jak se později ve výzkumu ukáže, imerze hráče do

prostředí není nijak automatická a hra v něm musí nejprve vytvořit představu konzistentní alternativní reality či světa, v níž může teprve *flow* nastat. *Flow* bych také od ponoření odlišoval ve větším zaměření na činnost, zatímco ponoření dle mých úvah směřuje více k recepci hráče, v pocitu být uvnitř hry. Z pozice analytické psychologie je možné ještě upřesnit mé zacházení s pojmem v tom, že ponoření evokuje pokles vědomé aktivity a vstup do přechodového pásma hry, které utváří hranicí mezi skutečností a čirou představou.

1.1.3 Kritika flow z pozice kategorizace her R. Cailloise

Cailloisova kniha *Hry a lidé* (1998) do detailu popisuje základní členění forem lidské hry včetně jejich kulturně antropologického a sociologického kontextu. Caillois navazuje a polemizuje s Johanem Huizingou a jeho publikací *Homo ludens* (2000). Pro teorii *flow* je Cailloisovo dílo významné ve smyslu doplnění odlišných principů, herních mechanizmů a hlavně různorodosti prožitkové struktury herních žánrů.

1.1.3.1 Definice her a jejich kategorizace

Caillois (1998, str. 31-32) definuje hru způsobem, který napoví mnohé o tom, o jaký druh aktivity se vlastně jedná ve vztahu k *flow*. Hra je dle něj činnost:

1. **Svobodná** – Pokud probíhá na příkaz, nejde o hru. Lze najít paralelu s Csikszentmihalyiho zacházením s pojmem alienace (odcizení cílů dosahovaných aktivitou), který patří mezi překážky v navázání *flow*.
2. **Vydělená z každodenního života** – Jasná souvislost s *flow* aktivitami, i když diskutabilní. *Flow* může nastávat i v pracovních činnostech. Již zde se rýsuje odlišnost prožitku her od prožitku jiných všedních aktivit neoddělených od reality.
3. **Nejistá** – Velmi trefná spojitost. *Flow* i hra jsou často založeny na výzvě a nejistotě výsledku, někdy i formě, jaké výsledek nabude. Je nezbytné podotknout, že hra ale zároveň nehrozí reálnými postihy tak jako jiné aktivity. Svou oddělenosti od norem běžného života chrání aktéry před důsledky, které by byly chápány za jiných okolností jako nepřípustné.
4. **Neproduktivní** – *Flow* aktivita i hra v chápání obou autorů nesměřuje k produkci hodnot a majetku. Jedná se o činnost autotelickou, smysluplnou samu o sobě. Odlišnost tkví ale v tom, že některé *flow* aktivity zezačátku aktér podstupuje s vidinou pragmatického zisku, který je následně přehlušen radostí z aktivity samotné. Každopádně moment odměnění objevivší se po skončení aktivity pravděpodobně může celý proces upevňovat.
5. **Podřízená pravidlům** – Umožnění jasné zpětné vazby, cíle, kontrolovatelnosti, a tudíž dovednosti nutné k osvojení u *flow* aktivit se dostává do sporu s Cailloisovou definicí v tom smyslu, že určité typy her nemusí být kontrolovatelné a založené na dovednosti.
6. **Fiktivní** – Poslední bod naznačuje aspekt her inklinující k pocitu odlišné reality shodující se s *flow* stavem, který je subjektivně charakteristicky odlišný od dalších prožitků.

Výsledně se tedy *flow* aktivity od hry v určitých bodech liší. Na to, v jakých ohledech, nám dobře poslouží rozvedení samotné klasifikace her na (str. 33-57):

- ***Agón* (soupeřivé)** – Hry založené na schopnosti hráče kladoucí důraz na soupeření a vytváření prostředí s rovnými podmínkami. *Agonální* hry se snaží o vyloučení vrtkavé náhody ovlivňující výsledek klání. Jedná se o hry založené na aktivním sebezdokonalování aktéra.
- ***Alea* (o štěstí)** – V těchto hrách hraje prim naopak prvek náhody, který vytváří ideálně rovné podmínky. Hráč nespoléhá na svou dovednost, ale na osudové štěstí. Předzvěstí dobrého výsledku je hledání znamení náklonnosti osudu v okolí. *Aleatorické* hry jsou jediným typem, který se nevyskytuje u zvířat a je čistě lidskou výsadou.
- ***Mimésis* (napodobivé)** – Založené na předstírání a nápodobování role. Aktéři se stávají někým jiným. Hry založené na tom, že hráči přistupují na jejich iluzi, která proměňuje je samé, například si v rámci karnevalových slavností nasazují masky. Motivem je skrýt se, zhostit se cizí role, a tak zastřít vlastní opravdovou identitu.
- ***Ilinx* (ze závratě)** – Hry ze závratě jsou založené na náhlém šoku, zmatení našeho vnímání a vědomí. Zastávají v Cailloisově teorii her zásadní postavení. Představme si pod tímto pojmem celou řadu prostředků, jež si lidé z různých kultur vyvinuli k dosáhnutí náhlé změny duševního stavu. Jako příklad může posloužit dětské točení kolem dokola, houpání a klouzání, ale i alkoholové opojení, seskoky padákem nebo akrobatické lyžování ve světě dospělých. Zde nejlépe poznamenat, že tyto formy hry se začaly rozvíjet se zdokonalováním prostředků (technologií) lidí k překračování zážitků přístupných v jejich přirozeném prostředí, a proto zastávají i velmi důležitou roli ve videohrách. Do popředí vystupuje samotný prožitek aktivity budující naprosto odlišnou realitu – oproštěnou od kontroly, autocenzury, všedního fungování smyslů. Hry ze závratě se podobají zážitku z terapie známého jako *agování* (okamžité převádění psychických procesů na rovinu činnosti bez jejich reflexe či verbalizace) a myslím si, že je mohu po právu posadit do opozice vůči prožitku *flow* jako dalšího druhu optimální zkušenosti.

Krystalický popis *flow* v těchto typech her nenajdeme. Každý z nich má jiné zákonitosti a je v jiném vztahu k ostatním. Nadřazený termín *flow* zde těžko mohou zastřešit odlišné formy her, které jsou i v rámci dané kategorie velmi členité. Proto budu raději pokračovat Cailloisovým vnesením dvou dalších dimenzí třídících hry na typ (str. 48-58):

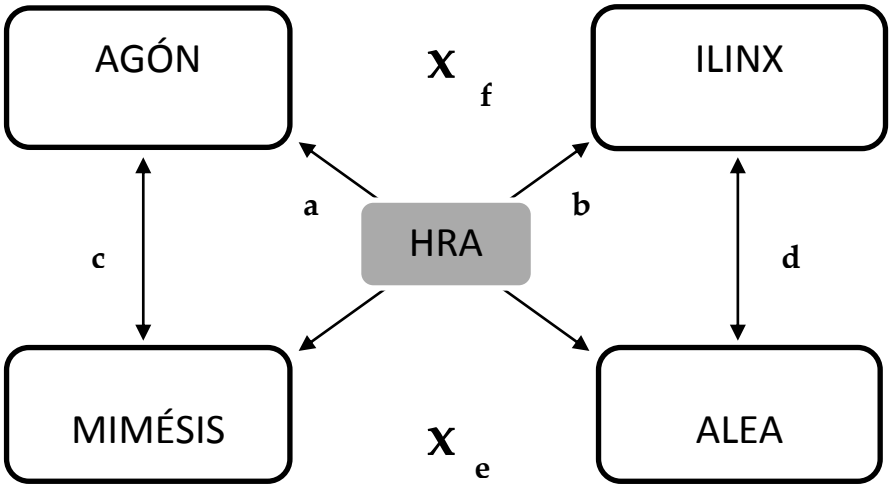
- ***Paidia*** – Popisuje prvotní formu hry založenou na pohybu, zábavě, improvizaci, svobodě, šťastném vzkypění, mystifikaci, záškodničení či provokaci. Těmto hrám chybí distinktivní znak a jsou nestabilní, chaotické. Typicky vyjadřují hry dětí, ale objevují se i u dospělých.

- ***Ludus*** – Slouží jako protiváha principu *paidia*. Jedná se o hry s jasnou civilizační úlohou. Jejich podstata tkví v překonávání dobrovolně volených překážek a boji sám se sebou než se soupeři. Jsou založené na kalkulu a logických operacích, k čemuž je zapotřebí disciplinovanost, soustředění a duševní rovnováha. Hry tohoto typu mají jasná pravidla s velkou možností kombinací a variant tahů, které poskytují hráči stále nové situace k řešení.

Princip *ludus* je obzvláště důležitý tím, že se významem velmi blíží *flow* a vytváří i podobná spojení s dalšími žánry, kde působí hlavně jako prvek tlumící *ilinx*. Přejděme však raději k samotnému srovnání obou pramenů a k vyvození přínosu propojení obou teorií.

1.1.3.2 Příspěvek Cailloisovy teorie pro koncept flow

Výsledným grafem vztahů mezi herními žánry se nám naskýtá tento pohled



Obrázek 2 - Grafické zobrazení kategorií her a jejich vzájemných spojení

(obrázek 2). Všechny čtyři žánry jsou umístěny ve vzájemných vztazích - šipkou je značena určitá souhra či spojení mezi nimi a křížkem nedovolená spojení nebo protichůdné tendence. *Agón* a *mimésis* běžně nabírají formy principu *ludus* (*alea* jen výjimečně). *Ilinx* ze své podstaty ochromení a ztráty kontroly nelze spojovat s hrou typu *ludus*. *Ludus* však může působit jako vyrovnávací prvek *ilinx* a tento vztah je Cailloisem popisován ve smyslu nepřímé úměry.

Spojení jednotlivých herních kategorií lze ve zkratce vyjádřit na osách (str. 89):

1. Nedovolená spojení – *agón* x *ilinx*, *mimésis* x *alea*
2. Nahodilá spojení – *agón* + *mimésis*, *alea* + *ilinx*
3. Základní spojení – *agón* + *alea*, *mimésis* + *ilinx*

Dvojice základních spojení **a** a **b** vyjadřují dvě fylogenetické větve vývoje. Přebírání masek bohů a dalších entit v minulosti hrálo dominantní prostředek navození transu. *Agón* a *alea* pak navodily vládu rovných podmínek dosažených dbáním na čestné soupeření, popřípadě náhodu. Spojení **c** a **d** poukazují na přechody her z jedné podstaty do další. *Agonální* úsilí jednotlivců vede k obdivu publika, které se do nich vžívá a přebírá znaky svého idolu. Vyčkávání na rozsudek osudu vede zase až k mdlobám z očekávání. Tento prožitek se zakládá na věštění z okolních podmínek, ale nepřipouští změnu sám sebe, což činí naopak *mimésis* (**e**). Poslední nedovolené spojení (**f**) koliduje v důrazu *agónu* na schopnosti jednotlivce a soustředění (dáno úzkou provázanosti s principem *ludus*) se zmatením vědomí a bouřlivým prožitkovým základem závratě.

1.1.4 Kritika rétoriky flow B. Sutton-Smithe

Flow teorii je možné kritizovat i z jiného úhlu pohledu, než z hlediska nerespektování odlišností v různých kategoriích hry, ale i z hlediska pojetí hry jako takové. Pokud *flow* opravdu stojí jako nadřazený psychický stav nad různorodými lidskými činnostmi, do jisté míry to i znamená, že stav štěstí je možné identifikovat jako primární hodnotu. Z ideového hlediska je samozřejmě takové pojetí lákavé, ale důležitost hraje také podoba jeho dosahování. Ludolog Brian Sutton-Smith se ve své publikaci *The Ambiguity of Play* (2001) zabývá sedmi rétorikami, s jakými se ke hře přistupuje. *Flow* zařazuje pod *rétoriku self* a poznamenává, že bývá populárním východiskem psychologicky zaměřených teoretiků hry.

Rétorika self považuje za vrcholnou funkci hry dosahovat subjektivní extatické zkušenosti radosti a zábavy, která slouží pouze jedinci samotnému. V tomto směru popírá jakýkoliv vnější antropologický či historický kontext (str. 173). V případě flow je kulturní univerzalita základním pilířem teorie. Sutton-Smith se nad tímto předpokladem pozastavuje, jelikož tím se Csikszentmihalyiho teorie vydává oproti trendu celého minulého století poukazujícímu ke kulturní relativitě. Autor dále koncepci kritizuje ve smyslu jednostranného příklonu k moderním hodnotám (individuálním) oproti těm tradičním. Nejpodstatnější výtka však směřuje k nadměrnému zobecnění pojmu, čímž více ztratíme, než získáme (str. 186). Sutton-Smithovi nevyhovuje zastřešení práce i hry pod jeden pojem. Csikszentmihalyi se domnívá, že přestože jsou strukturálně a na vnější pohled odlišné, ve výsledku směřují ke stejným prožitkovým stavům. Proti tomuto tvrzení ale vypovídá propracovanost odlišných kontextů, které se například projevují již v samotném slovníku hry a práce. Sjednocení odlišností práce a hry pod prapor *rétoriky self* se tak zdá etnocentricky orientované. Současná videoherní kultura bohužel do velké míry splňuje i další ze znaků *rétoriky self* – konzumní postoj. Videohry jako komerční produkty jsou nástrojem dosahování pozitivního prožitku, který naplňuje rozšiřující se podíl volného času v moderní době. Vzhledem k stoupajícím ziskům z tohoto odvětví průmyslu se však více sází na zaběhnuté postupy, čímž se produkuje méně „uměleckých děl“ a více náplastí záplatujících neuspokojené lidské potřeby. O *flow*

jako automatické cestě k sebeaktualizaci je tedy zvlášť naivní hovořit v prostředí dnešní společnosti.

Kučera a Klusák (2010) v korespondenci s Cailloisovou kategorizací her pod *rétoriku self* zařazují *ilinx* a *mimésis*. Tato dvojice působivě reprezentuje odvrácenou stranu *rétoriky self*, která efektivně *flow* popírá. Vrženost do virtuálních prostředí totiž může někdy více než konstantní proces navyšování komplexity self vyjadřovat konzumaci produktu, který s jedincem bez jeho nijak výrazného příspěvku zatřese do závrati úniku z reality (dezorientace self), čímž i popírá jakýkoliv vnější význam hry kromě tohoto procesu.

1.1.5 Pokus o revizi modelu flow

Cailloisova teorie sama explicitně vyjadřuje výjimečnost her typu *ilinx*, které jsou ve zvláštním vztahu k ostatním. Odlišnost psychického prožitku závratě byl pro autora zřejmě výjimečný, což Csikszentmihalyi dostatečně nezdůrazňuje. Ten totiž některé rozporuplné znaky závrati integroval pod *flow*. Na základě rozboru jeho publikace se však domnívám, že tímto i jeho teorie ztratila na konzistenci a velmi zvolnila v definování. Proto bych výsledně rád doplnil obě teorie, čímž je samozřejmě do určité míry upravím oproti originálu, a uvedl je i do vztahu ke kulturnímu kontextu, který Csikszentmihalyi, na rozdíl od Cailloise, pomíjí. Dílo francouzského sociologa pak zase vyžaduje doplnění o myšlenku vrcholového prožitku, který se mu vytratil soustředěním na *ilinx* a omezením sakrálního pojetí hry na základě polemiky s Huizingou.

Jako nadřazený termín vůči *flow* jsem nalezl pojem obsažení (*involvement*), který se spojuje s pozorností a připomíná ve videoherních studiích užívaný termín *immersion* (ponoření). Hluboké zaujetí aktivitou může však vést k více druhům prožitku, více druhům *flow*. Cailloisova práce jasně popisuje odlišnost prožitku hraní od jiných, aktivit jako je třeba práce. Hry jako přísně strukturované aktivity poskytují snadný prostředek k navození *flow*, obzvláště ty založené na principu *ludus*. Protiváhou *flow* je *ilinx* docilující jiného druhu optima zkušenosti. Csikszentmihalyi přistupuje k *flow* implicitně na základě hodnot euro-americké kultury, nadměrně zdůrazňuje roli výzvy a osobnostního růstu. Princip *ilinx* jasně ukazuje na lidskou tendenci dosahovat pozitivních pocitů na bázi ochromení vědomí. *Ilinx* dle Cailloise má ale i vyšší formu a tou je interakce *ludus* – *ilinx*, kdy se disciplínou kompenzuje ztráta kontroly hrozící ze závrati. Jako příklad mohou sloužit východní praktiky buddhismu, v nichž je účelem dosáhnutí prázdnoty vědomí, nikoliv jeho vyšší komplexity. Tyto duchovní směry zároveň staví na velmi rituálních a opakujících se aktivitách, jež praktikant musí ovládnout. V herním prostředí jsem tento stav nazval *ludický trans*, čímž jsem spojil význam závrati s organizujícím principem *ludus*. Pojetí optimálního prožitku se u východních i západních kultur může mírně lišit, ale z obou rozebíraných zdrojů vyplývá, že prožitek se může z jednoho typu proměňovat v další. Symbolizuje spíše odlišné způsoby dosahování radosti.

Výsledek komparace shrnuje tabulka 1. *Flow* a *ilinx* jsem zachoval v skoro originálním pojetí. *Ludický trans* je mým pokusem o vyprofilování Caillosem zmiňované kulturně produktivnější formy spoutané závrati (str. 96-115). Všechny tyto tři psychické stavy poskytují radost v provádění aktivity samotné. Jejich kvalita se liší v elementech prožitku, navození, stavu, organizovanosti vědomí i v motivaci k jejich podstupování. Znakem herního prostředí je bezpečnost experimentování s prožitkem. Na rozdíl od celé řady aktivit si v případě videoher můžeme nastavit obtížnost a absolvovat určitou herní situaci s naprostou minimalizací rizika neúspěchu. Nemusíme se jenom nevědomky zdokonalovat jako při *flow*, ale i prostřednictvím her ohromovat vlastní smysly či pouze rituálně opakovat pocit dosaženého mistrovství v aktivitě. *Flow* vyjadřuje progresivní dosahování komplexnějších stavů vědomí, *ludický trans* zase vyrovnanost dosaženou vyprázdněním mysli na základě hypnotického rytmu aktivity. Váha *ilinx* spočívá v opozici vůči *flow*, kdy působí proti přílišnému sepětí s vlastní kontrolou dávajíc průběh nespoutanému úniku.

Mou hypotézou je, že tyto tři druhy prožitku jsou součástí jednoho spektra a mohou mezi sebou přecházet. Jedná se o krystalické typy. Předjímám však i existující přechodové formy, jež samozřejmě neposkytují prožitek optimální, ale často i frustrující. Flexibilitu změn stavu vědomí vidím v bezpečném prostředí videoher, jejich chybějících hranicích a silnému motivačnímu působení.

Tabulka 1 - Zaujetí herní aktivitou a tři druhy prožitku

Typ prožitku:	**FLOW**	**ILINX**	**LUDICKÝ TRANS**
Příbuzné pojmy:	Plynutí, *ludus*, vrcholový zážitek, kontemplace	Závrať, trans, agování	Meditace, zen, nirvána
Navození:	Novými situacemi a jejich řešením; iniciativa pochází od subjektu	Skrze tělesné podněty, opakovanými psychickými procesy; iniciátorem jsou vnější podnětové prostředky	Opakováním a silně soustředěnou akcí zdolávající závrať; iniciativa pochází od subjektu
Výsledek:	Vyšší komplexita vědomí	Otřes vědomí	Vyprázdnění vědomí
Kvalita po skončení:	Radost a štěstí po zdolání výzev	Únava a *self*-obranné mechanismy; po nabytí kontroly možný smutek nad ztrátou času, úzkost, vystřízlivění, oslabení z návratu do reality	Radost a štěstí z opakování „zvládnuté“ aktivity,
Úroveň vědomí:	Zaměřené vědomí	Dezorientované vědomí	Prázdné vědomí
Pozornost:	Zaměřená na aktivitu	Rozšířená na spektrum podnětů; chaoticky přepínající	Zaměřená na aktivitu; flexibilní v přepínání pozornosti; v aktivitách převládají automatismy
Motivace (vždy prožitek sám):	Sebezdokonalování v aktivitě	Únik, oslabení kontroly, katarze pudů,	Zpřítomnění, ritualismus, zachování schopnosti na určité úrovni

Organizovanost vědomí:	Negentropie vědomí	Entropie vědomí	Negentropie vědomí
Elementy:	Vysoká míra koncentrace na úkon Ideální míra výzvy odpovídající dovednostem Jasné cíle, zpětná vazba Paradox kontroly Ztráta vědomí *self* Transformace času	Chybí výzva Nejasné cíle Nízká míra koncentrace na úkon Ztráta kontroly Ztráta vědomí *self* Transformace času	Chybí sledování výzvy Cíl není nejdůležitější Vysoká míra koncentrace Paradox kontroly Ztráta vědomí *self* Transformace času
Úskalí a narušení stavu:	Narušení koncentrace (příliš vysoká obtížnost) Nejasnost cíle a zp. vazby Rigidní a zobecněné uplatňování kontroly	Nabytá kontrola Vyprchání působícího stimulu (vnější iniciátor) Úplná ztráta vědomí	Narušení koncentrace Zahlcení kognitivními procesy (aktivita musí být zautomatizovaná)
Kategorie her:	*Agón, alea, mimésis*	*Ilinx, mimésis, alea*	*Ilinx – ludus*

Každý z tří druhů těchto prožitků se pohybuje na jiné úrovni vědomí. *Flow* Csikszentmihalyi popisuje jako vysokou míru zaměření koncentrace na aktivitu. Se stoupající obtížností úkonu pohlcuje aktivita stále více pozornosti participanta. *Ilinx* se jako otřes vědomí vyznačuje rychle se střídajícími a chaotickými stavy vědomí. Přeplněné vědomí není schopné plně korigovat příval podnětů, čímž se vytváří pocit závratě. V ludickém transu se vyprazdňuje vědomí. K jeho kompletnímu vzdání se však nedochází. Snížená úroveň vědomí umožněná zautomatizovanými úkony probíhá pod částečným dohledem vědomí, takže i tak je jistá míra koncentrace nutná. Jako příklad může sloužit akrobat provádějící naučenou sestavu přemetů a skoků nebo rutinní splnění úrovně v již dohrané videohře.

1.1.6 Přehled užívaných metod a operacionalizací flow v oblasti CME

Výzkum prožitkové sféry hráče během hraní se v posledních letech rozrůstá na metodologické nástroje a techniky, kterými můžeme tento fenomén postihnout (Nacke, a kol., 2009). Z dlouhodobého hlediska však nejednoznačnost definice *flow* způsobuje četné problémy v operacionalizaci pojmu (Cowley, Charles, Black, & Hickey, 2008; Finneran M. & Zhang, 2005). Finneran a Zhang (2005) také podotýkají, že málokterý výzkumník se vůbec zabýval rozpory v jádru konceptu a vůbec uvažoval o možnostech jeho přestavby, aby vyhovoval počítačem mediovaným prostředím (*CME*[7]). Souhrnný výčet prací od těchto autorů týkající se *flow* poukazuje na snahu výzkumníků využívat původního teoretického východiska a elementy a podmínky vzniku *flow* v rámci *CME* testovat. Výsledné modely *flow* potvrzují přítomnost elementů a podmínek *flow*, ale liší se již v jejich kauzálních návaznostech a někdy i v bezprostřední nutnosti jejich přítomnosti. To, co dosavadní výzkum spojuje, je diferencování dle časové působnosti na faktory *flow* předcházející,

[7] *CME = Computer mediated environment.*

samotnou *flow* zkušenost a konsekvence následující po skončení stavu. Otázkou zůstává, který prvek patří do jaké kategorie a zároveň, jestli prokázáním existence těchto elementů dosahujeme dostatečného měřítka validity a reliability, jestli tedy ujištěním, že respondent zažívá v *CME flow* s těmito prvky, získáváme jistotu toho, že souhrn těchto elementů opravdu tvoří *flow* prožitek a budeme jej schopni odhadovat nebo dokonce efektivně měřit. Jak totiž poukázal experimentální výzkum Boreuma a kol. (2007), osoby zažívající *flow* při hraní onlineových her svůj vlastní výkon subjektivně zkreslují dle obdržené výsledné odměny, která však ani nemusí být rozdělována úměrně k jejich opravdovému počínání. Z toho vyplývá i Csikszentmihalyiho upozorňování na relativitu vnímání výzvy a vlastních schopností při *flow*.

Výše zmíněnou rozporuplnost se snaží překonat výzkumy operacionalizující individuální prožitek štěstí při aktivitě skrze objektivně pozorovatelná data. V posledních letech stále více vstupují do popředí biometrické výzkumy ověřující souvislost mezi excitací organizmu a fenomenologickou stránkou hraní videoher ((Mirza-babaei, Long, Foley, & McAllister, 2011). Nacke a kol. (2009) se zmiňují o celé řadě technik zaznamenávajících psychofyziologické reakce organizmu na určité podněty (bude rozvedeno níže). Zde udávané metody fungují na základě měření elektromagnetické aktivity mozku, elektrické aktivace ve svalech, měření kožního odporu či sledování očních pohybů. V souhrnu tyto techniky umožňují monitorovat emocionální, kognitivní a senzorické procesy. Na základě těchto empirických dat jsou pak vytvářeny emocionální profily *flow*, které je možné dále porovnávat s výpověďmi pozorované osoby, o což se již pokoušel Nacke & Lindley (2008).

Krom snímacích technik současný repertoár přístupů umožňuje odvozovat úroveň atraktivnosti *CME* pomocí tzv. *gameplay metrics* (Canossa & Drachen, 2009), což lze přeložit volně jako měření hratelnosti. Hráčův prožitek je sledován nepřímo skrze kvantitativní vyjádření četnosti a časového rozložení jeho akcí během hraní (např. počet skoků, získaného skóre, častosti využívání dané zbraně), které je zaznamenáváno speciálním softwarem. Měření hratelnosti se využívá hlavně v oblasti herního designu a jeho hlavní výhoda spočívá v identifikaci specifického hráčského chování, menší využití však již poskytuje v jeho vysvětlování.

S tímto tématem souvisí další z možných operacionalizací optimálního stavu v *CME*, a to výhradní sledování emocionální dynamiky. Často citovaný výzkum Lazzaro (2004) využíval kombinací metod, kde však hrálo prim pozorování neverbálních a verbálních znaků účastníků během hraní. Jako technologickou augmentaci této metodologie můžeme označit obličejový elektromyograf, jež výzkumníkovi usnadňuje sledování elektrické aktivity v obličejových svalech, tudíž i dle výrazu obličeje zaznamenávat emocionální pochody (Nacke a kol., 2009).

Pozoruhodných výsledků dosahují i studie zabývající se monitorováním hladiny neurotransmiterů během hraní. Např. Koepp a kol. (1998) pomocí pozitronové

emisní tomografie (*PET*) prokázali vzrůstající hladinu dopaminu (zodpovědný za pozitivní pocity při motorické a kognitivní aktivitě) během činnosti založené na kombinování motorické aktivity a na cíl zaměřeného chování, v tomto případě hraní videohry. Podobných výsledků dosáhly i další studie (např. Jović & Dindić, 2011).

Poslední běžně užívanou metodou výzkumu optimálního prožitku *flow* je heuristické hodnocení (*heuristic evaluation*) za využití předem vytvořených kritérií, dle kterých výzkumník hodnotí kvalitu *CME* a tím odhaduje jeho schopnost produkovat pozitivní pocity. Nabídka heuristik je relativně široká, stejně jako spektrum přístupů, z nichž vycházejí. Namátkově lze uvést (Ermi & Mäyrä, 2005; Toth, Desurvire, & Caplan, 2004; Sweetser & Wyeth, 2005)

Mezi inovativní přístupy k uchopení optimální hráčské zkušenosti můžeme zařadit postupy testující *flow* prožitek opačným způsobem než výše zmíněné. Předmětem studie Eggena a kol. (2003) se stalo nabourávání *flow* hráčů videoher skrze rušivé podněty působící ze samotného *CME* (náhlé snížení obtížnosti, upozorňující zprávy) i fyzického okolí. Autoři považují nutnost koncentrace pozornosti a změnu časového vnímání ve stavu *flow* za nejdůležitější motivační síly, proto se i jejich výzkum na tyto faktory zaměřoval. V podobném duchu studoval *flow* i doktor Hamilton, jehož experimenty cituje Csikszentmihalyi (s. 86-88, 1990). Hamilton experimentálně potvrdil souvislost mezi schopností osoby přenášet pozornost, po vyrušení ji rychle upínat zpět na subjekt vnímání a *flow* osobností. Jako další z inovativních proudů lze označit designerské experimenty Chena[8]. Ten se pokusil v jednoduchých hrách operacionalizovat elementy *flow* v podobě modelu *DDA* (*dynamic difficulty adjustment*), v čemž zaznamenal relativní úspěch. Koncept *DDA* stojí především na možnosti svobodné volby hráče přesně usměrňovat obtížnost hry a tím i dosahovat ideálního poměru *skills/challenge*. Testování teoretických modelů *flow* na základě vytváření atraktivních virtuálních prostředí je další z cest, jak konfrontovat teorii s praxí.

Metody sběru a vyhodnocení dat přímo nasedají na výše nastíněné způsoby operacionalizace *flow*. Z důvodu přehlednosti jsou členěny na kvantitativně a kvalitativně orientované.

1.1.6.1 Kvantitativně orientované metody

Experimentální metody

Experimentální studie patří v rámci tématu *flow* k těm méně užívaným, protože současný stav konceptualizace tohoto fenoménu není na úrovni, kdy bychom mohli jasně manipulovat s proměnnými. Přesto se v literatuře objevuje několik kontrolovaných experimentů. Nel a kol. (1999) nechali participanty hodnotit přitažlivost několika webových stránek a následně vyplnit dotazníky týkající se jejich

[8] http://www.jenovachen.com/flowingames/

pocitů kontroly, pozornosti, zvědavosti a intrinsického zájmu. Griffiths a kol. (2001) předložili probandům k porovnání tištěné maloobchodní katalogy a jejich online variantu, přičemž měly být oba produkty srovnávány. U obou experimentů se však ukázaly problémy s abstrahováním od kontextu těchto aktivit, což lze i považovat za obecný problém experimentálního výzkumu *CME*.

Pozorování

Experience sampling method (ESM)

Jedná se o tradiční metodu výzkumu *flow*, jež je ve své podstatě založena na nepřímém pozorování respondenta v jeho přirozeném prostředí. Ten byl v určitých časových intervalech během dne urgován pomocí přenosného zařízení, aby zaznamenal svůj aktuální emocionální stav a aktivitu, kterou provádí (Csikszentmihalyi & Hunter, 2003). Tímto způsobem jsme schopni mapovat dynamiku *flow* u jedince během dne. Adaptaci této techniky provedl Chen a Nilan (1998), kteří nechali respondenty surfovat na internetu a v určitých intervalech se jim na obrazovce objevil dotazník k vyplnění.

Biometrické výzkumy

Biometrický výzkum v rámci *CME* označuje souhrn metod využívajících monitorování psychofyziologického stavu člověka při dané aktivitě ve virtuálním prostředí (Mirza-babaei, Long, Foley, & McAllister, 2011). Současný repertoár byl nastíněn již výše (*EEG*, *PET*, *EMG*, kožně galvanický odpor, sledování hladiny neurotransmiterů, biofeedback, oční pohyby). Tento druh pozorování přináší do výzkumu *flow* měřitelná data, jimž je však někdy těžké připsat jejich původ. Excitaci nebo útlum organizmu totiž může způsobit podnět, který nesouvisí s předmětem výzkumu.

1.1.6.2 Kvalitativně orientované metody

Rozhovor

Rozhovor patří k metodám, na nichž se koncept *flow* formoval. V současnosti paradoxně jeho výskyt ve výzkumech *CME* nepatří k nejčastějším, ale spíše jako doplňková metoda k dalším. Pace (2004) ve své studii *flow* metodou zakotvené teorie potvrdil přítomnost všech elementů *flow* dle Csikszentmihalyiho, díky podrobným rozhovorům však identifikoval i několik nových (zvědavost, časová tíseň, teleprezence[9]), což jen podporuje využitelnost hloubkových rozhovorů v odlišování různých individuálních kvalit a dimenzí *flow*. Hlavní limitace metody pak tkví v časové náročnosti a množství dat, tudíž i sledování omezeného počtu osob.

[9] Pojem identický s *immersion*, neboli zkušenost téměř fyzické přítomnosti ve virtuálním prostředí.

Focus group interview

Práce s ohniskovými skupinami je v oblasti marketingu velmi populárním způsobem zjišťování názoru na prodávané produkty. Focus group interview nabízí časově úspornou metodu vytvářející podrobná data (Ribbens & Yorick, 2009). Velký přínos nese i skupinová dynamika odkrývající jinak složitě uchopitelné předměty diskuse, jako je právě optimální hráčská zkušenost. Na základě focus group interview provedla výzkum *flow* například Rettie (2001).

Pozorování

Video commentary model a myšlení nahlas

Relativně mladou kvalitativně orientovanou metodou pozorování na poli *CME* je *video commentary model* (*VCM*). Jedná se o techniku kombinující sledování a pořizování videozáznamu zkoumané osoby a její herní aktivity následované polostrukturovaným interview (Ribbens & Yorick, 2009). Během rozhovoru má respondent za úkol komentovat svůj záznam hry, který je mu promítán, a to v podobě tzv. *retrospective thinking aloud* (retrospektivního myšlení nahlas), tedy verbalizace všech myšlenek spojených s exponovaným materiálem. Retrospektivní myšlení nahlas skýtá nezanedbatelnou výhodu oproti myšlení nahlas během hraní, protože se tak nenarušuje *flow* hráče, pro nějž může být převádění myšlenek na slova zbytečně rušivá zátěž při herní seanci (Mirza-babaei, Long, Foley, & McAllister, 2011). *VCM* má jenom málo nevýhod (laboratorní prostředí) a její použití pro budoucí výzkumy *flow* se díky kombinování dat vzešlých ze hry samotné a hráčových výpovědí vyloženě nabízí.

Virtuální etnografie/sebezkušenost

V souvislosti s výzkumnými metodami *CME* je třeba nezapomenout i na studie stavějící teorii na vlastní zkušenosti pozorování prostředí. Yee a kol. (2006) ve své práci mapující fenomén onlineového hraní uvádí, že v prvotních fázích výzkumu se rozhodli přistoupit k tématu etnografickým způsobem a pro zlepšení orientace v tématu si hru *World of Warcraft* vyzkoušeli sami zahrát. Zjevným kladem je hlubší pochopení mechaniky, prožitku ze hry a pozici hráče uvnitř virtuálního prostředí.

Deník

Respondenti mají za úkol provést v určitých časových úsecích zápis do deníku. Předmětem záznamu je především jejich aktuální motivace a zkušenost spjata s *CME* (Ribbens & Yorick, 2009). Vedení deníku vyžaduje ze strany respondenta velkou motivovanost a obětování času. V průběhu výzkumu může dojít k habituaci, která vede respondenta k vyplňování stále stejných odpovědí a zanedbávání významných specifických zkušeností. Další limitací je zkreslování zkušenosti kvůli samotné povinnosti psát deník. Mezi nesporné klady lze zařadit získání detailních, často i

vzácně získatelných, dat přímo z přirozeného prostředí respondenta. V tomto se vedení deníku přibližuje metodě *ESM*.

Shrnutí

Smyslem tohoto úseku textu bylo předložit stručné shrnutí širokého spektra operacionálních definicí a výzkumných metod využívaných v problematice studia *flow* a optimální hráčské zkušenosti v počítačem mediovaném prostředí. Výsledek poukazuje na bohatost literatury zkoumající toto prudce rozvíjející se odvětví, které je však stále z velké části neprobádané a trpí nejednotností v definování velmi fragilního prožitku *flow*. Metodologicky hraje přední roli v současném výzkumu tohoto fenoménu dotazníkové šetření spjaté s kvantifikací výsledků, ale objevují se však i nástroje s velikým potenciálem do budoucna – *VCM* či biometrická měření v kombinaci s dotazováním zkoumaných osob.

1.2 Videohra a hra

Definice hry R. Cailloise jsem již předložil v pasáži zabývající se *flow*. Sám Caillois však původně vychází ze zakladatele moderní ludologie Johana Huizingy, jehož s oblibou citovaná definice pocházející z publikace *Homo ludens* (2000, str. 20) zní:

„Podle formy můžeme tedy hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak" a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné."

Moderní videohry v kontrastu s touto klasickou definicí dané pojetí nabourávají. S prvotními charakteristikami by ještě bylo možné souhlasit, ale kritérium nevšednosti, absence materiálního zájmu, zvlášť určeného času a prostoru již tak přesné nejsou. Nabourávají je hlavně pervazivní videoherní světy a hry využívající augmentované reality. Některé videohry totiž vytvářejí světy fungující 24 hodin denně, tudíž o jejich časové omezenosti nelze příliš mluvit. Díky tomu se i stávají částečně všedními. Jelikož například nejznámějšího zástupce *World of Warcraft* hrají milióny lidí, stávají se tyto světy prostředkem dosahování reálných potřeb – sociálních nebo dokonce ekonomických[10]. Hry využívající princip augmentované reality zase svůj prostor ztotožňují se světem okolo. Hráč využívá softwaru hry jenom k dokreslení, jinak se však děj může odehrávat na jakémkoliv místě reality a není také často jasné, kdo z kolemjdoucích je hráč a kdo není. Zkrátka hranice definice hry umožněné moderními technologiemi jsou stále více propustné.

[10] Například někteří profesionální hráči jsou sponzorováni a hraní je pro ně zdrojem živobytí. Hráči se třeba také seskupují v gildy s určitou hierarchií, v nichž panují neformální vztahy a schází se třeba i v realitě.

Pojmu videohra využívám jako složeniny slov „video“ a „hra“. „Video“ vyjadřuje spjatost elektronických her s obrazem, vizuální smyslovou modalitou. Jedná se o zavádějící definici, ale zdá se mi mnohem exaktnější než užívání termínu počítačové hry, jelikož dnešní produkce se již hraje na pestré škále zařízení (konzolích, telefonech, handheldech). Druhá část pojmu „hra“ již byl rozveden výše.

V rámci herních studií existují tři základní definiční rámce vztahující se k videohře (Tavinor, 2008):

1. ***Naratologické stanovisko*** operuje s hrou jako formou interaktivního vyprávění. Interpretačně se opírá o existující spojitosti s jinými médii.
2. ***Ludologické stanovisko*** upřednostňuje herní mechanizmy videoher. V popředí stojí akce hráče. Tento přístup spojitost s jinými médii spíše popírá a kořeny elektronického hraní vyhledává více v tradičních herních teoriích.
3. ***Stanovisko videohry jako interaktivní fikce*** by se nemělo zaměňovat s naratologickým přístupem, protože hra může být fiktivní, přesto bez výrazného vyprávění (často neinteraktivního a stojícího jaksi v pozadí). Proud interaktivní fikce přistupuje ke hrám z pozice imerzivních fiktivních světů, které vytvářejí.

Janeček (2010) jako základní znak videoher oproti folklórním a tradičním hrám uvádí v jejich syntetičnosti, interaktivitě, multimedialitě a schopnosti konstruovat komplexní virtuální realitu. Videohry spojují dohromady expresivní formy, které jsme v minulosti nacházely pouze v oddělené podobě, např. kompetitivní, dramatické a dialogické umění a ústní vyprávění. Designer videoher Russel DeMaria (2007) nachází důvody celosvětového úspěchu videoher v jejich motivačním působení, schopnosti nabídnout hráči imerzivní prostředí, pestré nabídce objektů (postav) k identifikaci, interaktivitě a možnosti volby. Důležitou poznámkou však je, že díky své syntetičnosti jsou videohry z části také kombinovanou reprodukcí nejvlivnějších přístupů k podstatě hry (in Duplinský, 2001) – hra jako uvolňování přebytku energie (Schiller-Spencerova teorie), atavistický přežitek (G. S. Hall), předběžné či doplňující cvičení (Groos a Borecký), sublimace společensky neúnosných přání (Freud), reflexe reality (Rubinštejn), uspokojení intrapsychických potřeb či uvolnění emocí (humanisticky orientované školy psychologie), intelektuální vývoj (Elkonin), možný prostředek individuačního procesu (analytická psychologie) nebo globální pojetí hry jako symbolu světa (Fink, 1992).

1.3 Videoherní žánry

Chrz (2007, str. 102) chápe žánr jako konfiguraci ztvárnění zkušenosti, která je narativně strukturovaná. Vymezuje celkově 8 charakteristik příslušících žánru: obecnost, generativnost, integrující funkce, sdílenost, vzorec dávání významu, horizont očekávání, režim pravděpodobnosti a intencionalitu. Právě posledně zmiňovaný atribut dále hlouběji rozvíjí v základní myšlence, že žánr je možné

ztotožňovat s intencionálními modely, prostřednictvím nichž zkušenost získává smysl. V oblasti videoherního průmyslu se však pojem žánru více přiklání k deskriptivnímu popisu, jaká je struktura hry a jaké aktivity obsahuje. Tento přístup však dle mého stanoviska klade přílišný důraz na technické a strukturální hledisko, přičemž ignoruje to, že dnešní videohra je primárně reprezentačním systémem zkušenosti (Grodal, 2003) a až sekundárně souborem technických elementů. Experiencialisticky orientovaný přístup má však pramalý vliv na ustálené kategorie formované spíše v technických pojmech. Pro prezentaci videoherních žánrů jsem se však rozhodl využít právě této převládající kategorizace[11], jelikož tohoto názvosloví využívali i informanti podílející se na výzkumu. Stručný nástin jsem přesto obohatil o pokus rámcově vykreslit zkušenost při hraní daného žánru zařazením do kategorizace her R. Cailloise. Jak čtenář může sám posoudit, ve výsledku se v členění objevují časté kombinace, které mnohdy i vytvářejí spojení, jež Caillois považoval za nedovolená, přesto se ve videoherních žánrech objevují. To jen podporuje myšlenku, že moderní oblast digitálního hraní překračuje tradiční třídění, která se ukazují jako nedostačující.

1.3.1 Akční hra

Hra, kde je ústředním prvkem neustálá akce zpodobněná v pohybu a boji s nepřáteli. Akční hry jsou založené na ovládání jedné hlavní postavy, z jejíž pozice nahlížíte na celou herní realitu a postupujete skrze úzce vymezené herní úrovně.

Prožitek: *Vertigonální/agonální*

Základem je pocit závratě z ohrožení, rychlého pohybu a bezpečného protimorálního jednání (zničitelnost všeho okolo, prvky násilí), které jsou jinak absolutně nepřijatelné v realitě. Akční hry umožňují katarzi agresivity. Soupeřivé prvky *agónu* se zřetelně rýsují ve hře více hráčů, kde jsou stanoveny přísné podmínky rovnosti – zbraně hráčů dávají všechny stejné poškození, modely postav hráčů se pohybují stejnou rychlostí a mají stejné množství zdraví atd. Pravidla fair play se objevují v tom, že je pouze na dovednosti každého hráče, jak rychle a přesně dokáže pálit nebo se hbitě pohybovat.

Podžánry:

FPS (First person shooter) – střílečka z pohledu první osoby, tedy očí hlavního hrdiny.

TPS (Third person shooter) – akční hra z pohledu třetí osoby. Kamera je ukotvena za zády hlavního hrdiny.

Plošinovka – odnož akčních her založená na překonávání (přeskakování, šplhání, uhýbání, plazení) překážek. Přímý boj s nepřáteli slouží spíše jako doplněk.

[11] Použil jsem třídění vzniklé syntézou třídění užívaných na českých webech o videohrách.

Taktická akce – akční hra se silnými taktickými a simulačními prvky. Hráč často plánuje nebo je před něj předložena mise, již musí co nejlépe splnit/naplánovat. Obvyklá je válečná tématika. Frekventovaným se stává i udělování příkazů svým spolubojovníkům během akce.

Arkády – velmi jednoduché akční hry pravěku videoher, které se hrály na automatech. Obsahují celou řadu zástupců s triviálními pravidly, kde figuruje akční prvek.

Bojovka – podžánr zpracovávající zápas realizovaný za pomoci bojových umění. Hráč si vybírá bojovníka, který má k dispozici celou řadu chvatů, úderů a kopů, kterými zápasí s postavou protihráče.

1.3.2 Strategie

Strategické hry se vyvinuly přepracováním deskových her do elektronické podoby. Hráči je zobrazena hrací plocha v podobě krajiny, bojiště, města, nad nímž má částečnou kontrolu. Jeho úkolem je budovat, těžit zdroje, verbovat armádu, vyvíjet technologie, prozkoumávat a válčit se znepřátelenou stranou.

Prožitek: *Agonální/mimetický*

Soupeřivý prvek zde samozřejmě převažuje již z důvodu samotného původu těchto her, které se podobají převedení válečných konfliktů do podoby hry s jasně danými pravidly, jako např. šachy. Záleží na strategických schopnostech hráče a jeho taktických volbách v hospodaření či konfliktech. Mírného prožitku napodobování se hráči dostává s pozicí velitele, boha, vládce, který z ptačí perspektivy kontroluje svoje území.

Podžánry:

RTS (real time strategy) – celá hra probíhá v reálném čase, což znamená, že hráč a jeho nepřátelé budují a bojují souběžně.

TBS (turn based strategy) – opak předchozího. Tahové strategie jsou vedeny podobně jako šach v duchu provedení akce a vyčkávání na protitah soupeře.

1.3.3 RPG[12]

Hráč se vžívá do postavy hrdiny, jehož vývoj a kvality máte možnost znatelně ovlivňovat. Hra založená na volbě napodobované role v propracovaném světě, nejčastěji s fantasy nebo sci-fi tématikou. Cílem je zdokonalování hrdiny a postup v podmanivém příběhu.

Prožitek: *Mimetický/aleatorický - agonální*

[12] *Role-playing game* = hra na role.

Není žádným překvapením, že co se prožitkové stránky týče, vedou napodobivé elementy. Hráči se otevírá široká nabídka identifikace s různými digitálními postavami. Překvapivě zařazuji *RPG* do *aleatorických* her, i když jsou založeny na procesu závažných voleb. Důvodem je systém pravidel těchto her, který ve větší či menší míře využívají faktoru náhody a pravděpodobnosti. Výsledky úkonů ve hře mají totiž určité číselné vyjádření úspěšnosti (úder mečem udělí poškození 1-10), což buduje i jistou variabilitu v průběhu herních situací. *Agonální* prvky jsou však na druhou stranu reprezentovány v komplexním systému vývoje virtuální postavy, který ohraničuje dynamické prvky náhody.

Podžánry:

Akční RPG – RPG se zdůrazněnou konturou akce, kde hraje největší důležitost boj se záplavou příšer, zdokonalování postavy, hledání co nejkvalitnějšího vybavení a opakované hraní.

Příběhové RPG – hry zaměřující se na silnou příběhovou linku a propracované nehráčské postavy. Akce slouží často jako doprovod, nikoliv jako hlavní prvek hratelnosti.

Otevřené RPG – RPG s volnou možností pohybu v rozsáhlém komplexním světě.

1.3.4 Adventura

Hry založené na dobrodružném tématu a centrálním prvku řešení hádanek, které vám umožňují odkrývat tajemství. K adventurám patří umně vykreslený hlavní hrdina. Důraz nalezneme v oblasti zajímavého příběhu, prozkoumávání a budování atmosféry. Dnes je tento žánr často naplňován i akčními prvky boje s nepřáteli.

Prožitek: *Mimetický/agonální*

Formu *mimetické* hry postihují adventury velmi zřetelně v příběhové lince ruku v ruce s postupem hlavního hrdiny v ní. Samotné herní mechanismy inklinují ke kombinování různých předmětů a nápaditých způsobů řešení, v nichž hraje pramalou roli náhoda. Hráč nesoutěží ani tak se soupeři, ale spíš s hlavolamem, resp. sám se sebou. V případě podžánru *survival horror* vstupuje do popředí spíše závrať ze strachu a „lekacích“ pasáží.

Survival horror – hry spojené s hororovým ohrožujícím prostředím. Hráč musí vypátrat nějakou záhadu a přežít.

Akční adventura – hybridní podžánr kombinující akční hru z pohledu třetí osoby a adventuru.

1.3.5 Simulátor přepravního prostředku[13]

Hra založená na více či méně reálné simulaci určitého přepravního prostředku. Jako hráč ovládáte vozidlo a musíte co nejrychleji dorazit do cíle. Někdy máte však i možnost se soupeři bojovat za pomocí zbraní a cílem není jenom být první (např. sestřelit určitý typ letadla v leteckém simulátoru).

Prožitek: *Vertigonální/agonální*

Snad nejčistší demonstrace zážitku závratě, co u her najdeme. Skoro každý ze simulovaných dopravních prostředků nabízí pocit nebývalé rychlosti. Ten je nabuzující díky vyspělosti dnešního elektronického zpracování a dovede velmi efektivně zmást smysly, jakoby se hráč účastnil opravdové jízdy. Soupeření se objevuje celkem logicky v principu závodění, konfliktu a rovnosti podmínek soutěže.

Podžánry:

Letecký, závodní, vesmírný, tankový, vlakový, námořní simulátor – v závislosti na typu přepravního prostředku

Simulátor – Realistické zpracování jízdního modelu vozidla.

Arkáda – Opak simulátoru. Vozidla se chovají proti fyzikálním zákonům skutečnosti v prospěch nespoutané zábavy. Pozůstatek automatové herní mechaniky.

1.3.6 Simulátor

Simulátor stavějící na zobrazování skoro čehokoliv kromě přepravních prostředků. Nalezneme zde simulace chodu měst či obchodu, až po sociální simulace, simulace pečovatelství o zvířata atd.

Prožitek: *Mimetický/agonální*

Název je skoro synonymem pro napodobivou hru. Jelikož simulátory jsou celkem široké ve svém předmětu, vstupuje na zřetel role toho, co simulujete. Pokud chod města, jste jeho starosta, jestliže cvičíte virtuálního pejska, vžíváte se do pozice chovatele. Druhý prvek inklinuje dle podžánru více k *agónu* díky prvku kompetice, kdy se snažíte být úspěšnější v napodobování role než váš soupeř.

Podžánry:

CMS (construction and management) – simulace založená na budování měst, obchodů, státní správě.

Simulace života (life simulation) – převzetí různých typů sociálních rolí.

[13] Pravděpodobně více známe pod označením závodní hry.

1.3.7 Sportovní hra

Tyto hry staví na elektronickém zpracování různých druhů sportovních klání. Cílem je dovedení vašeho týmu či sportovce k vítězství.

Prožitek: *Agonální/mimetický*

Krystalický *agón* převedený do virtuálního světa. Nacházíme zde možnost doslova přepsat dějiny, v případě změny výsledku nějakého historického zápasu, což souvisí s idejí spoutání osudu typickou pro *agonální* filosofii. Vžívání se do role sportovců zase vede do sféry nápodoby.

Podžánry

Fotbal, lyžování, hokej, americký fotbal, tenis, rugby, atletika, basketbal – Dle sportovní aktivity

Sportovní manažery – Role hráče zde spadá spíše do sféry koučování družstva, tedy nejenom do samotného provádění výkonu, ale i přípravy na něj. I přes podobnost se simulací nebo strategií se z tradičních a tematických důvodu řadí mezi sportovní hry.

1.3.8 Logická hra

Opět elektronické převedení deskových nebo i zcela nových forem her. Princip tkví v objevování řešení hlavolamů různých druhů. Hra nemívá příběh ani hlavní postavu.

Prožitek: *Agonální/aleatorní*

Prožitek se přibližuje tradičním formám těchto her, v nichž jistý činitel náhody zprostředkující počáteční zdroje ve hře (rozdané karty), nám umožňuje s nimi strategicky nakládat (blufovat, zahodit karty atd.)

Podžánry:

Dle typu deskové hry

1.3.9 Onlineová hra

Zahrnují hry primárně určené pro hraní přes internet s dalšími lidmi nebo proti nim. Najdeme zde skoro všechny předchozí žánry, ale nejvíc titulů pochází z řad *FPS*, *RPG* a *RTS*.

Prožitek: Různý

Online FPS (*Agonální/vertigonální*) – Střílečky z pohledu první osoby hrané přes internet. Existuje zde mnoho disciplín a variant. Hráči se mohou organizovat v týmy, nebo bojovat každý proti každému, obsazovat strategické body atd.

Online RPG nebo MMORPG – (*Mimetický/aleatorní/vyšší míra agónu*) – Hry formující ohromné virtuální světy, kde se setkávají tisíce hráčů najednou. Herní prvky spadají

pod komplexní RPG systém, množství a způsob vyprávění příběhu se však odlišuje. Poskytují soupeřivou konkurenci i kooperaci, přesto vykazují zřetelné *aleatorické* rysy jako RPG hry jednoho hráče.

Online RTS – (Agonální) – Strategické hry hrané proti lidskému soupeři naplňující význam ušlechtilého (spoutaného ctí a pravidly) zápolení dvou vojevůdců na válečném poli. Napodobivý faktor už nehraje takovou roli, principy náhody jsou silně okleštěné. Pocit závrati se zde neobjevuje - pouze hbitý proud přeskakování mezi řízením menších útvarů (třeba batalionu vojáků), těžením a výrobou na území vlastní základny.

1.4 Herní styl

Styl definuje Mareš (in Sak, 2007, str. 193) jako *pravidelnosti ve způsobu nebo formě lidské aktivity, které* jsou *pro daného jedince typické a stálé, prostupují různými situacemi a propojují mnoho úrovní lidské psychiky*. Herní styl analogicky vyjadřuje integrované postupy a způsoby řešení herních situací, které čerpají z celkové struktury osobnosti jedince. Styl se vždy do určité míry také obrací k žánru jako obecnější kategorii, proto empiricky nacházíme osoby podobných preferencí a způsobů záměrnosti. V kontextu digitálního hraní je také podstatné přihlédnout k tomu, že videohry musí poskytnout přijatelné podmínky, v kterých se hráč může realizovat, např. soutěživý hráč vyžaduje kompetitivní prostředí s jasnými zákony a způsoby hodnocení jeho úspěšnosti.

Herní styl patří sice ke svébytným vyjádřením v ludickém prostoru, ale praxe ukazuje, že motivačních faktorů a způsobů přístupů k hraní není na druhou stranu neomezeně mnoho. Herní styl vykazuje některé smysluplně propojené řetězce intencí a akcí, jež můžeme kategorizovat. Nečiní tak jenom akademická obec, ale i hráči samotní mají tendenci tento pojem často používat v souvislosti se způsoby, jakými hry hrají. Pokud se v souvislosti s videohrou o hráči řekne, že je „camper“, znamená to, že v jeho herním stylu dominuje strategie vyčkávání na jednom místě herního prostředí, často s úmyslem protihráče přepadnout. V případě, že příznivce strategických her inklinuje k „rusher“ stylu hraní, bude ve hře usilovat o co nejrychlejší výrobu vojska s cílem rozdrcení nepřítele dřív, než stačí vyvinout obranu. Je tedy zřejmé, že určité obecné typologie mají hodnotu i pro hráče samotné, protože ti v nich intuitivně spatřují model intencionality, na který mohou nějakým způsobem reagovat – v *agonálních* hrách třeba využít slabiny ukryté v záměrech daného stylu. Nejznámějším členěním jsou zejména Bartlovy (1996) čtyři typy herního stylu:

1. ***Achiever*** – hráč usiluje o maximální výkonnost, vítězství, dominanci, dosažení nějakého cíle.
2. ***Explorer*** – hráč zaměřující se více na objevování a prozkoumávání herního světa, hledá hranice a možnosti herního systému.

3. ***Socializer*** – hráčovou ústřední motivací je kontakt s reálnými nebo virtuálními osobami, nejpodstatnější je pro něj komunikace a vztahy.
4. ***Killer*** – hráč zaměřující se na usmrcování protihráčů nebo obecné šíření destrukce, hra je pro něj adrenalinovou záležitostí.

Dále mohu odkázat na některé další, již robustnější, taxonomie, které sami o sobě poskytují vodítka ohledně pestrosti herního stylu. Vorderer a Bryant (2006) třeba herní styl třídí na typy: *competitor, explorer, collector, achiever, joker, director, storyteller, craftsman*.

Tato práce pracuje s termínem herního stylu jako s nástrojem ilustrace obecností ukrytých v jedinečnostech hráčových herních postupů. Jelikož herní styl znamená individuální „recept", jakým hráč dosahuje optimální zkušenosti, je podstatné jej v souvislosti s *flow* postihnout, protože s každým stylem souvisí i nějaký optimální žánr, který se snažím v tomto výzkumu také identifikovat.

2 Charakteristika výzkumného postupu

Následující oddíl prezentuje základní strategií řešení výzkumu a kontext předchozího bádání autora v této oblasti, který jej vedl k zpracování této práce.

2.1 Účel a logika výzkumu

V bakalářské práci Motivační struktura hry *World of Warcraft* (Hrabec, 2010) jsem zpracovával svou dlouhodobou empirickou zkušenost (2000 hodin herního času) založenou na zúčastněném pozorování výše zmíněného titulu, který se žánrově řadí mezi tzv. *MMORPG (massive multiplayer online role plying game)*. Tato práce, do značné míry přiklánějící se k metodě zakotvené teorie s následnou explanací určitých témat z pozice analytické psychologie, si kladla za cíl vykreslit motivační síť affordancí[14] virtuálního prostředí *World of Warcraft (WoW)*. Logika postupu však záhy vyústila v nutnost interpretovat i dynamické jevy utvářející se při interakci hráče a struktury hry. Jako jeden z nejvýznamnějších motivačních faktorů se ukázal fenomén ponoření do aktivity hraní hry předznamenávající zvláštní druh prožitkového stavu. K interpretaci tohoto jevu byl využit pojem *flow*, jenž byl do psychologie zaveden psychologem Mihaly Csikszentmihalyim (1990). Díky frekventovanosti využití konceptu i v rámci jiných herních žánrů a vlastní dlouholeté osobní zkušenosti, jsem došel k závěru, že pro hlubší pochopení *flow* ve videohrách, je třeba postoupit o jednu úroveň obecnosti výš. Z tohoto důvodu se předmětem práce stalo *flow* ve videoherních žánrech – tedy odlišných směrech designu digitálních her.

Hlubší teoretická příprava před provedením výzkumu potvrdila mou kritickou pochybnost ohledně teorie *flow*. Přestože se jedná o často zkoumaný a v rámci designu videoher používaný pojem, originální definování stavu „plynutí" trpí přílišnou obecností a abstrakcí. Na základě této analýzy jsem tedy přistoupil k vyhledávání další odborné literatury popisující podobný optimální stav ponoření do aktivity, což nakonec vyústilo v plán a navržení kompletní revize celého modelu.

Cíl práce se v zásadě odvíjí od tří základních okruhů otázek:

1. *Je možné chápat navržený dimenzionální[15] model flow (klimax – ludický trans - ilinx) jako věrohodně odrážející odlišné druhy optimálního prožitku při hraní videoher? Jaké jsou případné konkrétní formy zpodobnění/odlišností v reflexi tohoto druhu prožitku u informantů?*
2. *Liší se flow ve svých charakteristikách v případě hraní odlišných žánrů her? Jaké jsou tyto charakteristiky?*

---

[14] Termínu využívaného J. B. Gibsonem (1986) v jeho teorii ekologické percepce chápající objekty okolního světa nikoliv jako pasivní, ale vztahující se k vnímajícímu v podobě určité nabídky k akci.

[15] Odlišující dimenze v rámci samotného *flow*. Csikszentmihalyi jinak také využívá dimenzionálního členění – flow je pásmo mezi dimenzemi nudy a úzkosti. Jedinec se však ve flow buďto nachází a zažívá jeho elementy, nebo nikoliv, a proto s takovýmto členěním nesouhlasím.

3. *Jaký je individuální herní styl informantů a jaký je jeho vztah k obecnějším konceptům žánru hry a typu flow?*

Výše položené teze také vyjadřují oscilaci pozice práce na ose žánr hry (obecný) – herní styl hráče (individuální). Jinými slovy řečeno, mezi hrou (aktivitou) a osobností hráče (dispozicemi). Nejasná a přechodová část tohoto interakčního vztahu (proces hraní) nejenom podle mého úsudku (např. Nacke a kol., 2009) patří k centrálním předmětům výzkumu videoher, přestože se autoři často nakonec zaměří buďto na hru nebo hráče (Ribbens & Yorick, 2009).

Základní otázky diplomové práce svou formulací také předestírají využití kvalitativně výzkumných metod směřujících k hlubší explanaci optimálního prožitku při hraní videoher, tedy jednomu z elementárních prvků intencionality hračů. Účelem studie je:

- Zmapovat dimenze *flow* a uspořádat je do ideálního modelu, který by umožňoval integrovat individuální herní styl hráčů do podoby určitých žánrů optimálního prožitku, na jejichž bázi funguje jejich subjektivní prožitek a motivace.
- Zaznamenat, jakou hodnotu flow hráčům přináší. Jak se liší ve své intencionalitě hrát hry?
- Na základě získaných dat vystihnout některé herní styly, jež by se mohly stát kategorizačním kritériem pro deskripci širších hráčských skupin („diagnostiku stylu"), pochopení jejich formy vztahování se k virtuálním herním prostředím.

2.2 Konceptuální a teoretický rámec

Teoretický model, který jsem sestavil na základě vyhledávání konkurenčních teorií k *flow*, jsem již rozváděl v teoretické části této práce. Na tomto místě bych chtěl hlavně ohraničit pojmový rámec, kterého jsem při sestavování plánu výzkumu využíval.

Fúzí hlediska M. Csikszentmihalyiho a R. Cailloise dochází i ke konfrontaci dvou ústředních konceptů. Jde o „skeptický a obezřetný" pojem *ilinx* v opozici k „autentickému až optimistickému" *flow*. Tyto dva póly významu sice v práci zachovávám, ale je poctivé uvést, že i tak na celé téma nahlížím více ze střední pozice kritiky obou přístupů. *Flow* vycházející z tradice humanistické psychologie v sobě inherentně obsahuje míru důvěry v to, že jevy okolo nás nejsou skrytými šiframi „něčeho podezřelého," ale otázkou je, v jakém kontextu - za jakým a koho účelem jsou činnosti ve společnosti strukturovány, aby přinášely štěstí. Caillois naopak skrze *ilinx* varuje nad pohlcující kvalitou hry závratě, která se může prostřednictví mimésis stát pokřivenou formou, kdy lidé zcela oddaní bažení po zážitcích, vyhledávají únik v podobě odkázání se na vnější stimul, který s nimi otřese i za

hranici únosnosti. Z hlediska obou pohledů mi přijde přístup analytické psychologie jako vyhovující v hledání střední cesty mezi těmito dvěma extrémy. Jungovský přístup totiž na jednu stranu věnuje velkou důležitost dynamice nevědomí, zároveň jí však také přikládá důvěru v tom, že je jí možno využít obohacujícím či integrujícím způsobem. Projektivní prostředí, jakým virtuální realita hry dozajista je, nabízí prostor pro práci s vlastními nevědomými obsahy. Stejně tak však může skýtat i hrozbu symptomatického pohlcení, pokud se strhnou veškeré vědomé zábrany. Část z toho nejkontroverznějšího v pojetí C. G. Junga (1997a, str. 176) však plyne z toho, že i kompletní propadnutí hře nevědomí slouží někdy důležité konfrontaci s vlastním stínem a „vynesení na povrch" něčeho důležitého[16]. Nad prožitkem ze hry zkrátka není možné ani žádoucí vynášet nějaký vnější hodnotící soud, protože je svázaný s nitrem hráče. Psychika jednotlivce je totiž podobně jako hra plná paradoxů a dvojakostí.[17]

Téma této práce tedy zachází s různorodými pojmy *(flow, ilinx, gameplay, herní styl, videoherní design, žánr)*, které zdánlivě můžeme řadit do spektra disciplín psychologie a hlavně filosofie, kulturní antropologie, sociologie, IT a kybernetiky, teorie filmu a jiných forem umění. Dohromady je ale pojí jejich předmět – hra, proto je asi nejpřesnější začlenit je do disciplíny *ludologie*. V kontrastu s tímto působí zajímavě současný spor mezi tzv. *ludologickým* a *naratologickým* přístupem, kdy se akademické pole liší v názorech na to, jestli se zážitek hraní videohry podobá více prožitku participace na příběhu nebo na hře (Brown, 2008). Toto členění mi přijde jako umělé, ale dostává do spojitosti atributy videoher ležící v hráčově akci a následné recepci toho, jak se děj (vyprávění) hry odvíjí dál. Jelikož příběh je ve hrách velmi často zastoupen, využití narativní metodologie k uchopení tématu mi přišlo jako vhodné rozhodnutí. Předložení optimálního prožitku jako příběhu o tom, jak hráč dosahuje požitku ze hry, se mi jeví jako relativně přesná metafora, přestože mnoho žánrů her staví na složitě reflektovatelné akci. Narativní přístup také z mého pohledu dosahuje vysoké synergie s tématem herního stylu a žánru, protože chování hráče ve virtuálních prostředích je řízeno nějakou představou o výsledku v rámci hrou vytyčených pravidel, intencionalitou o tom, jak to „bude dál". Tento příběh není jenom individuálně konstruovaný, ale je často i příkladem určitého žánru, na základě kterého příběh žijeme (Čermák, in Chrz, 2007).

Pokud bych měl shrnout účel výše zmíněného, tato diplomová práce vychází z širokého spektra pojmů různých disciplín napříč obory, je s nimi zacházeno z psychologického hlediska a metodologicky a interpretačně se hlásí k narativní a analytické psychologii. Celkový charakter práce, navzdory operování s empirickými

---

[16] V tradičních mytologiích častý výjev descendence a usmrcení plaza či draka a získání určitého pokladu.

[17] Není pak s podivem, že Brian Sutton-Smith, jedna ze současných nejvýznamnějších kapacit v oblasti ludologie, pojmenovala svou vrcholnou shrnující práci *The Ambiguity of Play* (2001).

daty, bych spíše chápal jako teoreticky orientovaný ve smyslu předmětu výzkumu v úpravě koncepce *flow* ve sféře digitálního hraní.

2.3 Metoda

Při prvotních úvahách o řešení této práce jsem inklinoval ke kombinaci jedné kvalitativně a jedné kvantitativně zaměřené metody – biometrické techniky snímání při hraní hry a následném rozhovoru. Z toho jsem následně ustoupil kvůli náročnosti na technické vybavení a nejasné souvislosti mezi flow a biologickými jevy v organizmu. Fenomén flow je pravděpodobně něco tak subjektivního a složitě uchopitelného, že k jeho hlubší diferenciaci a pochopení nelze dojít jinak než podrobným zmapováním na základě kvalitativního výzkumu. Vždyť prožitek vrcholného štěstí a naplnění už svým základním popisem souvisí s jistou existenciální celostí osobnosti. Miovský (2006) popisuje jako důvody pro využití čistě kvalitativního přístupu následující podmínky: povaha zkoumaného tématu vyžaduje kvalitativní přístup (motivace, prožívání, hodnoty atd.), není možné použít tradiční kvantitativní metody pro výzkum. Obě tyto podmínky výzkum *flow* splňuje. Navíc bychom mohli přidat ještě faktory rozpornosti v rámci současného stavu výzkumu (modely flow se různí), potřeba otevření a zmapování nového tématu v psychologii (připoměnmě, že hry na PC, konzolích nebo mobilních telefonech hraje dle zprávy *Asociace herního průmyslu* z roku 2011 27,8% populace v ČR).

Výše zmíněná argumentace mě díky zaměření práce na detailní popsání optimálního prožitku u velmi malého vzorku hráčů, vedla k použití metody rozhovoru v polostrukturované formě s převážně otevřenými otázkami. Ta byla volena s ohledem na to, že jsem přicházel do prostředí již s volnou formulací teoretického modelu (iniciovaného vlastní zkušeností a bakalářskou prací) a v rámci terénu jsem měl v záměru podrobněji celé téma vykreslit. Na základě dat jsem model upravoval tak, aby byl pro samotné hráče věrohodný. Zároveň jsem však také chtěl dát informantům dostatečný prostor pro sebevyjádření a nová témata, která by pro pochopení *flow* při hraní videoher mohla být klíčová.

Rozhovor neměl být prvotně jedinou využívanou metodou. Vzešlá data jsem chtěl interpretovat a takto upravený model *flow* triangulovat pomocí další metody. Ribbens a Yorick (2009) ve své práci kriticky hodnotí využití tří frekventovaných metod sběru dat v rámci výzkumu herního stylu – vedení deníku, komentované hraní (VCM – video commentary model) a focus group interview. Jako nejvíce vhodná metoda mi jako prostředek ověření vlastního zacházení s daty přišla posledně zmíněna technika ohniskové skupiny složené z identických informantů, kteří poskytli rozhovor. Po sebrání rozhovorů jsem se však rozhodl tuto variantu vynechat, protože díky bohatosti zaznamenaných dat by se stala pouze doplňkem. Svou roli hrálo také množství a časová náročnost analýzy dat rozhovorů. Nakonec tedy jako centrální a jediná metoda sběru dat zůstalo interview.

2.3.1 Výzkumný soubor a strategie výběru

Při uvažování o výběru reprezentujícího vzorku pro výzkumnou studii jsem vycházel z těchto axiomů:

- Pro hráče je složité optimální prožitek verbalizovat, protože nad ním často nepřemýšlejí/nereflektují jej. Experti na téma videoherního průmyslu budou schopni hlubší a snadnější reflexe bez toho, aby musel být přidán jiný druh metody, který by jim reflexi usnadnil (třeba pozorování při nebo po hraní hry).
- Reflexe expertů budou bohatší na kontextuální informace, které neplynou pouze ze hry samotné. Tím budou mít jejich výpovědi vyšší míru externí validity, protože už jsou vlastně triangulovaná.
- Experti budou svým zacházením s herní zkušeností provádět „produktivní" transfer do dalších oblastí jejich života. Hry pro ně budou mít hlubší hodnotu, ale budou si od nich částečně zachovávat profesní odstup.

Další výzkumnou motivací za výběrem vzorku byla dostupnost informantů a obtížnost vstupu do terénu.

Vzhledem k takto specifikovanému zacílení studie jsem se rozhodl k výzkumu vybrat expertní skupinu videoherních novinářů. Prvotní rámcový počet informantů byl kvůli plánované přehlednosti a náročnosti zpracovávání velkého množství nashromážděných dat limitován maximálním počtem 10 osob. V konečném výsledku bylo provedeno 8 rozhovorů, z čehož byl kvůli vyčerpání paměti diktafonu jeden rozhovor z části ztracen. Toto selhání přípravy techniky bylo však nahrazeno dodatečným volným rozhovorem na téma diplomové práce.

Celkově výzkumný soubor zahrnuje 8 videoherních novinářů (mužů) z 3 redakcí. Jedná se o *Hrej.cz/Level* (webový i tištěný magazín), *Games.cz* (web) a *SCORE* (tištěný časopis). Časopisy *Level* a *SCORE* patří ke dvěma nejprodávanějším magazínům o videohrách s dlouholetou tradicí. *Games.cz* se profiluje na českém webovém prostředí teprve odnedávna (2010), ale redakce zahrnuje bývalé dlouholeté šéfredaktory časopisu *Level*. Věkové rozpětí souboru se pohybuje od 23 – 34 let (M= 28,6).

Herní novináři podílející se na výzkumu souhlasili s tím, že v práci budou vystupovat pod svými reálnými jmény. Domnívám se, že v případě výzkumu založeného na získávání dat od profesionální skupiny, nedochází ke konfliktu s etickými pravidly utajovat identitu respondentů, což by platilo v běžném případě. Skrytím identity informantů by v tomto případě naopak práce ztrácela na relevanci a validitě, protože zvolení herní novináři mají ve svém oboru již vybudované jméno a jejich reflexe mají, myslím si, větší váhu, než by tomu bylo u „běžných hráčů".

Na výzkumu participovali:

Jiří Škrampal – 27 let, 9 let profesionální praxe, autor časopisu *SCORE*.

Pavel Dobrovský – 32 let, 13 let profesionální praxe, redaktor časopisu *Level*.

Tomáš Krajča – 24 let, 4 roky profesionální praxe, šéfredaktor webu *Hrej.cz*, redaktor časopisu *Level*.

Jaromír Möwald – 23 let, 6 let profesionální praxe, redaktor časopisu *Level*.

Petr Poláček – 30 let, 11 let profesionální praxe, šéfredaktor webu *Games.cz*, bývalý šéfredaktor *Level*.

Martin Bach – 30 let, 12 let profesionální praxe, redaktor webu *Games.cz*, bývalý šéfredaktor *Level*. Místopředseda *Asociace herního průmyslu ČR a SR*.

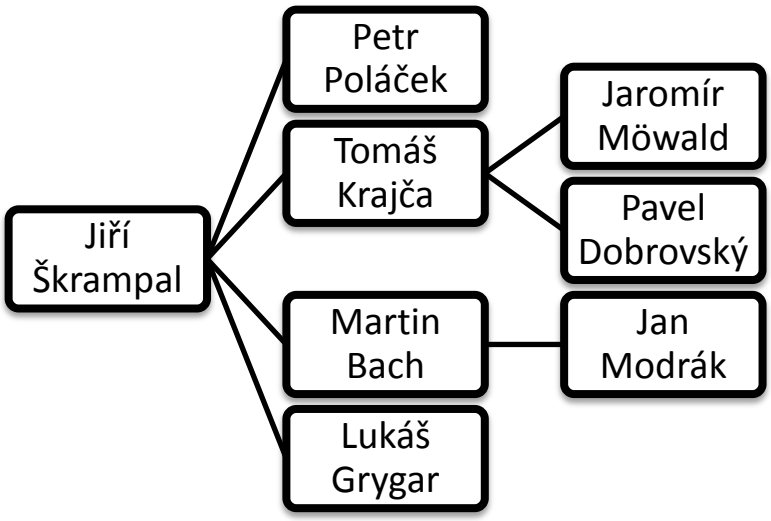
Lukáš Grygar – 29 let, 10 let profesionální praxe, redaktor webu *Games.cz*, bývalý redaktor *Level*.

Jan Modrák – 34 let, 12 let profesionální praxe, bývalý šéfredaktor časopisu *SCORE*. Nyní marketingový manažer řetězce prodejen s videohrami.

Výběr respondentů probíhal metodou sněhové koule (obrázek 3). Jednotliví účastníci výzkumu byli voleni na doporučení předchozích. Výběr probíhal v několika vlnách.

1. **Výběr metodou příležitostného výběru** – na základě této fáze byl vybrán můj kamarád a videoherní novinář Jiří Škrampal.
2. **Stratifikovaný záměrný výběr dle kritéria redakčního působení a profesionálního uznání** – na podkladu informací od prvního informanta a následné externí spolupráce s redakcí webu *Hrej.cz*[18] a *Games.cz* bylo nominováno dalších 6 informantů.
3. **Záměrný výběr dle kritéria profesionality/redakčního působení a triangulace teorie** – Jan Modrák mi byl doporučen dvěma předchozími informanty. Jeden z nich doporučoval s tím, že by mohl mít značně odlišný náhled na problematiku flow než dosavadní redakce, jejíž členy jsem zahrnul do výzkumu.

[18] Bude rozebráno v kapitole Kontakt s prostředím.



Obrázek 3 - Postup výběru informantů na základě metody sněhové koule

2.3.2 Struktura rozhovoru

Rozhovory s novináři probíhaly dle předepsané osnovy, z níž však mohly být otázky vypouštěny, doplňovány a přehazováno jejich pořadí. Sestával z 27 otázek dělených do 3 částí: úvodní, jádra rozhovoru a zakončení (Příloha). Jak uvádí Miovský (2006), rozhovor by měl svým řazením otázek sledovat určitou osnovu postupující od snadno zodpověditelných otázek po nejnáročnější jádro rozhovoru až k zakončení a celkovému uvolnění. Této předlohy jsem také využil při navrhování seznamu otázek:

Úvodní část

Sloužila hlavně k seznámení s tématem diplomové práce a vymezení předmětu rozhovoru na optimální prožitek. Termín *flow* byl pro větší srozumitelnost nahrazen termíny ponoření, hluboké zaujetí, optimální prožitek, pravý požitek, dobrý herní zážitek. Tento seznam evokuje širší vymezení pojmu než v případě *flow*, který je však v původním znění koneckonců také souhrn, pravděpodobně mírně odlišně formulovaných, výpovědí informantů. Úvodní fáze sloužila hlavně k odbourání zábran, někdy probíhala i v návaznosti na předchozí neformální rozhovor, který probíhal při přesunu na plánované místo výzkumného interview.

Jádro rozhovoru

Sestávalo ze 7 bloků. První navazoval na předchozí oddíl rozhovoru doptáváním se na obecnou motivaci k hraní her oblíbeného žánru. Další 4 bloky korespondovaly s časovým průběhem fenoménu *flow*. Pojí se s prožitkem navození/narušení, průběhem a stavem po ukončení herní seance. Předposlední blok shrnoval základní otázky práce týkající se odlišného/stejného prožitku u různých žánrů, případně i u různých herních titulů uvnitř žánru. Zakončení předkládalo úsek několika otázek na individuální herní styl hráče, který také často pomáhal informantovi shrnout jeho

předchozí vyjádření, protože se nezřídka stávalo, že téma herního stylu se dostalo do rozhovoru i mnohem dříve.

Zakončení

V záznamu rozhovorů předložených v této práci je zakončovací fáze utnuta. Konec rozhovoru jsem většinou věnoval vzájemné reflexi interview a případným námitkám informanta. Objevilo se několik případů, kdy po skončení rozhovoru byly odhaleny další zajímavé informace.

Polostrukturované interview přineslo množství relativně přehledně řazených výpovědí cílených na některé klíčové oblasti předjímané již z předchozí teoretické přípravy. Osnova zobrazovala hlavně účel objasnit heterogenní či homogenní povahu *flow*, vztah k výzvě a objevování nového obsahu, časový průběh prožitku (faktory spouštějící a zamezující *flow*), emocionální dynamiku, senzorické vnímání, stav pozornosti a vědomí při ponoření do aktivity, specifické jednání ve stavu optimálního prožitku.

2.3.3 Postup výzkumné práce

Rozhovory byly nahrávány na diktafon a doslovně přepisovány (viz desky s přílohou). V původní podobě jsem zanechal styl vyjadřování výzkumníka i informanta pro zachování autentičnosti. Vzešlý text následně prošel několika fázemi analýzy:

I. Fáze: Návrh výzkumu a teoretická příprava (podzim 2010 – jaro 2011)

Formulace předmětu výzkumu. Na základě porovnání originálního znění teorie *flow* (Csikszentmihalyi, 1990) a díla R. Cailloise (1998) byla revidovaná původní předloha do podoby dimenzionálního modelu optimálního prožitku.

II. Fáze: Sběr dat (březen 2011 – říjen 2011)

Vytvoření osnovy interview, výběr informantů a realizace rozhovorů.

III. Fáze: Doslovná transkripce rozhovorů (srpen 2011 – listopad 2011)

Přepis rozhovorů do textové podoby.

IV. Fáze: Poznámkování (říjen 2011 – listopad 2011)

Pročítání textu, vytváření poznámek do těla rozhovorů. Identifikování důležitých částí a jejich zběžná komparace s původně uvažovaným modelem *flow*.

V. Fáze: Kódování (únor – březen 2012)

Uspořádání textu pod kódy. Vytváření základních kategorií.

VI. Fáze: Extrakce dat/Vytváření pojmových map (březen 2012)

Shrnutí kódů. Vyhledávání kauzálních souvislostí a podstatných vztahů mezi jevy. Třídění dat pod jednotlivé žánry. Exemplifikace typologií optimálního prožitku.

VII. Fáze: Interpretace/Psaní výzkumné zprávy (březen – duben 2012)

Vkládání konceptu. Rekonstrukce dat do podoby teoretického modelu.

2.3.4 Analýza a interpretace dat

Jak již bylo zmíněno na jiných místech tohoto textu, tato diplomová práce svými metodologickými rysy inklinuje k narativnímu přístupu v kvalitativním výzkumu. Inspirace tímto teoretickým východiskem nebo spíše metaforou lidského prožívání jako přirozeně organizujícího se do podoby vyprávění, se odrazila i na metodě rozboru a interpretace dat.

Chrz (2007) popisuje 7 kategorií narativní rekonstrukce – životní téma, ztvárnění jednání, zápletky a figury, hodnoty a přesvědčení, obrazy sebe a druhých, reflexe a hledisko, diskursivní kontext. Tyto položky sloužily jako orientační vzor pro redukci zkoumaných dat do podoby kódů[19]. Nejednalo se však o jedinou inspiraci, jelikož byly obohaceny i o další kategorie vyplývající z teorie *flow* M. Csikszentmihalyiho a analytické psychologie C. G. Junga. Při třídění materiálu jsem využíval těchto kódů:

Vyprávění a téma – V pojetí McAdamse (in Miovský, 2006, str. 244) téma vyjadřuje *„opakující se vzorec lidských přání a záměrů."* Pod kódem tématu udávám výzkumníkovo označení tématu daného úseku textu. Pod kód vyprávění pak připadá původní výrok informanta, který podle mého úsudku trefně vyjadřuje určitou pointu řečeného a mohl by sloužit jako určitý „titulek" vyprávění.

Pozice – Obraz sebe a obraz druhých ve vyprávění je možné také formulovat pod pojmem pozice. Pozice značí, kde vyprávějící v narativní konstrukci stojí, které místo zaujímá (Chrz, 2007). Převedeno na oblast videoher, pozice vyjadřuje aktérství při hraní hry. Díky tzv. inter-aktivitě her se totiž iniciativa může pohybovat na pólech hry a hráče. V prvním případě je kauzálním strůjcem jevu především hra, v tom druhém se kontrola přesouvá více na stranu hráče. Pozice v oblasti hraní videoher bývá velmi často smíšená, protože herní proces není nikdy úplně jen na hráči a nikdy také úplně jenom na hře. Jde o interakci mezi nabídkami hry, jejími pravidly a hranicemi a hráčovým herním stylem.

Časové zarámování – Gergen (in Chrz, 2004) charakterizuje jako jednu ze základních konvencí narativní konstrukce jako uspořádání události v časoprostorových vztazích. Ty nejenom označují chronologický sled událostí, ale také příčiny vedoucí k nějakému důsledku. Proto jsem pod kategorii časového zarámování zařadil i navození a ukončení stavu, o němž v textu jde. Tato kategorie se zaměřuje na časové postižení jevu také z toho důvodu, že jeden z významných elementů *flow* spočívá v distorzi časového vnímání u aktéra.

---

[19] V rámci této práce chápu termíny kód a kategorie jako totožné.

Pozornost – Kód pozornost koresponduje s elementem *flow* koncentrace na aktivitu. Zaznamenávám sem jakékoliv vyjádření informanta směřující k reflexi toho, jakým způsobem smyslově vnímá a co je předmětem jeho vnímání.

Vědomí – Tento kód se do určité míry překrývá s pojmem reflexe. Jedná se spíše o interpretační kategorii, protože stav vědomí o sobě je málokdy informanty reflektován. Kód vědomí vyjadřuje hladinu duševní úrovně při popisovaném stavu. *Abaissement du niveau mental* (snížení duševní úrovně) je termín přebraný C. G. Jungem od francouzského psychologa P. Janeta. Jak uvádí *Slovník analytické psychologie* (Müller & Müller, 2006, str. 9), Jung chápal snížení duševní úrovně jako *„stav oslabení vědomé kontroly a napětí ve vědomí a zesílení nevědomých způsobů prožívání a chování"*. Na tom samém místě je také uváděno, že tento stav může být výsledkem *flow,* proto je o něm uvažováno i v kontextu této práce.

Intencionalita – Patří mezi nejpodstatnější kategorii analýzy dat. Pokud nazveme určitý čin jako intencionální, jde o to, že se vztahuje k nějakému předmětu, nebo v aktu figuruje jistý poměr vůle (Hartl & Hartlová, 2009). Jelikož hry jsou již ze své podstaty aktivitami dobrovolnými (Huizinga, 2000), je možné očekávat, že za aktivitami ve hře se bude skrývat systém záměrů, cílů, hodnot a přání, k nimž se hráč vztahuje. Intencionalita značně souvisí s individuálním herním stylem hráče, i když se hráč pohybuje ve virtuálním prostředí, které mu primárně může incentivy poskytnout, vnutit nebo jeho záměrům zamezovat. Intencionalita vyjadřuje určité hodnoty a přesvědčení o tom, co „optimální prožitek" je. Chrz (2007, str. 12) velmi trefně poznamenává, že se jedná o náhled na to, *„jak to ve světě chodí a funguje."* Zde můžeme tím světem mínit virtuální svět hry a jeho působení, jež v ideálním případě splývá se záměry hráče.

Emoce – Emocionální a prožitková rovina při *flow* je snad nepodstatnější komponentou, proč aktivitu provádíme. Činíme tak, protože nás jednoduše aktivita baví, přináší nám potěšení a radost. V takovémto slova smyslu se o *flow* vyjadřuje původní znění teorie. Kód emoce jsem zařadil z důvodu sledování celkového spektra emocí při popisu optimálního prožitku. Důvodem pro zařazení byl hlavně úmysl zaznamenat paradoxně i případné negativní emoce, které by však mohly vést k *flow*.

Jednání – Původně uvažovaný kód chování jsem nahradil jednáním, protože více odráží záměrnost akce, tedy zřetelněji souvisí s vnitřní motivací aktéra. Někdy je však pod tento kód řazen text určený spíše jednání hry. Jak je možné, že hra jedná? V případě mnoha žánrů videoher se totiž předmětem interakce hráče stávají reprezentace umělé inteligence v prostředí (další automobily závodníků, nehráčské postavy, nepřátelé), kteří simulují nějaké myslící a jednající bytosti. Hře tedy také o něco jde. V případě komerčních projektů jde hlavně o to hráče bavit.

Kontext – Informanti svá vyprávění někdy obohacují o širší kontext přesahující aktivitu hraní. Tyto dodatečné informace jsou zaznamenávány pod tímto kódem.

Žánr – Označuje žánry videoher uváděné ve výpovědích. Používám ustálenou terminologii herního průmyslu. Slouží pro přehlednost.

Titul – Zaznamenáváním opakovaných citací některých herních titulů je možné identifikovat typické zástupce her, které *flow* poskytují nebo mu nějakým způsobem zamezují.

Organizace dat pod určené kódy probíhala většinou redukcí jedné odpovědi na otázku informanta do podoby výše prezentované sestavy kategorií. Pro získání konkrétní představy uvádím příklad:

---

3. VYPRÁVĚNÍ: Mám rád ten pocit, že ten svět je větší, než jsem já, a seš do něj hozenej

TÉMA: Struktura hry

POZICE: Hráč (i přestože vyjmenovává parametry oblíbených her, je subjektivní aspekt zakoušení dominující)

ČASOVÉ ZARÁMOVÁNÍ: -

Navození: Svět je připravený a je na hranici koridoru a otevřeného světa. Je v něm překvapení, je krásný (má estetický náboj, nenutí tě hnát se příliš dopředu, má příběh a nějakou scénáristickou strukturu) - seš do něj hozenej - zakoušíš, že je větší než ty, něčím tě překvapuje - hraješ ho znova, chtěl bys v něm žít, vracíš se k němu, stává se pro tebe předmětem vzhlížení a estetického údivu (svatá trojice)

Ukončení: Hra tyto požadavky nesplňuje, je to úplný sandbox nebo je příliš lineární, jenom se tam kosí a bojuje atd.

POZORNOST: Větvící se cesty nebo příliš mnoho nabídek někdy odvádí pozornost

VĚDOMÍ: Snížená úroveň - svět je větší, kolektivní zahlcuje a je třeba k tomu až "numinózně" vzhlížet, uchvacuje nás. Vědomí na ústupu.

INTENCIONALITA: Jeho oblíbený žánr je něco mezi otevřeným světem a koridorem. Do světa Thiefa by se rád podíval i ve skutečnosti. Hodnotou je estetika, v menší míře dobrodružství, líbí se i momenty překvapení. Seš tam hozenej a dělej, co chceš. Větvící se cesty nejsou důležité – protože si hru zahraje klidně i znova. Hra je pro tebe nějak připravená. Když chceš, tak můžeš jít za ten roh. Hra by měla mít nějakou scénáristickou strukturu a příběh, úplný sandbox není pro informanta atraktivní

EMOCE: Líbí se mi ty jejich světy. Estetika oslovuje. Baví mě hrát ty hry znova. Projdeš si to a užiješ si to. Líbí se, když je překvápko.

JEDNÁNÍ: Střílí se a bojuje – což však není nejpodstatnější. Světy mají vývoj. Seš tam hozenej. Jdeš tam dopředu, ale není to totální sandbox.

KONTEXT: Až teologické přirovnání – otec, syn a duch (přítomný duchovní aspekt). V kontextu jakého uměleckého díla by chtěl být – Thief.

Žánr: Hry z first person perspektivy na hranici koridoru a otevřeného světa, nemá rád totální sandbox

Titul: Deus Ex, Thief, Systém Shock 2

Proces kódování neprobíhá pouhou redukcí, ale již sam o sobě je rekonstrukcí. Některé výpovědi jsem přepisoval doslovně, jiné převyprávěním. Spontánně jsem také kódy poznámkoval, pokud vyvstala nějaká důležitá souvislost hodná zápisu.

Postup kódování posléze nahradila extrakce dat, kdy jsem příslušné kódy shluknul do shrnujících tabulek. Z nich byla následně prováděna již závěrečná interpretace – hledání spojitostí, opakujících se témat, rozporů. Do dat byl následně vnesen koncept dimenzionálního pojetí *flow*. Jelikož již na základě předchozích kroků bylo zřejmě, že

dimenzionální model *flow* dostává určité míře empirických paralel, rozhodl jsem se dále třídit kódovaná data pod tři základní typy optimálního prožitku – *klimax, ilinx, ludický trans*. Prohloubení analýzy dále vedlo k tomu, že tři typy žánrů *flow* jsou nedostačující a je třeba ještě citlivější rozlišení (hlavně v případě *ludického transu*). V této konečné fázi došlo k objevení nových vztahů původního teoretického konceptu a empirického kontextu.

Druhá část práce zaměřující se na herní styl informantů probíhala identickým způsobem až na poslední kroky. Kódovaná data nebyla kategorizována pod žánry optimálního prožitku, ale byly vybrány nejpodstatnější výpovědi charakterizující individuální způsob hraní her u každého z informantů. Jako samotná interpretace je využito jejich prostého shrnutí výčtem i hlubší rozbor a spekulace o jejich pozici ve vztahu k dimenzionálnímu modelu *flow*.

2.3.5 Výzkumník

K jednomu z faktorů, který se může negativně otisknout do výzkumu videoher probíhajícím v přímém kontaktu výzkumníka a informanta, patří nedostatečné navázání raportu. To se podle Griffithse (2009) může stát, pokud výzkumník nedokáže splývat s prostředím, což může být zapříčiněno jeho socio-demografickými, osobnostními či dalšími charakteristikami. Pro informanta pak působí jako někdo „cizí“, kdo jeho náhledu nerozumí. K významnému vydělujícímu vlivu patří výzkumníkovova neznalost videoherní kultury. Pro efektivní smísení s prostředím, je třeba mít subjektivní praxi s hrami a rozumět rámcově pojmům komunity. Má osobní zkušenost s videohrami zahrnuje 17 let aktivního hraní. Do mé oblasti preferencí spadají hlavně RPG a MMORPG hry. Ostatním žánrům jsem se věnoval výrazně méně – ponejvíce strategiím, akčním hrám. Díky tomuto dlouhodobému „laickému“ hobby shledávám překážku v dostatečné znalosti herní kultury jako odstraněnou. Podobně nahlížím i na problematiku dobrého raportu, jelikož informanty bych povětšinou řadil mezi své známé či kolegy.

Podstatnější faktor potenciálně zasahující do výsledků výzkumu, však shledávám v dlouhodobém ovlivnění prostředí, které může zkreslovat data do pozice člena videoherní komunity, s níž se identifikuji a identifikoval jsem se již před začátkem studie. Za samotným výzkumem stojí implicitní osobní motivace poukázat i na jedinečné stránky videoherního prožitku, proto i mé interpretace mohou spadat více do hermeneutiky důvěry. Osobním východiskem je proto důvěra ve výpovědi klientů.

2.3.6 Kontakt s prostředím

Jak již bylo naznačeno, kontakt s terénem probíhal přirozeným způsobem. Prvotní úlohu gatekeepera umožňujícího styk s prostředím zprostředkoval Jiří Škrampal. K dalšímu navázání kontaktu s prostředím videoherní žurnalistiky velmi napomohlo moje oslovení Tomáše Krajči (2. gatekeeper) z webu *Hrej.cz* s nabídkou psát pro jejich web populárně naučné články. Z pozice externisty jsem poznal kontext redakčního

života také při recenzování několika herních titulů. Redakce Hrej/*Level* mi dále předala kontakt na Martina Bacha (3. gatekeeper) z důvodu další publikační spolupráce nesouvisející s touto prací, čímž jsem získal přístup k prostředí redakce *Games.cz*. Posledního informanta Jana Modráka jsem kontaktoval skrze výpomoc Jiřího Škrampala.

Tato forma navázání kontaktu s terénem mi umožnila nenuceným způsobem sledovat práci videoherách novinářů. Při poskytování rozhovorů jsem nebyl ani v jednom případě odmítnut. Interview probíhaly ve většině případů v kavárnách. Jejich forma byla ovlivněna kolegiálními vztahy a raport bych hodnotil jako výtečný. K tomuto stavu z mého pohledu velmi přispělo spolupodílení se na publikační činnosti redakce, nízký věk a dosavadní znalosti z oblasti videoher. Domnívám se, že jsem díky tomu byl implicitně více vnímán jako „nezkušený kolega“ či „nováček“ než jako odborná autorita, což se pro účely kvalitativního výzkumu hodí více.

3 Výsledky a interpretace

Tento oddíl předkládá výsledky výzkumu. Postup vyhodnocení probíhá od individuální roviny herního stylu k žánrům *flow*, jež jsou primárním cílem této práce.

3.1 Rekonstrukce herního stylu

V této části prezentuji souhrny herního stylu jednotlivých videoherních novinářů. Na počátku jsou vždy uvedeny základní informace týkající se rozhovoru. Poté přecházím k výčtu charakteristik herního stylu. Tento soubor výroků vychází hlavně z kódu „vyprávění“ a „intencionality“[20]. Metodický postup je vzdáleně inspirován disertační prací Chrzové (2005), kde autorka využívá pomůcky výčtu některých specifických vlastností vyprávění informantů k popisu jejich sebeobrazu. Účel tohoto úseku je zachytit stručným způsobem specifičnost způsobu hraní u každé z dotazovaných osob, který by zároveň vystihoval to podstatné. Jelikož forma výčtu by se však těžko dala nazývat interpretací, v dalším bodě *typ optimálního prožitku* je v úvodu opět rekonstruován herní styl ve zhuštěné podobě. Dále se v textu objevuje několik vybraných příkladů optimálního prožitku u informanta. Těmto modelovým výrokům vždy předchází úryvek originálního vyjádření následovaný rozborem obsahu.

V souvislosti s herním stylem se v textu objevují ustálené *nicknames*[21], které ve hrách informanti používají. Domnívám se, že jejich použití autenticky odráží hráčskou identitu respondentů a je oprávněné tak nazývat jejich individuální herní styl.

Originální znění rozhovorů je k nalezení v přiložených deskách s přílohami. Informanti jsou zde řazeni podle stejného pořadí jako v textu.

3.1.1 Jiří Škrampal alias Avatar

Základní informace

Věk: 27 let

Kariéra: 9 let profesionální praxe, autor časopisu *SCORE*,

Délka rozhovoru: 54 min 57 s

Místo rozhovoru: Informantův domov

Datum konání: 11. 3. 2011

Preferované žánry: RPG, akční hry, závodní hry, bojovky, MMORPG

[20] Viz strana 47 této práce.

[21] Přezdívky.

Nepreferované žánry: Sportovní hry, simulátory, novější FPS typu Call of Duty: Black Ops, hříčky a facebookové hry

Citované tituly: TES IV: Oblivion, Fallout 3, Wipeout, FarmVille, Call of Duty: Black Ops, Time Crisis, Homefront, Dragón Age II, God of War, Grand Turismo V, Call of Duty: Modern Warfare, Half-Life, Bioshock, Test Drive Unlimited 2, Killzone 1, Burnout Paradise, Ninja Gaide, Bayonetta, Mirror's Edge, Knights of The Old Republic, Mass Effect 2, Fable III, Zaklínač, Killzone 2, Lineage II, Left for Dead, Final Fantasy XIII, Devil May Cry 3

Rozhovor probíhal relativně plynule, až do posledního úseku týkajícího se herního stylu, kde došlo k diskusi o tom, do jaké míry je možné si herní styl volit a do jaké je determinovaný hrou. Několik mých otázek informanta zaskočilo. Po rozhovoru konstatoval, že na podobná témata se herní novináře moc lidí neptá. Informant přesně podepíral svoje odpovědi odkazováním se ke konkrétním titulům hry.

Herní styl

Herní styl hráče Avatara Jiří Škrampal vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, který čím je starší tím je ve hrách „línější", proto preferuje žánry jednodušší a akční.
- *Jako typ hráče,* který hraje hry na konzolích a je „takovej typickej konzolista".
- *Jako typ hráče*, který má rád iluzi volnosti, kdy může běhat po krajině a objevovat.
- *Jako typ hráče*, který hry hraje, protože mu to dává prožitek, jež mu žádné jiné médium dát nemůže.
- *Jako typ hráče*, který má dobrý pocit, když je akce ve hře svižná.
- *Jako typ hráče*, který zažívá pocit srandy při rychlé jízdě v závodních hrách.
- *Jako typ hráče*, který rád dává dohromady rozdrobené příběhy v RPG hrách.
- *Jako typ hráče*, který vyžaduje v prvních 20 minutách akční hry „vau moment", co ho donutí koukat s otevřenou pusou.
- *Jako typ hráče*, který má rád na začátku hry dojem, že už hru jakoby hraje, i když jenom kouká okolo a dějí se tam zajímavé věci.
- *Jako typ hráče*, který pozná to, že je hluboce ponořený do hry v situaci, kdy ztrácí pojem o čase a povinnosti jdou stranou.
- *Jako typ hráče*, který když není hluboce ponořený do hry, je schopen s ostatními lidmi komunikovat i udělat to, co po něm žádají.
- *Jako typ hráče*, který pozná, že je hluboce ponořený do hry v situaci, kdy najednou zjistí, že během hraní něco někomu slíbil a teprve nyní si to začíná uvědomovat.
- *Jako typ hráče*, který když hráje s headsetem na hlavě MMORPG, je u něj zážitek ještě intenzivnější.

- *Jako typ hráče*, který se domnívá, že si z něj hra „dělá prdel“, když mu po 20 hodinách hraní „hází“ nějaké tipy triky.
- *Jako typ hráče*, kterému přijdou „grindovací questy“ v RPG jako otravná forma práce, kterou je však třeba udělat.
- *Jako typ hráče*, kterému hra prožitek hodně pokazí, když se hezky rozjíždí a najednou skončí.
- *Jako typ hráče*, kterému prožitek ze hry zkazí bugy.
- *Jako typ hráče*, kterého při hraní ruší výkyvy v obtížnosti vedoucí k tomu, že najednou 30x „chcípneš“.
- *Jako typ hráče*, který má v RPG intenzivní pocit objevování, když je v nějaké neznámé oblasti a prozkoumává ji.
- *Jako typ hráče*, který má intenzivní pocit takového toho „adrenalinu“, když se v závodní hře může v příští zatáčce „rozštípat“.
- *Jako typ hráče*, který zažívá v MMORPG řadu emocí ve vztahu k sociální skupině (gildě). Sociální interakce zde jsou pro něj jako ve skutečnosti.
- *Jako typ hráče*, který nemá špatné svědomí a pocity, pokud se zachová „zle“, když hraje „roli“ nějaké zlé postavy.
- *Jako typ hráče*, který bere jako optimální prožitek masochismu to, když 30x „chcípne“ v asijské videohře a pak si začne všímat, kde by mohl mít boss slabinu.
- *Jako typ hráče*, který má herní hudbu hodně rád a pouští si ji i bez hry samotné.
- *Jako typ hráče*, který je tak soustředěný, když mu jde o „kejhák“ u akčních her, že dramatickou hudbu na pozadí nevnímá, ale prý hru podbarvuje.
- *Jako typ hráče*, který je schopen grafiku přestat kompletně vnímat, když hru hraje kvůli dialogům a posunům příběhu.
- *Jako typ hráče*, kterému přijde v akčních hrách ve stavu optimálního prožitku hrozně těžký vnímat cokoliv jiného než to bezprostřední okolí.
- *Jako typ hráče*, který v otevřených RPG rád cestuje pěšky a přemýšlí prostě o kravinách, jako kdyby byl na procházce lesem.
- *Jako typ hráče*, který je ve hře schopný „vlastní projekce do postavy“, ale i hraní nějaké předepsané „role někoho“.
- *Jako typ hráče*, který se u dobrých RPG čtvrt hodiny „rozkoukává“ a pak v tom stavu soustředěnosti vydrží, než hru vypne.
- *Jako typ hráče*, který je schopný v MMORPG být soustředěný 5 hodin, když se jde na bosse. U akčních her celých těch pět minut, co bosse „mlátíš“, být do toho „fakt hodně zažranej.“
- *Jako typ hráče*, který vnímá, že není jenom jeden druh optimálního prožitku.
- *Jako typ hráče*, který bere překážky tak, že nemusí být, ale nesmí také citelně chybět.
- *Jako typ hráče*, který zažívá hluboký a záhadný zážitek v „mindgame“ se svým protihráčem v bojovkách.

- *Jako typ hráče*, který hraní RPG skončí, když je na pokraji fyzických i psychických sil, akční hry je však schopný hrát třeba chvilku (1 hod) a má z toho také dobrý pocit.
- *Jako typ hráče*, který má negativní pocity po hraní, když hrál dlouho a další den bude nevyspalý.
- *Jako typ hráče*, který určitě chápe rozdíl v optimálním prožitku mezi žánry, u každého je jinak zaujatý.
- *Jako typ hráče*, který preferuje minimalizace herních prvků, které by mohly otravovat (micromanagement), má rád instantní přístup do hry, princip „sedneš a hraješ".
- *Jako typ hráče*, který sám sebe popisuje jako odlišného v herním stylu u různých žánrů. V bojovkách je „pro" (profesionál), v FPS „casual" (sváteční hráč).
- *Jako typ hráče*, který rád objevuje nabídky dávající mu spoustu možností v herním světě.
- *Jako typ hráče*, který se svým herním stylem přizpůsobuje tomu, jestli hraje ve světě, kde má na výběr mezi nabídkami nebo nikoliv.
- *Jako typ hráče*, který má rád ve hrách dobře udělanou „iluzi volnosti", nesnáší strašně uzavřené „klaustrofobické hry".
- *Jako typ hráče*, který má rád u akčních her propracovaný systém, který pokud si „vychytáš", hra tě za to odmění.

Typ optimálního prožitku

Jirkův optimální prožitek vyžaduje, aby ho hra dokázala do sebe snadno vtáhnout. Informant se hlásí k trendu designu her na konzolích, který shrnuje v heslech jednoduchosti, akčnosti, důrazu na instantní hratelnost. Složitá hra vyžadující velkou dávku učení před jejím samotným hraním jej odrazuje. Podobné je to s mikromanagementem hraní – je rád, když je ovládání hry šikovné a jednoduché, bez apriorní nutnosti dávat pozor na některé detailní procesy, jako je např. nutnost vyznat se v statistikách a číslech popisujících silné a slabé stránky jeho hrdiny v RPG. Na druhou stranu však nesnáší až příliš primitivní „flashovky" šířené na facebooku. Hra totiž pro něj musí obsahovat propracovaný systém, i když v mantinelech nějakého menšího souhrnu nabídek. Obecně jeho kritéria podmínek kladených na hru korespondují s moderními formami designu.

Stav optimálního prožitku u žánru akčních her u něj spouští svižná a agresivní akce v kombinaci s „vau momenty" (bude rozvedeno níže), působivě udělaným začátkem hry a *quick time eventy*[22]. V rámci lineárních RPG je to hlavně příběh. U otevřených RPG startuje optimální prožitek prozkoumávání pohybem po herním světě a experimentováním s jeho možnostmi. Závodní hry způsobují ponoření do hraní na základě rychlé jízdy.

[22] Herní sekvence, kdy hráč musí vymačkat nějakou kombinaci tlačítek v časovém limitu.

Naopak rušivé prvky zamezující jeho *flow* zahrnují celou řadu faktorů – technické chyby a bugy, výkyvy v obtížnosti hry, nedostatečná délka hry, trestání hráče za úspěchy, repetitivní úkoly (RPG) nebo návody hry předhazované v pokročilém stádiu hraní, kdy hráč systém již ovládá. Mezi vnější faktory nezaviněné hrou patří výrazné okolní stimuly (s trochou nadsázky třeba „požár"), příliš schopný živý protihráč a konflikty s vlastními spoluhráči. Jako příčiny narušení spočívající v hráči vyjádřil neodkladnou povinnost (práce) a nepřímo i senzorické přetížení (závrať, když v trojrozměrné hře nejsou některé opěrné body orientace).

Hlavními hodnotami, jež Jirka hrám přikládá, pramení z jejich zábavnosti spouštěné již zmíněnými herními aktivitami. Informant neudává jakoukoliv externí relevanci herního prožitku. Videohry mu dávají specifický prožitek, který u žádného dalšího média nenachází. Nad hloubkou a podstatou toho, odkud se prožitek hraní bere, příliš nebádá. Jeho výpověď o *flow* reflektuje hlavně pocity zábavy plynoucí z „adrenalinu". Adrenalin se objevuje v souvislosti s akčními a závodními hrami, žánry stavějícími na nutnosti rychle reagovat. Frustrace mu paradoxně také někdy poskytuje optimální prožitek.

V rozhovoru Jirka vypráví o odlišných typech prožitků, jež zažívá v souvislosti s odlišnými žánry hry i specifickou strukturou jejich zástupců:

Prožitek „Dávání dohromady rozdrobených příběhů"

„Můžu říct ten Dragón Age, jak jsem hrál. To ze začátku, ten začátek byl vlastně i v tom demíčku. Když jsem si zahrál to demíčko, tak jsem si řekl – to bude hrozná kravina. Je to prostě ošklivý, ten systém je prostě takovej ňákej nešikovnej. No a teď jsem začal hrát tu plnou a nedokážu říct přesně, kde byl ten okamžik ale asi, když jsem se začal… když jsem se začal nějak jako orientovat v tom prostředí. Vlastně, když jsem připlul do toho Kirkwallu a začal jsem plnit první ty vedlejší questy a zjistil jsem, jak jsou zajímavě udělaný ty rozhovory a jak jsou ty první questy zajímavě udělaný. Tak jak to prostě v Bioware dělaj, tě to chytne díky těm dialogům. Těm malejm rozdrobenejm příběhům, který prostě musíš jako dávat dohromady…[23]*Ten Dragón Age II, když se na to podíváš objektivně, tak ta hra je hrozně ošklivá a je tam prostě na každym rohu milión fakt ošklivejch detailů nad kterýma by se člověk normálně pozastavil. Ale když jsem se do tý hry jako hodně dostal, tak jsem to jako úplně přestal vnímat. Jako tu grafiku jsem jako kompletně přestal vnímat, protože tu hru jsem hrál kvůli těm dialogům a kvůli posunům toho příběhu dál a nic jinýho sem nevnímal. A hlavně… tam to bylo taky daný tim, že se to všechno odehrávalo v těch lokacích, který byly furt stejný, tak jsem je začal… začal vlastně ignorovat."*

Prožitek se vztahuje na lineární příběhová RPG. Informant poukazuje k tomu, že se zajímavým narativním jádrem hry dochází k pomíjení mnoha dalších prvků, jež na něj působí rozporně (grafika, ovládání). Spojování jednotlivých částí příběhu do jednoho velkého vyprávění se stává pro hráče centrálním. Ve hře jej motivují aktivity plnění úkolů a vedení dialogů, které však slouží cíli posouvání se dále v příběhu. Prožitek se spouští, když se Jirka začal orientovat v prostředí hry, jež jej upoutalo svou zajímavostí. Na jiném místě rozhovoru popisuje, že stav ponoření do RPG u něj začíná přibližně po 15 minutách strávených ve hře a u velmi kvalitní hry trvá po celou její dobu, respektive do té chvíle, kdy je vysílen tak, že musí přestat, nebo hru

[23] Tři tečky vetšinou oddělují další úsek výpovědi z jiného místa rozhovoru nebo vyjadřují pomlku.

dokončí. Daný prožitek je usměrňován úžeji vymezenými mantinely hry, v nichž svůj příběh vypráví. Efekt této formy narace dokáže hráče odvést od rušivých okolních prvků, čímž vyjadřuje ten závěr, že hry s propracovanou kontextuální explanací aktivit prováděných hráčem ve svém rámci dokážou zaujmout, přestože by jinak po technické a hratelnostní stránce byly nedostačující.

Prožitek „Iluze volnosti"

„Já jsem se nad timhle zamýšlel, když jsem hrál Fallouta 3, protože to je hra, kde jsem strávil 50 hodin tam běhal po tý krajině a vlastně nic moc se nedělo po většinu času. Na tom mě vlastně bavilo, vůbec ty hry od Bethesdy - takový hrozně prázdný, ale dávaj ti tu iluzi tý velký volnosti a můžeš tam hrozně objevovat, tak to bylo fajn… Jo, zase se vrátim k tomu Falloutu. To je takový specifický, protože i když tam máš ten quick travel, tak já jsem většinu času cestoval pěšky. A tam prostě, když jsem měl nachozený ty stovky těch virtuálních kilometrů, tak jsem často přemejšlel prostě o nějakejch kravinách, jo. Asi jako kdybych byl na procházce někde v lese. Jsem prostě přemejšlel o něčem jinym."

Iluze volnosti se objevuje u otevřených RPG her. Jedná se o hry s širokým spektrem nabídek aktivit a hlavně bezbariérovou možností pohybu po virtuálním světě. Jako hlavní affordanci zde Jirka uvádí volbu objevování prostředí pěší chůzí, i když hra poskytuje alternativu okamžitého přesunu z místa na místa (*fast travel*). Zážitek nese relaxační a odpočinkovou kvalitu vtažení hráče do světa, která nese zdánlivou podobnost s aktivitou procházení se v lese v realitě. Jinde v rozhovoru však informant dodává, že virtuální procházka je něco, co mu reálná dát nemůže. Je tedy bezpečné usuzovat o odlišnosti podstaty tohoto prožitku se skutečností. Pozornost při pohybu po virtuálním světě se může volně přesouvat a rozplývat, protože hra hráče neatakuje nabídkami, na něž by musel reagovat – nechává mu volnost. Cíl této aktivity také není nijak přesně usměrněn, ale formuluje se za „pohybu". Hráč prostě prozkoumává, kam ho jeho kroky zavedou.

Prožitek „Soustředěnej a zažranej"

„Když tam seš v God of War a mlátíš toho bosse, tak to je jako hodně intenzivní a celejch těch pět minut, co ho mlátíš, seš do toho fakt hodně zažranej… No, ale potom si to můžeš bez problému savenout, vypnout a tam to nevydrží tak dlouho, jo…Prostě seš tak soustředěnej na to, aby ses uhnul tomuhle a namačkal tam ty quick time eventy a tam ti jde o kejhák a jde tam o ty vteřiny…U těch závodních her zase jako třeba. Třeba u toho, když se podíváš na Wipeout, tak tam je hrozně těžký vnímat cokoliv jinýho než tu tvojí raketku a to úplně bezprostřední okolí. Tam ta hra běží 1080p, je fakt krásná, i to pozadí, jo, ale ty z něj nic nevidíš, protože se musíš strašně soustředit jenom na to, co je těsně před tebou. Nebo Burnout Paradise je to samý, jo. Jako ta hra je hrozně rychlá a jakmile přestaneš dávat pozor, tak se hrozně vysekáš a končíš."

Pro „zažrání" do hry je u Jirky třeba se na hru soustředit. V akčních a závodních hrách popisuje akutní pocity koncentrace na proces hraní, protože nepozornost se mu může vymstít. Soustředí se pouze na aktivitu a veškeré okrajové fenomény (grafika) mizí z jeho senzorického pole. Informantovi další výpovědi popisují, že právě v akčních hrách jsou pocity soustředění velmi intenzivní, byť krátkodobější než třeba u RPG. Tuto míru koncentrace je však schopný udržet jenom krátkou dobu a pak je hru možné klidně vypnout, protože právě tyto intenzivní momenty vytváří

uzavřené segmenty hry – porážka bosse ukončuje úroveň, doražení do cíle vede ke skončení tratě. Souhrnně tedy deskripce zážitku poukazuje k překonání výzvy.

Prožitek „Mindgame“

„Bojovky, to je jako úplně specifickej žánr. Tam třeba žádnej novej obsah neni. Já vlastně nedokážu definovat, v čem jsou bojovky tak zajímavý. Ty sou… protože tam ten systém, jako nějakej komplexní systém maji jo, a přesto žádnej novej obsah tam neobjevuješ. To je prostě o tý tvý mindgame s tim tvym protihráčem vždycky jako. A o tom to je. Ten prožitek zase může být taky hrozně hlubokej. To je zážitek úplně jinýho druhu, kterej nezažiješ prostě v ničem jinym. To jde jako těžko popsat, jo. Prostě, když se na vás dívá někdo, kdo tomu nerozumí a neví, o co jde, tak si musí říkat, že jste fakt jako kokoti, protože ty dva lidi seděj před televizí, tvářej se jako masoví vrazi, vůbec nic neřikaj a třeba jako pět hodin jako hrajou. A ještě maj ty samý postavy a tu samou arénu. A přesto je ten zážitek dost hlubokej. Je to prostě… těžko se to popisuje pro někoho, kdo to jako nezná. Ňáká hodnota se v tom vytváří, je to nějakym záhadnym způsobem zábavný, jo. Obzvlášť, pokud je to vyrovnaný. Pokud jako hraješ s J-Kobem (jeden z nejlepších turnajových hráčů v ČR), kterej prostě tě tam strašně šikanuje, tak to začne být velice rychle nuda. Musí to bejt nějakym způsobem vyrovnaný.“

Tento úryvek Jirkova vyprávění vyjadřuje zážitek soupeření s protihráčem v „bojovkách“ (viz *Teoretická část*). Jirka v něm vyjadřuje zážitek *agónistického* druhu, jehož hlavním tvůrcem není hra, ale protihráč. Hra žádné nové nabídky nepřidává, jde o boj s myslí druhého hráče (*mindgame*). Hráči jsou plně soustředění na aktivitu a schopni dlouhodobě udržet pozornost (nic neříkají a tváří se strnule). V tomto druhu prožitku jde více o omezený soubor variant (pohybů), jimiž útočí a brání se tahům soupeře. To vše probíhá ve velmi rychlém tempu, často se reaguje v setinách vteřiny. Z určitého pohledu *mindgame* probíhá z velké části v psychice obou aktérů, kteří se snaží číst intencionalitu toho druhého. Popis také vyjadřuje velkou vážnost, s níž vzájemný boj hráči berou. Použití slov jako „šikana“ jasně vyjadřuje příklon k mocenskému tématu tohoto žánru. Cílem aktivity je taktické vítězství, prožitkově poskytuje zábavu a v případě schopnostně nerovnoměrných soků také nudu.

Prožitek „Masochistického zážitku“

„No ale ony jsou třeba hry jako Ninja Gaiden, který jsou pro masochisty, jo. Protože tam je ta hra designovaná tak, že ty jdeš k tomu bossovi. Třicetkrát u něj chcípneš a tepr pak si začneš jako všímat, kde by mohl mít tu slabinu, jo. Pak jsou takový ty… jako japonský akce tohohle typu jako třeba Bayonetta. Ty evropský, ty počítaj s tim, že když budeš šikovnej, tak bys měl bejt schopnej ho jako zabít na první pokus.“

Jirka na tomto místě popisuje optimální prožitek plynoucí z cíleně zaměřené „frustrace“. V asijských akčních hrách se tento prožitek vyskytuje častěji než v evropských. Masochistický zážitek staví na tlaku vytvářeném na hráči kvůli razantnímu nastavení obtížnosti u soubojů s bossy[24]. S neúspěchem a smrtí postavy hráče je počítáno. Je mu však také většinou daná možnost boj neomezeně opakovat, dokud nedosáhne opaku. Jistá míra averze se přirozeně vytváří v souladu s narušením intencí hráče překonat překážku na první pokus, jako v případě zbytku

[24] Hlavními nepřáteli často zakončujícími danou úroveň. Jejich poražením se hráč posouvá do další lokace.

předchozích méně významných nepřátel. Tento prožitek staví na enormní výzvě, jež hráče prvotně paralyzuje – nevnímá, kde by mohl mít nepřítel slabinu. Jirka dodává, že roli hraje také určitý „vau efekt“, když se na obrazovce objeví graficky zajímavě navržený a propracovaný boss zakrývající její většinu (třeba v podobě mytologické stvůry Hydry). Informant také přidává, že k tomu optimálnímu z celého procesu patří paradoxně to časté „umírání“.

3.1.2 Pavel Dobrovský alias Luke

Základní informace

Věk: 32 let

Kariéra: 13 let profesionální praxe, redaktor časopisu *Level*

Délka rozhovoru: 54 min 46 s

Místo rozhovoru: Restaurace

Datum konání: 10. 5. 2011

Preferované žánry: Obecně otevřené světy, kde má člověk svobodu a možnost volby rozhodování - RPG, vesmírné simulátory, adventury, MMORPG, některé akční hry

Nepreferované žánry: Válečné střílečky, sportovní hry

Citované tituly: Dreamfall, TESIV: Oblivion, Zaklínač 2, Uncharted, America's Army, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Uncharted 2, Void, Pathologic, Cargo, Farcry 2, Space Invaders

---

Rozhovor s Pavlem Dobrovským probíhal v plynulém tempu. Pavel hbitě reagoval na všechny moje otázky a jeho projev vykazoval vysokou verbální zdatnost a utřídění svých názorů a postřehů týkajících se *flow*. Mnoho otázek ho nezaskočilo. Krom toho prokázal i všeobecný přehled v oblastech herního designu a akademické sféry. V druhé polovině rozhovoru spíše shrnoval to, co již řekl předtím, protože jeho výpovědi byly již v počáteční fáti interview velmi komplexní a bohaté. Všeobecně budil, na oblast relativně nového odvětví videoherní žurnalistiky, profesionální dojem plný zkušenosti.

Herní styl

Herní styl hráče Luke Pavel Dobrovský vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, který chápe videohru jako určitý výklad světonázoru
- *Jako typ hráče*, který ve hrách vyhledává světy, kde má člověk svobodu, možnost volby a prozkoumávání.
- *Jako typ hráče*, kterého baví „rozklíčovávání“ nebo „dekódování“ pravidel světa, čímž jej prozkoumává.

- *Jako typ hráče*, který chápe otevřenou hru jako čtvrtku papíru, jíž svým herním chováním volně pokresluje.
- *Jako typ hráče*, který si hru režíruje sám, protože v opačném případě by „jel na horské dráze“.
- *Jako typ hráče*, který bere hru jako splnění lidských snů.
- *Jako typ hráče*, který má radost, když hra kriticky řeší nějaký problém, vede ke kritickému myšlení, nikoliv automatickému a konzumnímu uvažování.
- *Jako typ hráče*, který odlišuje mezi *flow* a „zónováním“. Flow chápe jako stav, kdy hraje a všechno mu jde automaticky, „zónování“ je kratší časový úsek, jež prožívá přímo v rámci hry.
- *Jako typ hráče*, který potřebuje, aby videohra konstruovala „svět“, aby se vůbec mohl do *flow* dostat.
- *Jako typ hráče*, kterého hry baví pro možnost volby.
- *Jako typ hráče*, který od videoherního průmyslu požaduje, aby mu přinášel hry, jež intelektuálně uspokojí člověka jeho věku.
- *Jako typ hráče*, kterého hra může ze začátku „ponížit jeho neznalostí pravidel“, ale nesmí z něj dělat blbečka.
- *Jako typ hráče*, u kterého během *flow* nedochází k žádnému vytržení z reality.
- *Jako typ hráče*, který v optimálním herním stavu přemýšlí v realitě herního světa směrem k „dekonstrukci situace“.
- *Jako typ hráče*, který má ve stavu *flow* „ruce vrostlý do klávesnice“.
- *Jako typ hráče*, který je při směřování k rozuzlení (překonávání konečné překážky) hry schopný „šroubovat se do vnitřního fanatizmu“, jež ho vrazí ještě hloubš do hry. Energii pro toto „šroubování“ mu dodává zážitek hysterické opory.
- *Jako typ hráče*, kterého hra nezklidní a nevyrelaxuje, když stále přidává nějaké nové mechanizmy, čímž mu i zabraňuje dosáhnout *flow*. Nabídky na něj nesmí útočit.
- *Jako typ hráče*, u kterého se častost výskytu *flow* zvyšuje podle toho, jak se učí a přichází na to, jak „existovat“ v herním prostředí.
- *Jako typ hráče*, který zažívá *flow*, když jeho představy plusů a mínusů jednotlivých nabídek volby odpovídají tomu, jak je hra následně předloží, co se potom stane.
- *Jako typ hráče*, který při hraní MMORPG her někdy zažívá výčitky vůči lidem (že na něj určitým způsobem spoléhají) a kvůli tomu i neochotu se z virtuálního světa vzdalovat. V single player hrách toto nezažívá, protože zde chybí sociální složka a může hru kdykoliv vypnout, aniž by mu něco uteklo.
- *Jako typ hráče*, který si po skončení optimální herní seance dělá „mentální seznam fiktivních věcí“, jež v té hře musí příště zkusit.
- *Jako typ hráče*, který chápe optimální prožitek jako velmi různorodý. Každá hra poskytuje různou sestavu optimálních prožitků dle aktivit, které nabízí.
- *Jako typ hráče*, který se na optimální prožitek připravuje tak, že si dopředu „našteluje realitu tak, aby byla v harmonii s podmínkami hry.

- *Jako typ hráče*, který začíná hru zkoumat odzdola a pomaličku se propracovává k tomu, o čem ta hra je. Plní nejdříve malé úkoly, aby se mohl dostat k velkým. Mapuje si okolní prostředí předtím, než vlastně dojde na samotnou hru.

Typ optimálního prožitku

Pavel vyhledá hry, kde je sám režisérem optimálního prožitku. Volnost a možnost se do herního světa volně „otisknout" pro něj hraje podstatnou roli. Na hry však klade i nárok intelektuální. Vzhledem ke svému věku a zkušenosti požaduje od videoherní produkce zážitek dostatečně profesionálně a kvalitně zpracovaný. Upřednostňuje tituly, které vedou ke kritickému myšlení a „provokují otázky". Z toho důvodu se mu i nelíbí vojenské střílečky ze současných konfliktů, protože jejich „realismus" se aktuální situaci vůbec nepřibližuje a zabíjení lidí ve hrách mu nepřijde „zajímavé" ani „pěkné". K tomu jej vede hluboká životní zkušenost, kdy byl svědkem opravdového násilí během jeho cest po Africe. Na to i navazuje to, že do optimálního stavu jej dokážou dostat hry, které zprostředkovávají prožitek odlišný od těch, jež můžeme zažít v realitě. Proto ho více zajímá abstraktní forma grafického zobrazení. Na druhou stranu si i libuje v přesném videoherním převedení některých reálií podle předlohy, pokud toto prostředí samozřejmě spadá do jeho preference (třeba architektura afrických regionů).

Kromě těchto stránek se Pavel zmiňuje i o jeho osobních předpokladech podmínek umožňujících mu dostat se do *flow* snadněji. Mluví o potřebě se během hraní „vyrelaxovat" a „zklidnit". Od hraní jej nesmí odvádět vlastní svědomí toho, že nepřichází o jiný zážitek, který by mu mohl kvůli tomu utíkat. Podstatné dle něj je, že si musí přesně na hraní vymezit čas – nejlépe ráno se do hry ponořit a večer vynořit.

Při samotném hraní patří mezi jeho vlastní spouštěče *flow* zejména aktivity průzkumu a objevování herního světa a jeho historie. Rád cestuje po vzdálených fantaskních oblastech (třeba vesmíru), čímž si plní jeden z lidských snů, jaké by to asi bylo tuto aktivitu provádět. V ústředí jeho pozornosti je, jak se adaptovat na virtuální prostředí, čehož dosahuje „dekódováním" pravidel hry. To pravé *flow* přichází ve chvíli, kdy mu začínají „secvakávat" dohromady. K tomu však také potřebuje jasně definované zákonitosti toho, co ve hře může a nemůže dělat. Někdy jej zaujme i naopak hledání skulin v tomto systému a jeho přechytračení. Preferuje neusměrňovaný pohyb ve hře – otevřený svět. Toto prostředí jej motivuje díky tomu, že v něm sám může nacházet některé povědomé vzorce související s reálným světem – do flow ho dostanou hry, které vlastně parafrázují nějaký aktuálně i v minulosti známý problém. Kromě toho jej samozřejmě v rámci RPG žánru baví vývoj jeho postavy, možná více však vývoj jeho schopnosti existovat v systému hry. Pozitivně se vyjadřuje k dosahování cílů za pomoci svých vlastních možností a nástrojů.

Naopak destruktivní vliv na jeho optimální prožitek má simplexní syžet zápletky hry („pohádkový"). Jednoduché ztvárnění konfliktu dobra a zla jej nenaplňuje. Postoj je násoben tím, pokud hra celkově předkládá opakující se model, který pro Pavla není nijak nový a zažil ho mnohokrát předtím. Uráží jej také, když z něj hra dělá blbečka a vytyčí mu předem cestu, kterou může pouze sledovat a sem tam „zmačknout tlačítko". Zpasivnění totiž jde proti jeho potřebě silného autorství akce. Vyjmenovává i mnoho dalších faktorů pracujících proti flow: špatně napsané dialogy, nesmyslné hranice světa (neviditelné překážky omezující pohyb), špatně a stylově nevěrohodně navržené úrovně (prostředí), nekonzistentní měnění pravidel během hry, neustálé útoky nabídek hry na hráčovu osobu.

Během samotného stavu *flow* zažívá euforické pocity dosahování cílů a vítězství, je nabitý optimizmem, plný energie a pozitivních myšlenek. Identifikuje se s problémy své postavy a veškerá jeho pozornost je soustředěna na „dekonstrukci" herních situací. Zaznamenává i pocity automatizace ovládacích prvků. Ve hře přestává využívat orientačních pomůcek uživatelského rozhraní (např. map) a pohybuje se ve hře úplně přirozeně bez této pomoci. Velmi intenzivní pocity absorbce hrou na něj přicházejí v souvislosti s velkou výzvou na konci hry (závěrečná překážka), pokud se mu příliš nevede. Flow pro něj trvá pouze několik minut a je v souvislosti s jeho zkušenostmi méně časté. Po skončení prožitku si vytváří „mentální seznam fiktivních věcí", které si ještě ve hře chce vyzkoušet, třídí si zážitky a prožívá naplňující pocity. Pavlova reflektivní činnost nesouvisí jenom s hrou, ale i s intelektuálním poselstvím jejího obsahu ve vztahu k realitě.

Prožitek „Cestovatelské antropologie"

„Dává mi to do značný míry i nějaký relax, protože mě extrémně baví prozkoumávat nereálný fiktivní světy, který pocházej z hlavy vývojáře nebo týmu vývojářů a mají svoje vlastní pravidla. Je to… skoro bych to možná asi srovnal i s nějakou antropologií, kdy člověk skutečně vstupuje do území, který nezná, naráží tam na věci, který nezná a který se snaží nějakým způsobem rozklíčovat a naučit se o pravidlech toho nějakého světa. Tadyto zase souvisí s tim cestováním. Možná se asi k tomu bude vracet ještě častějc, protože když člověk cestuje, když cestuje sám za sebe, ne s cestovkou, tak přichází do míst v Africe, do zemí v Africe, kde je naprostým cizincem a musí si sám rozklíčovat tamní společenskou etiketu, pravidla, musí zjistit, jak se chovat, jak se bavit, jaký jsou normy a potom se podle toho pohybovat, protože ono ve chvíli, kdy pochopí ty pravidla, si to jakoby začne užívat. Mě baví to rozklíčovávání těch pravidel."

Herní styl je vždy do určité míry kontaminovaný individualitou jedince. Na tomto místě Pavel propojuje své dvě záliby v cestování a hraní videoher dohromady. Ponoření do her s otevřeným světem mu dává možnost v prostředí putovat a prozkoumávat jej. Nemyslí tím však jen pohyb, ale i určitou formu vstupu do tamější virtuální kultury na základě nalezení pravidel toho, jak se stát součástí této společnosti, jak se enkulturovat. Jelikož Pavla ve hrách do velké míry motivují témata vedoucí k zamyšlení, toto přirovnání povyšuje optimální prožitek hraní hry na kulturně antropologické studium cizích společenstev herního světa. Průběh toho, kdy hráč přestává být cizincem a začíná se stávat skoro domorodým členem, provází

i pozitivní prožitek z hraní. Tento Pavlův úhel pohledu připodobňuje hraní některých her s virtuální socializací.

Prožitek „Zónování“

„Je v podstatě jenom jedna akční hra z poslední doby, co se mi líbila, a to je Uncharted II, a tam k tomu jakoby došlo díky tomu, že ta hra se odehrávala v Africe a takovej ten nadšenej pocit, takový to zónování jsem tam měl z toho důvodu, že ta Afrika, kterou velmi dobře znám, tak je přenesená graficky, architektonicky, řekněme i módně, co se týče oblečení těch virtuálních postav, tak je velmi dokonale přenesená do tý hry. Já jsem z toho měl opravdu zážitek a radost, že to někdo dokázal. Plus navíc u týhlentý hry to přispívalo k tomu celkovýmu pocitu vnoření se nebo zónování…(Otázka na rozdíl teorie flow a zónování) Zase jí až tak dobře neznám, jestli náhodou výraz flow jako stav není něco jinýho než to zónování. Zónování bych spíš srovnal – to jsou krátký časový úseky, který člověk prožívá opravdu v rámci tý hry, vevnitř tý hry. Flow, to bych pak identifikoval jako největší rozdíl v tom, že hráč hraje a všechno mu jde tak nějak automaticky, že pořád si jako uvědomuje všechno, co se děje okolo něj, ale není v tý hře natolik ponořenej.“

Zónování je prožitek, jež Pavel odlišuje od *flow*. Tento obecný druh optimálního stavu se liší od druhého pojmu hlavně kvůli své krátkodobosti a intenzivním pocitům bytí „vevnitř hry“. Nastává v takovém případě, když hra vytváří hodnověrnou iluzi nějakého prostředí, ať už je to po grafické stránce nebo, jak Pavel uvedl jinde v rozhovoru, i tematickým kontextem, jasně vymezenými pravidly a otevřeností světa. *Flow* je v Pavlově chápání něco povrchnějšího, mohu se domnívat, že souvisejícího s herní akcí, protože ve *flow* jde hráči vše automaticky. Druhá odlišnost v tom, že hráč není do hry tolik ponořený, koresponduje s informantovým odlišováním mezi tím, když je hráč pohlcen aktivitou a tím, když sám sebe chápe jako součást herního světa – zónujícím či přecházejícím do oblasti virtuality.

Prožitek „Hysterické opory“

„Ve chvíli, kdy je to na konci tý hry a ve chvíli, kdy jde skutečně o to rozuzlení tý hry, tak dokážu v tom (flow) zůstat, dokud to rozuzlení neproběhlo. Dokud nezemře hlavní hajzlík, což může být hodina nebo i hodina a půl. Tim se člověk šroubuje člověk víc a víc. Tim, že to zkouší pořád znova a znova, tak tim se šroubuje v nějakym tom vnitřnim fanatizmu, kterej ho do toho vráží ještě hloubš do tý hry, protože tam je ještě ta překážka a po řekněme 99 překážkách, co ten člověk zvládl, najednou přichází jedna překážka, kterou nemůže zvládnout, a to je přece hroznej výsměch. To je hrozná facka. To je hrozný ponížení. Takže to se opravdu dokážu vytočit do vrtule, ale ne naštvat, ale zaseknout se takovym způsobem, že to může trvat klidně tu hodinu nebo hodinu a půl. A co je zajímavý teda, že potom, když je tadyta finální situace po nějaký hodině, tak krom toho, že je člověk potom z toho úplně naspeedovanej a z tý hysterický opory, tak je takovej hrozně vyčerpanej, byť jakoby nedělal fyzicky nic než to, že seděl před tim strojem a hrál, tak je vyčerpanej psychicky natolik, že ta euforie po 10 minutách odezní a je nutný se třeba vyspat nebo tak něco.“

Výňatek z rozhovoru s Pavlem se soustředí na finální fázi hraní předcházející jejímu dohrání. Podstatnou roli zde hraje přítomnost překonání konečné překážky v podobě „hlavního hajzlíka“ hry. Dalo by se říci, že hráč touží po závěrečném rozuzlení, které stále nepřichází, protože je opakovaně neúspěšný. Pozoruhodné je, že celá situace není popisována jako frustrace, ale jako určitý stav hysterického stavu vedoucího k aktivizaci všech zdrojů („naspeedovanej“) k dokončení hry. Po objevení se úspěchu manifestují svou přítomnost také pozitivní emoce euforie, které ale přibližně po 10

minutách mizí, protože předchozí vyčerpání si vybírá svou daň. V souvislosti s prožitkem je také asociován termín „fanatizmu“, zde možná sloužící k předložení souvislosti stavu s velkým zaměřením na cíl.

3.1.3 Tomáš Krajča alias Tomus

Základní informace

Věk: 24 let

Kariéra: 4 roky profesionální praxe, šéfredaktor webu *Hrej.cz*, redaktor časopisu *Level*

Délka rozhovoru: 54 min 42 s

Místo rozhovoru: Redakce časopisu *Level*

Datum konání: 19. 5. 2011

Preferované žánry: Strategie (TBS i RTS), adventury, sportovní hry

Nepreferované žánry: Střílečky, obecně simulátory (letecké, železniční)

Citované tituly: Shogun 2, Monkey Island série, Civilization série, Mafie, Heavy Rain, Starcraft, Europa Univerzalis, Hearts of Iron

Setkání s Tomášem probíhalo překvapivým způsobem, co se týče přesnosti jeho odpovědi na položené otázky. Velmi se držel tématu, dovedl pro mě jasně a srozumitelně předložit své reflexe. Obzvláště produktivně se zhostil deskripce stavu prožívání při *flow*. Interview poskytuje mnoho nových informací, protože i Tomášova preference žánru strategií není mezi herními novináři nejčastější.

Herní styl

Herní styl hráče Tomus Tomáš Krajča vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, který je ve strategiích rozvážný a rád přichází „na kloub tomu systému“.
- *Jako typ hráče*, který rád unika od všedního života do fantastických světů.
- *Jako typ hráče*, který má radost, když objeví nový prvek v herním systému.
- *Jako typ hráče*, u kterého se objevuje optimální prožitek v souvislosti s dobrým dialogem, cut-scénou nebo a „animačkou“.
- *Jako typ hráče*, který ve hrách oceňuje vtip.
- *Jako typ hráče*, který o hrách, jež ho zaujaly, rád přemýšlí, zajímají ho a chce se k nim vracet i po skončení herní seance.
- *Jako typ hráče*, který rád rozehrává na nižší obtížnosti a nemá rád drtivé porážky.
- *Jako typ hráče*, kterému přijde „nefér“, když vymyslí logický způsob řešení a hra jej nerespektuje, protože s takovou variantou nepočítala.

- *Jako typ hráče*, který ve stavu ponoření do hry prožívá emoce korespondující s dějem ve hře.
- *Jako typ hráče*, který se ve strategiích rád „kochá“ pohledem nad svým „rajónem“ (impériem) a zažívá pocit velké moci.
- *Jako typ hráče*, který si ve stavu *flow* představuje víc, než je reálně zobrazováno na monitoru. V „hlavě“ si doplňuje, co by mohlo být.
- *Jako typ hráče*, který vyžaduje, aby byly hry buďto lineární a přesvědčivé nebo otevřené, ale každé řešení, co hráče napadne, by se mělo dát provést.
- *Jako typ hráče*, který když se ponoří do hry, myšlenkami se soustředí pouze na ni a hlasitě komentuje její průběh.
- *Jako typ hráče*, který ve hrách hodně rád plánuje a „přechytračuje“ soupeře.
- *Jako typ hráče*, který chápe herní prožitek jako střídající se podle herní náplně a časového limitu na podnikání kroků ve hře. Jinak vnímá strategie v reálném čase a dlouhodobé plánování v tahových strategiích.
- *Jako typ hráče*, který občas zažívá chvilkové opojení strategickou genialitou v případě vítězství.
- *Jako typ hráče*, který raději objevuje možnosti, než překonává překážky.
- *Jako typ hráče*, kterého ve strategiích nejvíc baví organizovat výstavbu, hlídat si herní statistiky a plánovat před bitvou.
- *Jako typ hráče*, který má u příběhových her po jejich skončení špatný pocit, že už to skončilo.
- *Jako typ hráče*, který chápe jako jeden z nejhorších pocitů ve hrách, když do něčeho investoval čas a ono to nemělo předpokládaný pozitivní efekt.
- *Jako typ hráče*, který má u strategií pocit, že prožitek nepřichází s motorickou aktivitou (jako třeba u závodních her), je odlišný od ostatních žánrů v tom, že se nejedná o zautomatizovaný proces.
- *Jako typ hráče*, u kterého to největší ponoření přichází ve chvíli, když mu hra po prvotním osahání přinese impulz.
- *Jako typ hráče*, který ho motivuje k postupu ve hře objevování systému nebo tematicky zajímavého (dospělého, mimo tradiční klišé) příběhu.
- *Jako typ hráče*, který není při hraní her příliš trpělivý.
- *Jako typ hráče*, který se po zaseknutí ve hře snaží chvíli problém řešit, než se uchýlí k nalezení návodu jinde.
- *Jako typ hráče*, který hry hraje jednoduchým způsobem, aby si rychle odemknul nabídky hry a zjistil, co hra nabízí a jestli má cenu se jí věnovat hlouběji.

Typ optimálního prožitku

Tomáš ve hrách preferuje originální příběh a možnost taktického a strategického plánování. Vyprávění ve hrách ho zaujme nejvíce v té chvíli, pokud se jedná o fiktivní prostředí fantasy nebo sci-fi žánru. Z tohoto důvodu se i záměrně vyhýbá simulátorům, kde jde více o realitu. Střílečkám se také cíleně vyhýbá, důvod však neudává. K snadnému ponoření do hry potřebuje herní svět, který není černobílý a využívající zaběhnutých klišé. Fikce pro něj musí být věrohodná a dospělá ve svém

rázu, neodmítá však ani humor a výstřednost. Strategickou hru si ještě předtím, než se o ni začne zajímat hlouběji, musí „osahat“. Nejdříve se snaží rychle „odemknout“ všechny nabídky hry a získat nějaký celkový náhled na ně. Vítězem je u něj systém jednoduchý a rozmanitý než široký a stereotypní. Poté se v případě kvalitní hry rozhodne věnovat jí více času.

Tomáš rozlišuje dva směry designu her poskytující flow. Otevřené hry by měly poskytovat volnost ve volbě jakéhokoliv řešení hráče nebo aspoň vysvětlit, proč jej nemůže aplikovat. Lineární hry mají zase poskytovat postup ve hře, jenž by na hráče působil hodnověrně. V tomto typu her je jeho favoritem dobrý scénář, kvalitní dialogy, zdařilé cut-scény[25] a zajímavé postavy. Mechanizmy hraní nehrají prim a ustupují v prospěch vyprávění. Každá splněná hádanka či překážka vedoucí k odkrytí další části děje je pro Tomáše zdrojem optimálního naladění. Prožitek ponoření do strategických her se liší souborem předkládaných aktivit a odlišným časovým režimem v tahových a real-time variantách. Obecně jej však nejvíce naplňuje radostí objevování systému mechanizmů, experimentováními s nimi, a tím i „přechytračování“ protivníka. Strategie mu poskytují zážitky tvůrčí realizace v případě kultivace, budování a optimalizace jím vystavěné říše. Do *flow* ho také dostává nutnost pozorně sledovat a zacházet se zdroji přijmu. Druhou stránkou zážitku je taktické plánování bitev, koncipování rozestavení, použití jednotek, práce s terénní výhodou na bojišti a přípravou „lsti“ na protivníka.

Vyrušení optimální zkušenosti probíhá na základě skokového navýšení obtížnosti, „hloupě“ udělaného ovládání, náhle a výrazně změny cíle a náplně hry, manipulativního vedení hrou pouze k určitému řešení, přičemž se vylučuje logika vlastního plánu hráče. Tomášova orientace na vítězství silně koliduje s případnou drtivou a neodvratnou porážkou soupeřem. Podobně se staví se značnou nevůli k nutnosti absolvovat některé bitvy, jejichž cíl nemůže být nepřítele porazit, ale způsobit jeho vojsku co největší ztráty (pokud se mu tedy tento cíl nepovede nějakým obzvlášť úspěšným způsobem). Celkově se Tomáš ve hrách nebojí zapřemýšlet, ale nerad se brzy střetává s velkou výzvou.

Optimální stav Tomáš charakterizoval jako prožitek radosti a zábavy provázený verbálním doprovodem. Ten probíhá typem „tohle mě fakt baví!“ v duchu nebo i hlasitě. Při ponoření do hry přemýšlí nahlas o průběhu hry, procesy se však objevují neuvědoměle. Jeho emocionální prožívání koresponduje s aktuálním dějem ve hře. U příběhových her dochází ke korespondenci mezi evokovanou emocí scény a jeho vlastním prožitkem. Ve strategiích více konkrétně jmenuje pocity síly a moci. *Flow* u Tomáše taktéž způsobuje hraní po dlouhé časové úseky bez přestávek. Tahový subžánr stojí za prožitkem dlouhodobějším a klidnějším, subžánr strategií reálného času na jeho rozhodovací proces tlačí akutněji, avšak po kratší dobu.

[25] Střihové sekvence hry, kdy hráč sleduje děj nějaké scény často z pasivní pozice.

Po skončení příběhové hry či kampaně[26] ve strategii se dostavují pocity smutku v souvislosti s jejím koncem. Roli ale hraje znovuhratelnost daného titulu, která bývá u strategií docela vysoká. Typickým prožitkem, co Tomáš po skončení herní seance má, je tendence se myšlenkově ke hře vracet a plánovat dále v mysli, co provede, až znovu zasedne k monitoru.

Prožitek „Objevení nového prvku v systému"

„A já jsem jakoby tohleto objevil celkem náhodou, že sem tam někde kliknul a „hele, tady se něco mění", tak jsem to prozkoumal a z ničeho nic jsem měl obrovskou radost z toho, jak může bejt mnohem efektivnější ta říše. Zjistil jsem vlastně, že jsem se posouval v tý hierarchii té obtížnosti, že už nejsem schopnej hrát nějakou obtížnost chieftain nebo warlord nebo něco podobnýho, protože ty soupeři prostě přijeli a vykostili mě. Měli lepší jednotky. Já jsem si říkal prostě, jak je to možný. To ten počítač podvádí nebo prostě, jak to dokázal, že má v tom roce 1200 jako ty rytíře. A touhletou náhodou jsem to jako objevil a teď jsem měl obrovskou radost. Strašně jsem si užíval, jak jsem měl docela rozsáhlou říši a šel jsem do toho města a tady můžu vzít toho a proměnit ho. Teď jsem si rozklikával ty statistiky a teď mi tady přibude o 6 zlaťáků za tah. Tenhleten okamžik jakoby… to bylo objevení novýho prvku v tom herním systému, o kterym jsem nevěděl a zároveň to, že jsem. Myslim si, že to, že jsem to mohl hned aplikovat i na tu rozehranou hru a tak jsem se strašně ponořil do toho plánování. Pak už jsem to samozřejmě v těch dalších hrách používal od začátku. Tohleto prvotní kouzlo bylo hrozně silnej zážitek, kterej si pamatuju doteď."

Tomáš vykresluje jednu ze svých velmi silných vzpomínek při hraní strategické hry Civilization. V daný moment objevil základní kvalitu jednoho z herních prvků, jenž mu umožnil zefektivnit vývoj jeho říše a stát se konkurenceschopným v boji s počítačovým protivníkem na vyšší úrovně obtížnosti. Tento objev mu způsobil velkou radost. Tomáš poukazuje k tomu, že daný prvek mu dal okamžitě nové možnosti a variace plánování. *Flow* vyplývalo z toho, že mohl se svým nově nabytým know-how začít následně experimentovat a postupně zkoušet rozsah, který nabídka poskytuje („a teď mi tady přibude 6 zlaťáků za kolo").

Prožitek „Projíždění rajónu"

„Když mám třeba v tý Civilizaci hezky rozvinutou tu síť těch měst a všeho, tak určitě jakoby mám radost prostě. Často dělám to, že si prostě projíždim tu mapu jenom v tahu a nic se neděje, jenom já si prostě projedu svůj rajón – tady mám tohle město, tady tohle, tady dělám políčko, tady kopu někde důl a tady prostě a jedou ty jednotky, který za tři tahy zničej toho nepřítele. Že se jako kochám tim pohledem, to určitě dělám. Cítim takovej jakoby… pocit nějaký moci, převahy nad tím soupeřem, když se mi daří, když už jakoby ženu nějakou tu armádu, tak jako bych řekl, že se v tu chvíli cejtim jako silnej, mocnej, tak bych to asi popsal."

Tento prožitek je více pasivního charakteru - Tomáš zažívá úžas nad velikostí svého impéria. Kochá se pohledem. Převládají pocity moci a síly. Příznačnou charakteristikou tohoto vyprávění o optimálním prožitku je vidina přicházejícího vítězství. Popis vyjadřuje perspektivu zážitku jako by se události ve hře děly samy. Sám informant již tolik akce nevytváří, jelikož říše funguje tak, jak má. Jakoby celý jeho „rajón" na základě realizace jeho plánu sám ožil. I tento úryvek textu naznačuje

[26] Soubor misí vedených základní příběhovou linkou. Pro představu třeba Napoleonovo tažení Evropou.

spojení optimálního prožitku s budováním (měst, políček, těžení dolů). Na druhou stranu však typicky pro žánr vnáší do hry i dobyvatelskou složku.

Prožitek „Motorické aktivity“

„Určitě je. Já jsem si ještě jakoby... teď, když jsme si o tom takhle povídali, přemejšlel ještě o jedný věci, že ještě úplně jinej pocit toho ponoření mám, když hraju nějakou sportovní hru, což je taky žánr, kterej si občas zahraju a tam ten pocit přichází vlastně s nějakou, skoro bych řekl motorickou dovedností, že jako jsem schopnej jako aktivní sportovec prostě bych řekl, že se ponořim do toho svýho výkonu ve chvíli, kdy tělo samo hraje. Jako provádí samo nějaký ty činnosti a to je třeba u těch sportovních her, ale u těch strategii to takhle vůbec nemám, jakože tam je na tom ovládání a na tom, samozřejmě kdybych hrál nějakej multiplayer třeba ve Starcraftu, tak je to motorická dovednost prostě – zapamatovat si tlačítka, prostě po tý klávesnici rychle jezdit, najít to, co mám, ale jako takhle to právě normálně nemám. U těch sportovních her jo, že provedení nějaký akce, kličky, přihrávky je v podstatě nějaká motorická činnost, prostě nějak pohneš myší nebo analogem na gamepadu a vlastně čim je člověk vyhranější a dostane se do takovýho stereotypu, že to dělá automaticky, tak tim je jakoby v tý hře lepší a s tim přichází to ponoření. Už jakoby to… nepřemejšlim, co bych měl udělat, ale automaticky hraju. A to u těch strategií nemám, prostě ten prožitek přichází nezávisle na tom, jak prostě dobře ovládám klávesový zkratky.“

Následující prožitek se vztahuje na sportovní hry. Ve své podstatě předkládá reflexi *flow* napojeného na motorickou aktivitu, kterou se daná hra ovládá. Tomáš uvádí, že tento pocit nemívá u strategií. Důležitým je zejména vyjádření o nutnosti „rychle jezdit po klávesnici“ a automatickém hraní. To je totiž odlišné od strategického žánru, který v mnoha případech nevyžaduje tak rychlou motorickou reakci (vyjma např. strategie Starcraft, která je považovaná za elektronický sport, tudíž vedoucí k nutnosti bojovat o vteřiny). Tomáš v takovém stavu automaticky používá klávesové zkratky a prožitek se dostavuje v paralele s habituací ovládacího procesu. Čím je hráč zdatnější v rychlosti ovládání, tím více se pro něj herní situace stávají stereotypními vzorci motorické aktivity, jež však hráče ukolébají do určité formy optimálního prožitku. Strategický žánr (zvlášť tahové varianty) v mnoha případech k této formě hraní nevedou, protože hráč není tak časově tlačen a větší roli hraje promyšlenost tahů. Z toho důvodu se nepřemýšlení a okamžitě reagování vymstí, nebo naopak jde už o vrcholnou formu habituace ovládání hry připodobitelnou třeba k šachové partii dvou profesionálů.

Prožitek „Vrcholné ponoření“

„No… já bych řekl, že v takovym tom vrcholnym okamžiku ponoření, třeba u těch strategií, v okamžiku, kdy už to jakoby směřuje k vítězství nebo kdy se odehrává prostě ta důležitá rozhodující bitva, tak je to určitě silnější. Já třeba mám pocit, že vidim třeba víc než, co jsem tam třeba…můžu hrát třeba nějakou abstraktní strategii nebo válečnou a jsou tam v podstatě jenom ikonky na tý obrazovce a já myslim, že jako si představim, že si v hlavě představim docela často, že se tam odehrává nějaká ta bitva. Tam jsou prostě kostičky na tom monitoru, ale jak ty vojáci střílej jeden po druhejch a jak tamty padaj prostě. Je jakoby možná… i těch víc zvuků tý bitvy než to třeba zní. Když jsem třeba hrál občas hry bez zvuku, což jsem taky hrál, tak jsem si určitě jako v hlavě doplňoval to, co by tam mohlo na tom bojišti zaznívat. Samozřejmě, když pak dojde na nějaký to vítězství nebo na porážku, tak se zase zapříčim, třísknu si do toho, že jo, a vim, že byly i nějaký hry, kde jsem si do toho broukal něco svýho a i sám sem jako imitoval nějaký zvuky z těch her, nějakou písničku, co se tam opakovala, tak jsem si potom jako opakoval. Určitě bych řekl, abych se vrátil k tý původní otázce, že opravdu nevnímám to, co je reálně na tom monitoru a co vychází z těch sluchátek.“

Vrcholným prožitkem Tomáše je specifická forma imaginace, kdy jednu část obsahu představ dodává hra, druhou jeho vlastní fantazie. Ve stavu optimálního prožitku si představuje víc, než se děje na obrazovce. Iluze hry nabývá na intenzitě, protože obsahem jeho domýšlení je průběh bitvy. Ponoření do hry se projevuje přenesením hráče do nekonkrétní pozice pozorovatele válečného konfliktu. V tomto stavu nejenom, že vidí více, ale doplňuje si i zvuky bitevní vřavy. Imituje zvuky ze hry či si pobrukuje písničku. Na dalších místech rozhovoru reflektuje i to, že si během ponoření do hry povídá sám pro sebe, co dál ve hře provede nebo vyjadřuje nějaké emoce spjaté s aktivitou v rámci hry. Tomášova vlastní představivost na tomto místě vlastně funguje jako dodatečný software dodávající nový obsah do hry. Jeho psychický aparát překonává i velmi jednoduché formy zobrazování a animuje je do živé a vtahující podoby.

3.1.4 Jaromír Möwald alias Jaxx

Základní informace

Věk: 23 let

Kariéra: 6 let profesionální praxe, redaktor časopisu *Level*

Délka rozhovoru: 54 min 31 s

Místo rozhovoru: Kavárna

Datum konání: 25. 5. 2011

Preferované žánry: Není vyhraněný – strategie, RPG, FPS, adventury, sportovní hry

Nepreferované žánry: Hardcore tituly v rámci jakéhokoliv žánru

Citované tituly: Red Dead Redemption, Mafie, GTA, Wizardry, Flight Simulator, Viva Piňata, Knights of The Old Republic I, II, L. A. Noir, Dead Rising, Mortal Combat, Kingdom Hearts, Grand Turismo, KKND, Portal 2, Crysis 2, Halo Reach, Call of Duty, Operation Flashpoint, Dragón Age 2, Borderlands, Starcraft, Acheron's Call, TES IV: Oblivion, Doom 3, SimCity 4, Freelancer, Team Hospital, Alfa Protocol, Civilization, Hearts of Iron IV, Uprising, Hostile Waters, Need for Speed, Peggle

---

Rozhovor s Jardou byl bohatý na odkazování se k mnohým herním titulům díky jeho širokému přehledu. Během interview došlo k jednomu nedorozumění ohledně chápání spojení kvality (hodnoty x charakteristiky) prožitku. Po skončení rozhovoru poznamenal, že nyní, když se nad tématem zamyslí, vybavují se mu další postřehy.

Herní styl

Herní styl hráče Jaxx Jaromír Möwald vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, který není úplně vyhraněný a rád vyzkouší většinu žánrů.
- *Jako typ hráče*, který ve hrách zpočátku viděl relaxaci a fascinaci jejich interaktivou.
- *Jako typ hráče*, který se posléze přesunul k fascinaci lidmi, kteří hry dělají. Začali jej fascinovat tvůrci her a realismus, který do her vkládají.
- *Jako typ hráče*, který za hrami vidí víc než jenom stupidní zábavu.
- *Jako typ hráče*, který ve stavu „zažrání" do hry nevnímá nic jiného než hru samotnou.
- *Jako typ hráče*, který se do stavu zažrání dostával dříve grafikou, dnes už hlavně příběhem her.
- *Jako typ hráče*, který když ho tvůrci „naserou", hru odkládá. Stává se tak, když hra obsahuje chyby designového a technického rázu, chyby znemožňující okamžitý přístup do hry.
- *Jako typ hráče*, kterému vadí cheatující umělá inteligence ve strategiích.
- *Jako typ hráče*, který u velmi kvalitních her ve stavu optimálního prožitku „cítí jenom tu hru", nevnímá sám sebe při hraní.
- *Jako typ hráče*, který při hraní hodnotí, že ty věci by mohly být lepší, tady by se dalo zapracovat. Zpětně mu však tato evaluace nepřijde moc důležitá.
- *Jako typ hráče*, který ve stavu „ultimátního zažrání" nevnímá a necítí podněty vycházející z okolí mimo hru. I některé fyziologické podněty jdou stranou (nebolí ho záda).
- *Jako typ hráče*, který si stoupne a dívá se po okolí, nic víc.
- *Jako typ hráče*, který hledá ve hrách něco ukrytého.
- *Jako typ hráče*, který ve stavu ponoření do hry zapíná myšlenkového „autopilota", aby při hraní her na nic nemyslel, jen se soustředil na hru.
- *Jako typ hráče*, který chápe každý žánr odlišný v prožitku, protože má různý „attention span".
- *Jako typ hráče*, který chápe prožitek zažrání jako identický (stoupne ti adrenalin a tep), ale odlišnost tkví v tom, jak hra tyto momenty dávkuje – „seš prostě zažranej a vnímáš ten čas jinak."
- *Jako typ hráče*, který chápe to zaujetí hrou jako větší, když se ti nedaří.
- *Jako typ hráče*, který se nechce hrou „hardcore" zabývat, nechce se „mořit". Chce mít optimální prožitek nastavený tak, jak on chce, a je k tomu schopen využít i cheaty. Ty jsou pro něj součástí hry, protože je tam tvůrci úmyslně vložili právě pro jeho typ hráče.
- *Jako typ hráče*, který svět, jenž hráče frustruje, nedokáže pochopit.
- *Jako typ hráče*, kterému když hra poskytuje obrovský svět, zajímá jej, co v tom světě všechno je, co je za horizontem.
- *Jako typ hráče*, který když hraje hru opakovaně, vždy se tam snaží najít ještě něco dalšího.

- *Jako typ hráče*, který se sám někdy naštve, že u hry „zkejsnul tak dlouho“ nebo že se u ní „naštval“. Mrzí jej, že hře někdy přikládá takovou vážnost, že ho negativně emocionálně zasáhne.
- *Jako typ hráče*, který sám sebe chápe jako „pocitovýho člověka“. Po skončení dobré hry si sedne na křeslo a „přemítá si“ herní zážitky, které mu utkvěly v paměti.
- *Jako typ hráče*, který chápe odlišné žánry jako různorodé díky obsahovým rozdílům. Jejich samotná existence je důkazem toho, že lidé vyžadují odlišný obsah aktivit, tudíž i odlišný prožitek. Všechny žánry jsou si však hodnotou prožitku rovnocenné, nestojí jeden nad druhým.
- *Jako typ hráče*, který se snaží svým herním chováním řešit situace „efektně“, hraje na efekt. Toto chování nemusí ani souviset s cíli hry, více však s tím, jak by mělo vypadat jeho jednání v roli postavy ve hře. Rád je autorem akce, která vede k dobrému diváckému zážitku. Pomáhá mu to více se sžít s prostředím

Typ optimálního prožitku

Na počátku Jardovy herní kariéry jej hry fascinovaly svou interaktivou a poskytovaly mu také relaxaci. Jeho motivace se v průběhu let proměňovala. V současnosti se přesunula k „fascinaci“ designery her a jejich způsoby práce. To, co se však nezměnilo, je Jardovo přitakání „efektnosti“. Videohry mu skýtají možnost jednat a sledovat, jakým podmanivým způsobem je jeho chování reprezentováno, proto si i v minulosti zakládal na kvalitě grafického zobrazení. Jarda sice hraje všechny žánry her, ale nehraje všechny hry. Důležitým kritériem je originalita daného titulu oproti konkurenci, musí nabízet něco navíc. Jediné „hardcore“ varianty žánrů mu nevyhovují, protože by u nich strávil více času studováním manuálu, než samotným hraním. Nejraději hraje v domácím prostředí, kde se *flow* objevuje snadněji.

U videoher informant vyhledává „postupný rozjezd“ ve smyslu obtížnosti i přidávání herních prvků. Silný příběh patří mezi motivační síly, které jsou pro něj důležité. Taktéž působivé vizuální vjemy na něj mají podstatný efekt, ať už v podobě sledování virtuální krajiny nebo akce. Mezi prvky explorativního chování lze vnést do popředí objevování, co je v obrovském digitálním světě ukryto (pokud je k dispozici). U strategického žánru považuje za spouštěč *flow* paradoxně i „čekání“, než se mu něco vyrobí nebo někam dorazí jednotka. Označuje je za „žrouty pozornosti“. Na to navazuje jeho další myšlenka, že rozdíly v prožitku mezi žánry jsou dány odlišným „attention span“ (rozsahem pozornosti) v souvislosti se specifickými aktivitami pro žánr. Když Jardu nějaká hra silně zaujme, hraje jí i opakovaně a stále zažívá v průběhu optimální prožitek. Při opakovaném hraní si někdy hru vylepší za pomoci modifikací[27]. Občas provádí i vlastní formy činností,

[27] Modifikace nebo mody jsou hráčskou komunitou vytvořené úpravy her. V podstatě jde o formu domácího kutilství.

které souvisí s jeho volně stanoveným cílem v rámci hry. Dosažení tohoto záměru mu poskytuje použití cheatů (výjimek z pravidel, bude rozebráno později).

Předpoklady zamezení *flow* je možné u Jardy shrnout do dvou skupin. Chyby technického (např. grafické anomálie) a designového rázu (např. absence automatického ukládání na checkpointech[28]). U strategií jej ruší cheatující uměla inteligence protihráče (pravidla pro hráče neplatí pro protivníka). Nesmyslné neviditelné hranice a záměrná frustrace jsou další faktory pracující proti *flow*.

Během optimálního prožitku Jarda nevnímá okolní prostor ani čas. Cítí a koncentruje se pouze na hru. Ve velmi vzácných případech si při hraní řekne: „Ty bláho, tohle jsem fakt ještě nikdy neviděl". Jediným zprostředkovatelem podnětu je hra samotná. Jeho myšlenky jsou „přepnuty na autopilota", aby se nezabývaly čímkoliv jiným než hrou. Toto naznačuje nereflektovanou aktivitu, kdy i myšlenky centrované na hru se dějí jakoby samy.

Znakem toho, že Jardu hra pohltila, je to, když se po jejím skončení posadí do křesla a promítá si pocity vázané na vzpomínky ze hry. Někdy nejsou pocity naopak příjemné v tom smyslu, že se podivuje tomu, proč se u hry rozčiloval, proč jej tak emocionálně zasahuje, protože „vždyť je to přece hra".

Prožitek „Ultimátního zažrání"

„Sedim na gauči a ten gauč není moc pohodlnej – bolej mě z něj záda, ale já to necejtim, protože jsem tolik zažranej do tý hry, že nevnímám prostě, že mě bolej záda z toho gauče, tak to je pro mě to ultimátní zažrání. Nebo třeba venku houkaj sirény a já si toho nevšimnu, protože hraju nějakou hru. Nebo telefon zvoní – nevšimnu si, hraju hru. Todle je pro mě ultimátní zažrání…Seš prostě zažranej a vnímáš ten čas jinak. Pak máš hry typu Doom 3 a seš do toho zažranej prakticky pořád kromě loadingů a vnímáš ten čas jakoby jinak, ale ten prožitek. To, jak ti stoupne adrenalin, jak ti stoupne tep, tak ten je podle mě stejnej."

Ultimátní zažrání do hry u Jardy obecně znamená znecitlivění vůči podnětům přicházejícím z prostředí mimo hru, vlastních tělesných stimulů a snížení schopnosti orientace v čase. Prožitkově tento stav produkuje „stoupnutí adrenalinu". Optimální prožitek při hraní her je u něj spojený s bazální excitací. To by také z neuropsychologického hlediska vysvětlovalo, proč necítí tělesnou nepohodu. Tento typ optimálního prožitku Jarda zaznamenává nezávisle na žánru hry. Přesnější je však doplnit, že tělesné nabuzení je obecné, ale kvalita (ve smyslu deskriptivním) prožitku může být odlišná. Ultimátní zažrání také pravděpodobně znamená nějaké zaměření pozornosti pouze na hru.

Prožitek „Stoupnu si a dívám se"

„Já třeba u Knights of The Old Republic vim, jak skončí příběh. Několikrát jsem ho dohrál. Vim, co mě čeká za dalšim rohem, tak si v přístavu Nar Shadaa stoupnu a dívám se na lodě, jak tam lítaj, ale opravdu je to jenom u

[28] *Checkpointy* jsou místa ve hře, která se nacházejí před či po nějaké důležité herní situaci. Slouží k ukládání pozice, aby hráč neztratil postup ve hře a nemusel jej opakovat.

her, který znám. Nebo třeba Red Dead Redemption. Je tam místo, kde vim, že na mě vybafne támhle medvěd nebo vyleze los a já vylezu na tu chatu, která je uprostřed zasněženýho lesa, a jenom dívám se jako na okolí. Nic víc prostě."

Tento zážitek Jarda registruje v případě, kdy má hru již několikrát dohranou a ví, co ho kde ve hře čeká. Průvodním jevem je vyhledání nějakého místa, odkud se nabízí působivá vyhlídka na herní scenérii. Informant v rozhovoru dále nerozvádí, co ho k takovému chování vede. Z kontextu vyplývá, že jelikož akce ve hře je pro něj již předvídatelná, pasivní všímání si okolních detailů, kterých si při prvním dohrání nevšiml, jej má potenciál naplňovat. Někdy na takovýto druh prožitku navazuje i specifická forma explorativního chování. Jarda ve hrách, co dohrál opakovaně, hledá zvláštnosti skryté do hry vývojáři. Vede ho k tomu intence maximálního „vytěžení" hry, když už za ni zaplatil. Možná i z toho důvodu se snaží prohlédnout si každičký kus virtuálního světa a objevovat, co skrytého by mohl obsahovat.

Prožitek „Hraní na efekt"

„Třeba z posledního Call of Duty mám osobní zkušenost. Jsem to hrál v redakci. Za mnou seděl Michal Křivský a říkal mi: „Já se v tom vůbec neorientuju. Tam je prostě hrozně výbuchů na tý obrazovce a já vůbec nevim, co kde je. Proč tam střílíš a proč tam jdeš." Já jsem v tom měl naprostej přehled, že prostě mám teď brokovnici s explozivníma nábojema, že tady jako vyprázdnim dávku a tady přeskočim ten stůl a teď pujdu tady a bam, bam, bam a bude to vypadat jako v Rambovi. A někdo prostě za mnou, kterej hraje stejnej typ her a kterýho stejně bavěj, tak prostě nevěděl, co se tam na tý obrazovce děje, protože tam byl takovej mumraj, že nechápal, co to vlastně je a jak se v tom můžu vyznat. Já to mám stejně, když třeba hraju to Red Dead Redemption, tak tam občas jakoby vyrazim na lov, což je činnost, která tam jakoby není nijak honorovaná. Jedinej bonus, co z toho máš je ten, že ze zvířete stáhneš prostě kůži a pak ji prodáš na trhu. Já prostě přijdu takhle do toho lesa. Teď si připravim brokovnici a teď si pomaličku, ta postava může jít rychlejc, ale já si jdu pomaličku tím lesem. Tam uvidim medvěda, nabiju si tu brokovnici. Teď si ji pomalu vytáhnu, aby to vypadalo jako v nějakym akčnim filmu a třeba nikdo nemusí bejt kolem. Nikdo se nemusí dívat, ale že já vnímám, že to vypadá filmově, že to vypadá efektně. Tak to mi stačí. Takhle já jakoby se snažim hrát všechny hry. Když je tam třeba v nějakym Need for Speedu je tam možnost dát si kameru jakoby přímo z pohledu toho řidiče, tak si ji dám, protože to vypadá dobře. Nedám si jakoby pohled nad tim autem, ačkoliv je přehlednější. Dám si jí jakoby z pohledu toho kokpitu, že to jako vypadá líp."

Jardův herní styl inklinuje k tomu, aby jeho chování ve hře splňovalo určitý požadavek efektnosti, čímž se pro něj stává přijatelné. Ruku v ruce s tím jde zhoštění se nějaké předepsané role (akčního hrdiny, lovce nebo závodníka). Referenční rámce této role jsou různé. V první části úryvku se identifikuje při hraní hry s filmovou rolí Ramba, proto ve hře jedná tak, aby to vnějškově připomínalo žánr akčního filmu. Dále v textu se i k tomuto náznaku opět vrací. Jeho akce ve videohře musí dostát vlastnímu požadavku filmové efektnosti. Na jiném místě v rozhovoru také uvádí, že je fanouškem filmů Michaela Baye. Text jasně ilustruje i to, jak se Jarda tímto druhem prožitku liší od svého kolegy Michala Křivského (současný šéfredaktor časopisu *Level*). Tomu celá situace ve hře připadala dezorientující. Na podkladu tohoto komentáře proto usuzuji, že k získání takového zážitku Jarda potřebuje i velmi vizuálně stimulující a atraktivní prostředí, protože jinak se nedočká efektní zpětné vazby od hry.

Prožitek „Cheatování“

A pak jsou prostě situace, kdy si třeba zapneš nějaký cheaty v Doomu a jako pořád tě to zajímá, ale víš, že tě nikdo nemůže zranit. Víš, že máš prostě nekonečně nábojů a zajímá tě to pořád, ale z jinýho pohledu prostě. Zajímá tě to, kolik nepřátel třeba za pět vteřin pokosíš, ale jakoby je to hodně to…Tohleto myslim, že je optimální prožitek. Si to jako navolíš sám, že chceš ty cheaty nebo řekneš si, že nechceš přijít o ty jednotky ve strategii a kdyby sis to prostě neřekl, tak to pro tebe ten optimální prožitek neni. Jakože ty sám si určuješ, co je tvůj optimální prožitek. Každej člověk ho má jinak. Když si to prostě určíš, že to chceš jinak, že je ti prostě jedno, že přijdeš o tyhlety lučištníky nebo je ti jedno, že v Doomu si prostě nezapneš tu nesmrtelnost a budeš tam pobíhat, dokud tě nezabijou, tak je to tvůj optimální prožitek. …Když se chci u tý hry bavit. Třeba těďko dobrej příklad, co hraju SimCity 4, ve kterym, já si myslim, že jde, ale velmi těžko, město, který vydělává, ale já se nechci s tim mořit. Právě nechci u toho prostě strávit půl roku, abych zjistil ten správnej postup na vydělávající město. Já si to prostě chci zahrát, tak si tam prostě postavim město, který já chci. Teď si nacheatuju 100 000 dolarů. Prošustruju je během tří minut. Nacheatuju si je zase a takhle pořád. Prostě si to chci zahrát, chci mít ten svůj optimální zážitek nastavenej tak, jak já chci. Ne, že mi někdo řekne, takhle to má bejt, ale prostě tak, jak já chci.

Jarda vypráví o svých zážitcích zprostředkovaných za pomoci cheatů. Cheaty jsou kódy, které ve hře můžete, často velmi jednoduše, zadat do příkazového řádku. Hráč tím získává, obecně řečeno, nějakou výjimku (např. nesmrtelnost nebo nekonečný přísun peněz) z pravidel, jimiž se hra běžné řídí. Informant na tomto místě zřetelně vyjadřuje, že se jedná o legitimní herní styl, protože cheaty byly do systému hry vývojáři vloženy právě pro takové typy osob, kterým se nechce překonávat výzvy hry, protože je to pro ně příliš obtížné či se u toho nechtějí „mořit“. Jako zajímavé ale shledávám, že porušování hranic pravidel hry v některých případech pro hráče znamená jejich rozšíření bez toho, aby se hra narušila. Jarda popisuje několik příkladů aktivit, jež poskytuje nové prožitky, protože si to tak určil hráč sám. Zážitek cheatování vlastně není podvádění, ale optimalizace hráčského prožitku podle jeho potřeb, což několikrát zdůrazňuje. S tím se však objevuje odpovědnost a zrušení pravidel, jak vychází z mé vlastní zkušenosti, může také v podobném množství případů vést k pokažení hry, protože v ní není čeho dosahovat, nic nestojí úsilí a vše je kompletně v hráčově moci.

3.1.5 Petr Poláček alias Sleepless

Základní informace

Věk: 30 let

Kariéra: 11 let profesionální praxe, šéfredaktor webu *Games.cz*, bývalý šéfredaktor *Level*

Délka rozhovoru: 23 min 45 s

Místo rozhovoru: Kavárna

Datum konání: 26. 5. 2011

Preferované žánry: Není vyhraněný, nejvíce vesmírné střílečky, RPG

Nepreferované žánry: Simulátory, RTS

Citované tituly: Wipeout, Rest, Freelancer, Fable, L. A. Noir, Call of Duty, Bejewelled

Rozhovor je v neúplné podobě, protože došlo k selhání techniky během nahrávání na diktafon. K zjištění této závady došlo až po položení většiny předpřipravených otázek, pokračoval jsem proto volnou diskuzí na téma mé diplomové práce a modelu, který se v oblasti optimálního prožitku snažím navrhnout. Tato následná doplnění jenom prohloubila mou domněnku, že jsem nebyl v předchozím rozhovoru plně schopen informanta zužitkovat. Petrovy reflexe de facto slouží jako základní východisko práce, protože podpořil a v mnohém doplnil celou řadu mých koncepcí formulovaných ještě před sběrem dat v terénu.

Herní styl Sleepless Petr Poláček vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, kterému žánry překáží ve vyjádření toho, co se mu líbí.
- *Jako typ hráče*, pro kterého nejsou zajímavé hry snažící se „jakž takž" napodobit realitu.
- *Jako typ hráče*, pro kterého je primární pocit, že jej to do světa „neznámým" způsobem táhne. Od světa očekává, že se v něm budou ukrývat zajímavé příběhy, postavy, že jej bude moci objevovat.
- *Jako typ hráče*, který vnímá atmosféru hry již před začátkem jejího hraní. Sleduje videa, obrázky, a co z nich na tebe „dejchne", což je předpokladem pro to, aby ses do ní posléze „zažral".
- *Jako typ hráče*, u kterého optimální prožitek přichází v té chvíli, kdy začíná chápat vnitřní systém hry.
- *Jako typ hráče*, u kterého zájem o hru opadá v té chvíli, kdy zjistí, že to není svět se svými promyšlenými pravidly, ale jenom „iluze" a „kulisa"
- *Jako typ hráče*, který zažívá optimální prožitek, když ve světě neexistují pravidla, jež by „shodili svět do chaosu". Svět funguje dle pro něj pochopitelné logiky a nezná výjimky.
- *Jako typ hráče*, který kdyby hrál hru od začátku do konce nebo po delší časové úseky než 4 hodiny, přišlo by mu to jako práce.
- *Jako typ hráče*, kterému je příjemné si herní čas nadávkovat.
- *Jako typ hráče*, který když u hry dlouho sedí, méně se na ni soustředí, což jej vede ke kontrole vlastního herního času.
- *Jako typ hráče*, který je hodně „zvukovej typ". Ve hrách na něj působí velmi rušivě špatný dabing. Mrzí jej také, že se ve hrách nepracuje tolik s „tichem" nebo s „klasickýma zpívanýma songama".
- *Jako typ hráče*, kterého v zásadě rozhodí nejvíc, když před něj hra staví „nefér překážky", „udělá mu sviňárnu naschvál" a je „natahovaná".
- *Jako typ hráče*, u kterého pocit participace na alternativním světě funguje, když mechanizmy ve hře fungují, kupí se na sebe a on s nimi manipuluje.

- *Jako typ hráče*, kterého baví objevování a překvapení s tím spojené. Baví ho pohled na nějakou scenérii, překvapí ho hudba nebo nějaký herní prvek.
- *Jako typ hráče*, který se ve stavu optimálního prožitku soustředí pouze na zvládnutí toho „mechanizmu“, aby se dostal dál.
- *Jako typ hráče*, pro kterého je dobře, když ve stavu optimálního prožitku vnímá všechny složky hry jako vytvářející „celek“. Nic nevystupuje, protože by ho to jinak rušilo.
- *Jako typ hráče*, který na hrách oceňuje jejich styl, vlastní výraz týkající se grafiky nebo hudby.

Typ optimálního prožitku

Pro Petra hra symbolizuje realizaci vlastní „zvídavosti“. Mnoho z motivace přitahující ho k tomuto médiu je pro něj vlastně neznámá. O videohrách mluví často jako o světech, jež si může objevovat. Žánrově je nevymezený a kromě simulátorů a RTS hraje všechno, pokud se nejedná o titul tematicky zapadající do oblasti válečné techniky nebo simulace nějaké reálné aktivity. Petrův optimální prožitek ze hry začíná vlastně již před samotným hraním hry sledování videí a obrázků z vývoje her. Již v té chvíli nalézá pocit toho, že na něj svět určitým způsobem „dejchne“ a přitahuje jej.

Flow se u Petra spouští vlivem toho, že hra konstruuje komplexní alternativní realitu. Pro ponoření do hry potřebuje dostatečně rozlehlý svět se zajímavou atmosférou, postavami, příběhem. Nejdůležitějším pro něj je však promyšlenost pravidel a nepřítomnost výjimek v systému, které by celý zážitek uvrhly „v chaos“. Co se týče obsahu aktivit předznamenávajících *flow*, Petr se zařazuje mezi hráče citlivé na zvukovou stránku hry. Atmosféru u něj tvoří nápaditá práce s hudbou a tichem či kvalitní dabing. Optimální prožitek se u něj obecně objevuje, když „kupí a manipuluje s mechanizmy“ hry, dosáhne pochopení jejich uspořádání a funkce. Vše dohromady pak spojuje prožitek objevování, proto i Petrovy momenty ponoření odpovídají zážitkům „překvapení“ – z nádherné scenérie hry, hudby, herního prvku.

Co Petrovi pokazí optimální stav? O zmateně nastavených pravidlech již řeč padla. Dále jej vyruší „debilní začátek“ hry, čímž míní dopředu snadno odhadnutelnou zápletku založenou na klišé (zprvu neznámý hrdina spasí svět). Prožitek *flow* u Petra v podstatě zablokuje nekvalitní dabing. Neférově nastavené překážky ve hře bere jako „sviňárnu, co hráči někdo udělal naschvál“. V závěsu jej irituje umělé prodlužování, čímž se vytrácí intenzita. Specifický individuální faktor reprezentuje informantovo dávkování herního času, aby nehrál po příliš dlouhé časové úseky (maximálně 4 hodiny), protože mu pak kvalitu *flow* nabourává únava psychická a fyzická, což negativně působí na jeho schopnost koncentrace na hru.

Samotné *flow* se nese v duchu nechání reálného světa za sebou v prospěch toho virtuálního. Petr se soustředí na zvládnutí mechanizmů hry, aby se v ní dostal dál. Jednotlivé smyslové modality prožitku splývají v jedno. Holistický základ vnímání

flow bere jako samozřejmý, protože v případě dominance jednoho typu smyslových (třeba vizuálních) vjemů by byl vlastně rušen.

Prožitek „Světa“

„Když si prostě vyberu, to je jedno, nějakej alternativní svět. Prostě vesmír a něco z RPGčka, tak první je pocit takovej jako, že se jako ponořim do světa, kterej funguje nějakym způsobem, já ho neznám a teďka budu objevovat, čim je pro mě zajímavej. V tom světě se ukrývaj nějaký možná zajímavý příběhy, budou tam zajímavý postavy. To, že já se budu taky v tom světě vyvíjet, to je pro mě zajímavý. To znamená, že můžu začít něco jinýho, ale primární je ten pocit, že mě tam něco táhne. V zásadě je to stejný. Začneš něco hrát a najednou jakoby… vim, že tohle na mě přichází – takový to: „Jo, tohle mě hrozně baví a budu u toho klidně sedět další tři hodiny.“ Ve chvíli, kdy to začneš hrát a začneš mít pocit, že jakoby začínáš chápat ten vnitřní systém tý hry a v momentě, kdy tě ještě drží to prostředí a to, co se tam děje, celý to zpracování atd. Tak jseš v tom světě a začínáš chápat ty mechanizmy, jak tam fungujou. A v tu chvíli je to přesně ten moment, kdy mě to jakoby baví a kdy to chci hrát dál. To je přesně ono. Což je problém u her, který ty pravidla nemaj nastavený přesně, jsou zmatený, nejsou promyšlený. V tý chvíli to v podstatě zabíjí všechno, jo. Jakoby, když zjistíš, že to není svět, ale jenom kulisa, za kterou jdeš a zjistíš, že za tou kulisou je svět nějakejch lan všech možných jako v divadle. V tu chvíli se jako otočim a jdu pryč. Ten zájem prostě opadá.“

Tento úsek rozhovoru, který se z něj zachoval, předkládá deskripci procesu konstrukce představy hry jako světa. Petr má na začátku několik očekávání týkající se alternativní reality videohry – postavy, příběhy a funkčnost. Opakujícím se atributem světa je jeho zajímavost a to optimální plyne právě z objevování, v čem tato zajímavost je. Svět musí Petra nějak oslovovat, musí ho to do něj táhnout. V kontextu jeho dalších vyjádření lze usuzovat, že motivujícími prvky toho „tažení“ jsou hlavně faktory stylu a atmosféry světa, jež vnímá i z videí a obrázků ještě předtím, než hra vůbec vyjde. Při samotném hraní dojem světa hra vytváří, pokud Petrovi předloží systém s funkčními mechanizmy, v němž neexistují výjimky. Alternativní realita má jasné zákonitosti. Právě prožitek pochopení toho, že hra je komplexní svět, nikoliv pouze artificiální kulisou, jej dokáže do hry vtáhnout. Toto Petrovo podezřívání hry z jakési strojovosti působí takovým dojmem, že hlavní jeho hodnotou je prožitek konzistentního světa, který „jakoby“ popíral svůj syntetický původ z nul a jedniček binárního kódu. Jedná se o živoucí svět, jehož je součástí.

3.1.6 Lukáš Grygar alias Janchor

Základní informace

Věk: 29 let

Kariéra: 10 let profesionální praxe, redaktor webu *Games.cz*, bývalý redaktor *Level*

Délka rozhovoru: 47 min 11 s

Místo rozhovoru: Kavárna

Datum konání: 30. 6. 2011

Preferované žánry: Hry z first person perspektivy s širšími možnostmi nabídek (akce, RPG)

Nepreferované žánry: Hardcore strategie, koridorové pojetí žánru (hry „tlačící dopředu“, uzavírající v oblasti)

Citované tituly: Deus Ex, System Shock 2, Thief, Bulletstorm, TESIV: Oblivion

Lukáš je v branži domácí žurnalistiky brán jako exotický typ herního novináře pro svůj originální a niterný přístup publikování o videohrách. Rozhovor s ním patřil k nesmírně nosnému příspěvku k roli hráčovy osobnosti a emocí při stavu *flow*.

Herní styl hráče Janchor Lukáš Grygar vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, který pokud si může vybrat, volí pohled z vlastních očí postavy, protože nestojí nic mezi ním a světem postavy.
- *Jako typ hráče*, který je ve hrách rád pánem situace. Hodnoty a produkční kvality zážitku si určuje sám. Pokud mu je určuje hra a nedává mu jinou možnost, tak jej nebaví.
- *Jako typ hráče*, který má rád pocit, když je svět okolo něj „větší“, než je on sám a je do něj „hozenej“.
- *Jako typ hráče*, který má rád hry pohybující se mezi „koridorem“ a „otevřeným světem“. Hra by podle něj měla poskytovat volnost, ale měla by mít také scénáristickou strukturu a příběh.
- *Jako typ hráče*, který se ve hrách rád zastaví a rozhlíží se. V té chvíli jeho „mozek“ pracuje ve stylu doplňování a domýšlení kontextu okolního světa.
- *Jako typ hráče*, pro kterého sžití s postavou je „podvědomej rytmus“.
- *Jako typ hráče*, který si pamatuje konkrétní momenty optimálního prožitku, kdy nic ve hře nedělal. Spousta jeho herních zážitků se zakládá na tom, že ve hře „vlastně nic nedělal“. Této situaci předchází nějaká vypjata herní situace, „hladina adrenalinu se srovná“ a najednou to přijde.
- *Jako typ hráče*, kterému dokáže hodně zkazit náladu, když „spadne laťka“ kvality, jíž hra v předchozím průběhu nastavila, nebo když se najednou spustí „animačka“ rušící zobrazení kamery z první osoby na třetí či se ve hře objeví postava „absolutně z jinýho světa“.
- *Jako typ hráče*, kterého rozčílí, když v rámci toho, jak jeho postavu ve hře představili, z něj udělají „blbce“, který musí hrát za „kreténa“.
- *Jako typ hráče*, který se ve stavu optimálního prožitku soustředí na úkoly ve hře a řeší je s vážností.
- *Jako typ hráče*, který se v akčních hrách orientuje podle zvuku a je „zatíženej“ na zvuk nebo hudbu ve hrách.
- *Jako typ hráče*, jehož smyslový svět ve stavu optimálního prožitku končí u „hranice hraní“.
- *Jako typ hráče*, který byl v minulosti schopen u her sedět velmi dlouho.

- *Jako typ hráče*, který při hraní někdy přemýšlí, jak by mohl daný moment, jež tam prožívá, zachytit a sdílet s ostatními lidmi.
- *Jako typ hráče*, který ve *flow* řeší starosti jeho postavy.
- *Jako typ hráče*, který optimální prožitek bere jako korespondující s délkou hry. Po chvíli, kdy „na tu vlnu naskočí“ je u něj délka optimálního prožitku omezená jenom tím, pokud ho hra nějakým způsobem „nevykopne“ z ponoření.
- *Jako typ hráče*, který svůj optimální prožitek hraní nazývá jako „propadnutí hře“, kdy si užívá „ubíhající chvíli“. Je to stav, kdy mezi virtuálním světem a jeho „mozkem“ je akutní propojení.
- *Jako typ hráče*, který chápe jako výzvu pochopení zákonitostí toho světa.
- *Jako typ hráče*, pro kterého je hlavní hodnotou hraní „estetickej dojem“. Hraní musí hráče nějak „obohatit“.
- *Jako typ hráče*, pro kterého je důležitější proces dosahování cíle, než jeho dosáhnutí.
- *Jako typ hráče*, který má rád, když hry umožňují objevovat nové způsoby, jak se zavedenými koncepty hry pracovat novým způsobem. Proces objevování je pro něj i dodávání nového kontextu do starého obsahu.
- *Jako typ hráče*, který chápe závodní hry a akce jako žánry ženoucí adrenalin a „first person hry s příběhem“ jako zprostředkovávající estetický zážitek.
- *Jako typ hráče*, u kterého se zážitek z opravdu dobrých her propojuje s jeho náladou v realitě.
- *Jako typ hráče*, který si nedovede příliš představit, že by měl po dohrání hry, jež ho do sebe vtáhla, negativní prožitek.
- *Jako typ hráče*, který někdy zpytuje svědomí po hraní online her, protože investoval velké množství „úsilí a času“ do světa, který chápe jako „pomíjivý“. Zážitek pro něj nemá hodnotu, protože jeho vklad do takového světa je velmi pomíjivý, jelikož si svět žije dál sám i bez něj.
- *Jako typ hráče*, který se ve světě snaží chovat tak, aby v něm nebyl rušivým elementem. Ponoření do hry na sobě pozná, když provádí aktivity, které z hlediska hry nemají funkci, ale v logice hráče dávají smysl a patří k jeho splynutí se světem.
- *Jako typ hráče*, který ve hře nepospíchá a nepostupuje tolik horlivě vpřed, protože hru chce „vytěžit“ jejím prozkoumáváním.
- *Jako typ hráče*, který hledá v rámci hry třeba nejtěžší, ale nejzajímavější způsoby řešení problémů. Snaží se najít, co do herních možností poschovávali tvůrci hry.
- *Jako typ hráče*, u kterého hry vzbuzují také zájem o něco jiného, inspirují ho třeba se o jejich tématu více zabývat. Z tohoto důvodu staví hry poskytující „estetickej dojem“ výš než hry akční a závodní neboli hry umožňující zábavné „zabíjení času“.

Typ optimálního prožitku

Hodnotový žebříček Lukáše se točí okolo zdůrazňovaného pocitu estetického dojmu ze hry – zážitku povznesení a inspirace. Opravdu velmi kvalitní titul by jej měl nadchnout k tomu si třeba o tématu hry přečíst nějakou knížku. Hra je pro něj prostředkem přinášejícím podněty, jež slouží jeho zálibě domýšlení si herního obsahu vlastní fantazií. Podmínkami ponoření do hry je pro něj to, aby se nejednalo o hardcore strategii nebo militaristickou hru. Vadí mu pouhé koridorové „kosení nepřátel". Nerad se upíná k hraní jako formě zhlédnutí interaktivního filmu, kdy je po většinu času v pasivní pozici. Popudí ho však také i to, pokud je tlačen k rychlému postupu ve hře, jako estetický typ si totiž chce hru užívat.

Nejdokonalejší prostředí hry pro Lukáše je takové, na nějž může nahlížet z pohledu vlastních očí hlavního hrdiny. Svět, v němž se jeho postava pohybuje, jej zaujme, když má nějakou scénáristickou strukturu, jasné mechanizmy a zákonitosti. Jejich povšimnutí si a pochopení je pro něj podstatným prvkem hraní. Prožitek se ještě násobí, pokud v průběhu hry narazí na to, že známý prvek je možné použít v novém kontextu. To je pro něj objevováním toho, co do nabídek designeři hry „poschovávali". Jinak ho zajímají obecně často tradované prvky vývoje postavy. Méně tradiční je již jeho zaměření na zvukovou podobu hry, která u něj souvisí se stavy *flow.* Některé hudební smyčky si pamatuje ještě léta poté, co hru dohrál. Nejvíce jeho optimálních zážitků souvisí s pasivními momenty, kdy vlastně nic nedělá – třeba obdivuje a rozjímá nad okolní krajinou.

Lukášovo *flow* znesnadňují technické problémy, prvky nekoncepční ke stylu světa, přechody kamery z first person do third person perspektivy. Výsostně nesnáší, když z něj hra udělá „blbce" a nutí jej do hloupých rozhodnutí. Celkově mu zážitek pokazí, když estetická laťka hry náhle spadne a všechno, co předtím hra budovala, přichází vniveč.

Flow stav znamená pro Lukáše „podvědomej rytmus" sžití se s postavou. Pokud je do hry ponořený, chová se tak, aby byl z jeho pohledu obohacením světa a ne rušivým elementem, proto se někdy dopouští i chování, které hra ani nebere v potaz (třeba při plížení za sebou zavírá dveře, i když to herní mechanika nevyžaduje). Čas ve *flow* mu plyne rychleji a jeho smyslový svět končí u hranic toho světa virtuálního. Na hru se koncentruje. Problémy a starosti jeho postavy řeší s podobnou vážností jako povinnosti v reálném životě. V optimálním stavu u hry „sedí dlouho" a podněty zvukové i vizuální kvality přicházející z monitoru a sluchátek jsou pro něj intenzivnější. Emocionálně tento druh prožitku provázejí pozitivní pocity zvládnutí nějaké výzvy nebo odemčení nové nabídky. Lukášovo *flow* je holistické a jednolité kvality. Nazývá jej také „propadnutím hře", ale nemíní tím „nic obsesivního". Hloubka tohoto stavu je u něj větší, pokud hraje esteticky laděné hry (příběhové, abstraktní) než akčně, sportovně, závodně zaměřené.

Optimální herní seanci Lukáš končí, když je unavený a vyčerpaný, nebo když jej hra z tohoto stavu „vykopne“. Negativní pocity cítí pouze v souvislosti s tím, že někdy svůj pozitivní zážitek není schopen vyjádřit a sdílet s dalšími lidmi. V případě MMORPG her někdy zpytuje svědomí kvůli své časové investici, protože jeho hráčský vklad do těchto světů je pomíjivý (hráč sám o sobě jej v naprosté většině zástupců tohoto žánru nemůže příliš trvale ovlivňovat). K zakončení pohlcující videohry u Lukáše patří někdy i několikadenní reflektování této zkušenosti a zážitek se stává součástí jeho naladění.

Prožitek „Vhozenej do světa, který je větší než já “

„Třeba svět Thiefa je taková dobrá věc, kam bych se rád podíval ve skutečnosti nebo jak se občas kladou otázky jako „V jakym uměleckym díle byste chtěli bejt?“, tak to já tam se všim všudy. A ani nejde o to dobrodružství, ale ta estetika mě fakt oslovuje – to je vedlejší, ale prostě jsou to krásný světy, který maj nějakej vývoj. Jako jdeš tam dopředu a není to takovej ten totální sandbox – Deus Ex ještě jo, ale Thief to jsou mise, že jo. Ale…seš tam vlastně hozenej a dělej, co chceš. Je to tam pro tebe tak nějak připravený a jak to projdeš nebo si užiješ, přiznám se, že ani tak není pro mě důležitý ty…ty větvící se cesty nebo to, jak je to dobrý – baví mě hrát ty hry znova, ale… někdy mi to i odvádí pozornost, ale jako já mám rád pocit, že ten svět je větší než jsem já nebo tuhle, co vidim a že když chci, tak můžu jít za ten roh a samozřejmě se mi líbí, když tam na mě něco čeká nebo nějaký překvápko nebo něco.“

Lukášův prožitek ze hry se ukrývá v estetice hry. Vyhovují mu „krásný světy“, které balancují na hraně mezi „totálním sandboxem“ (velmi otevřené a liberální hry, co se týče aktivit a cílů) a „misemi“ (lineárním průchodem oblastí s nějakým přesně daným scénářem). Ostatně i jinde popisuje, že šanci zaujmout ho mají hry scénáristicky zvládnuté, ale nikoliv manipulativně ženoucí hráče vpřed. Lukáš si libuje v pocitu, že je do světa vržen a ten svět je větší než on. Realita hry by dle něj měla být dostatečně komplexní na to, aby hráči již na začátku dala najevo, že jeho postava je aktérem v něčem větším. Vyplývá z toho, že se vše netočí jen okolo něj. Před hráče je předložen svět, který si nějakým způsobem fiktivně žije a je do jisté míry na něm, jaké role se v něm zhostí. Optimálního prožitku však nedosáhne, když je svět prázdný - za vzdáleným jeho „rohem“ nic není, protože vývojáři nepočítali, že by se tam hráč vydal. Zkrátka se v něm musí něco také odehrávat a hráč na těchto událostech může participovat. Pokud je hráč „větší“ než svět v tom smyslu, že rychle odhalí, jak triviálně to ve hře funguje, a že dohromady nejde o nic komplexního, nemůže se do něj ani ponořit. Již na tomto místě si dovolím odkaz k diskusi, jelikož spojení virtuální světa s určitým vhozením či vržeností je skoro synonymickým výrokem používaným existenciální školou filozofie. Lukášův postřeh tak z jakéhosi aspektu vyjadřuje hloubku existence ve virtuálním prostředí hry, která u něj souvisí s pocity optima.

Prožitek „Optimálního překonávání“

„Pokud začínáš s tim, že ti nic moc nejde nebo máš tam tu vyhlídku toho, co bude v tý hře, až jakoby překonáš ty úvodní krůčky, až se to naučíš nebo to může být naučení toho mechanizmu. To třeba platí pro nějaký ty onlineovky jako je pochopení toho – zákonitostí toho světa, to počítám mezi tu výzvu. Ale samozřejmě to může

být přímo nebo většinou je to přímo designová nějaká věc, že skutečně, a to je takový to, že začínáš a seš chcípák. Většinou to moje optimální ponoření začíná být ve chvíli, kdy ta postava se jakoby pomaličku plíží k tomu, že se jí otevíraj ty možnosti a já už si v hlavě pracuju s těma vidinama toho, co prostě bude a jak to bude super. Ale není to pro mě vlastně důležitý dostat se do toho stavu, kdy to bude super, ale ten průběh. Ten pocit. To je vlastně to optimální překonávání, že…jak prostě říkám – nemusí tam být jeden konkrétní milník, kterej teda když ho udolám, tak jako „dobrý, teď si tu hru užívám." Prostě jakoby cesta k tomu milníku jakoby. Ta finální rána je už taková formalita. Cesta, která je pro mě cílem."

Výše uvedený odstavec poskytuje zajímavý pohled na výzvu. Pokud budeme pokračovat chronologicky, Lukáš se po uznání světa jako většího do něj vydává a je v něm nováčkem („chcípákem"). Jeho postava není nijak mocná a hráč ještě není seznámený s tím, jak zákony okolního světa fungují. Hráč, svět i jeho postava se nějak v průběhu hraní vyvíjejí, ale není důležitý cíl, jakožto průběh nebo „vidina" toho, jak se hráči otevřenou nové možnosti a Lukáš si s nimi může začít „v hlavě pracovat". Finální fáze směřování k cíli je už pro něj formalitou, cesta je cílem. Jeho zážitek „optimálního překonávání" více závisí na průběhu. Podstatným je naučení se a pochopení mechanizmů světa, které v informantově pojetí spadá více do sféry subjektivity. Nejde mu ani tolik o odměnu spojenou s vítězstvím či překonáním výzvy, aby jej hra začala bavit.

Prožitek „Hraju víc ve svým mozku"

„Tohlencto jsou takový momenty, který stojej mimo ten, to hraní samotný, protože v tu chvíli je takový to, že vlastně hraju víc ve svym mozku, než v tý samotný hře. Tak jak to poznám? Spíš si jako pamatuju konkrétní momenty vlastně z těch her, kdy se nic nedělo, ale já si je pamatuju, protože tam třeba pršelo a já jsem koukal přes nějakou oblast, a co jsem si myslel nebo si třeba pamatuju tu hudbu, co tam hrála …Mě hrozně baví číst si ty herní anekdoty, kde si někdo vypráví, co fakt v tý hře udělal a spousta mejch anekdot je, že jsem tam vlastně nic nedělal (pousmání)…že nejsou moc popsatelný klasickym stylem – přišel jsem tady, skočil jsem tam, praštil jsem tamtoho, sebral jsem tohle. To ani tolik ne... Hmm… mě asi napadá nejvíc nebo, vim, že se to o mně říká, takže na tom je asi něco pravdy, ale to jsou fakt takový zastavení se a rozhlížení se, že prostě… že mě jakoby, zvlášť právě u takovejch her jako u toho Thiefa – to už je docela starší titul, kterej neměl, mně se jakoby líbí, ale po technický stránce to není žádnej superzázrak a opravdu, když si začínám doplňovat. Je tam teda nějakej moment, kdy se zastavim – něco tam vidim a vim, že to je placatá textura někde v dálce na obzoru, ale jako mozek fakt už pracuje stylem, že si říkám, co tam je za město nebo tam se jako vůbec nikdy nedostanu. Nebo tam jsem v ňáký místnosti, o který vim, že to je nějakej barák, že tam někdo bydlí a že to má nějaký příběhový pozadí, ale já si tam domýšlim jako i jiný věci, proč tady leží tahleta věc. Není to jakoby ňák cíleně, prostě to vzniká fakt přirozeně."

Lukáš se zde popisuje jako osoba zažívající optimální stavy překračující rámec hrou zobrazovaného. Jedná se o pasivní momenty z hlediska herní akce, jež však značně souvisí s informantovým herním stylem. Jak uvádí jinde, často po nějaké herní frenetické akci prožívá hluboké ponoření do vlastní imaginace a začíná si doplňovat herní kontext o nové informace. Bádá nad tím, co by mohly detaily okolí znamenat, přestože na určité rovině tuší, že se to třeba nikdy nedozví („vůbec se tam nikdy nedostanu"). Každopádně celý průběh této události provází zastavení se na místě a útlum herních akcích. Celý prožitek na mě působí kontemplativním dojmem. Vnitřní hra s vlastní představivostí při hraní videohry nevzniká cíleně a záměrně. Z toho

usuzuji na vzrůst nevědomé aktivity. Dané momenty si velmi dlouho pamatuje a hodnotí je vysoko jako zážitky estetického dojmu, protože pokud se vyskytují, znamená to pro něj, že je do hry hluboko ponořen.

3.1.7 Martin Bach alias Blixa

Základní informace

Věk: 30 let

Kariéra: 12 let profesionální praxe, redaktor webu *Games.cz*, bývalý šéfredaktor *Level*. Místopředseda *Asociace herního průmyslu ČR a SR.*

Délka rozhovoru: 48 min 7 s

Místo rozhovoru: Kavárna

Datum konání: 2. 6. 2011

Preferované žánry: Arkádové hry, příběhové hry, adventury, FPS

Nepreferované žánry: Ultra-realistické hry, simulátory

Citované tituly: L. A. Noir, Gemini Rue, Fahrenheit, Ghost Recon, Dragón Age 2, Broken Sword, Mass Effect, Portal 2, Posel Smrti, Serious Sam, Zaklínač, Heavy Rain, Assassin's Creed, FIFA, Call of Duty

---

Martin naším rozhovorem přispěl k celkové podobě studie paradoxně tím, jak vyjádřil svůj současný velmi umírněný přístup k ponoření do hry. Jeho přístup přísného kritika, který se často pouští do opozice s tím, jak je očekáváno, že bude typický hráč na situace hry odpovídat, vneslo více světla na mantinely optimálního prožitku stavěné současnými proudy designu.

Herní styl hráče Blixa Martin Bach vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, který není nadšený z „ultra realistickejch her".
- *Jako typ hráče*, který se o hry zajímá, protože ho baví sledovat jejich vývoj, jejich interaktivní uchopení příběhu. Může si tam vyzkoušet dělat věci, jež je i není možné dělat v realitě, hodnotu pro něj má i možnost vžití se do postavy.
- *Jako typ hráče*, kterému hry dávají v porovnání s jinými médii dlouhodobější a více kontinuální prožitek.
- *Jako typ hráče*, kterého dokáže ve hrách zaujmout to, když hra dokáže napodobit zcela obyčejné činnosti.
- *Jako typ hráče*, který dokáže ocenit, když na malém gestu dokážou autoři vylíčit víc než v půlhodinovém rozhovoru.

- *Jako typ hráče*, který chápe přílišnou volnost herních nabídek jako způsob, jímž hra produkuje logické chyby. Hráči se nesmí umožňovat všechno, ale jenom tolik, aby nabídka řešení byla detailně propracovaná.
- *Jako typ hráče*, kterého by hra měla chytnout stylem, že nad ní přemýšlí a chce se podívat, co bude dál, jak se bude dál odvíjet příběh.
- *Jako typ hráče*, který už nehraje hru non-stop, že by se „vykašlal" na povinnosti.
- *Jako typ hráče*, který je „detailistou". Hra by měla splňovat jeho požadavek na některé detaily, aby se u ní bavil. Vadí mu hlavně zaběhnutá klišé žánrů.
- *Jako typ hráče*, u kterého rozhoduje, jakým způsobem je příběh vyprávěn a podán.
- *Jako typ hráče*, který emocionálně na hru nereaguje tak často. Nejčastější emoci, kterou při ponoření do hry zažívá, je „zamrazení v zádech".
- *Jako typ hráče*, u kterého ponoření do hry nebývá příliš hluboké, pořád má nějaký „odstup" od průběhu hraní. Hra v něm nedokáže vytvořit pocit, že by vnímal jenom ji.
- *Jako typ hráče*, který ve stavu optimálního prožitku vnímá více to, kam spěje příběh, než akce a operace, které právě činí, jsou jenom druhem postupu k odkrytí další části příběhu.
- *Jako typ hráče*, který se rozhoduje hlavně na základě své vlastní logiky a je schopen se i kvůli tomu dostat do konfliktu se hrou, pokud jeho řešení nebere v potaz. Na nabídky hry odpovídá striktně tím způsobem, jak by jednal on v roli hrdiny.
- *Jako typ hráče*, který chápe optimální prožitek u dobré hry jako rovný její délce.
- *Jako typ hráče*, který chápe příběhové hry jako postupně prohlubující ponoření na rozdíl od akčních a arkádových her, které jsou repetitivní a od druhé poloviny může klesat jejich intenzita. Hry nehraje kvůli výzvě jejich dokončení, ale kvůli odkrytí příběhu.
- *Jako typ hráče*, který bere optimální prožitek jako střídající se dle aktivit podstupovaných ve hře.
- *Jako typ hráče*, který netouží po „achievu".
- *Jako typ hráče*, který po skončení optimální herní seance přemýšlí o tom, co se stalo ve hře a jak byla udělaná, baví se o zážitku s přáteli. Má pocit unikátně a skvěle stráveného času.
- *Jako typ hráče*, kterému ve hrách nevadí otevřené konce.
- *Jako typ hráče*, který hry kriticky zkoumá a přemýšlí o tom, jak jinak by mohli být udělány – kde je ta „promarněná příležitost".
- *Jako typ hráče*, který je v hraní přemýšlivý a rozvážný. Sám tento styl nazývá „adventurním přístupem". Situace ve hře často řeší tak, jak to „nikdo nečeká". Hry hraje často jiným způsobem, než jsou záměry tvůrců.
- *Jako typ hráče*, který jde po hlavní linii příběhu.

Typ optimálního prožitku

Martin patří k hráčům, které přitahuje jasně vymezený postup ve virtuálním prostředí. Nejvíce ho upoutá omezený soubor nabídek, který je však propracován do detailu. Hlavní hodnotou, jež mu poskytuje jeho oblíbený žánr adventur, je interaktivní uchopení příběhu. Na druhou stranu se mu však líbí FPS a arkádové hry stavějící na akci. Podobně jako mnoho dalších informantů mu nevyhovují „ultra-realistické hry" a simulátory snažící se o napodobení reality.

Primární motivační faktor Martinova herního stylu tkví v celkovém podání příběhu hry. Herní prvky jej ani tolik nezajímají samy o sobě, protože jsou jenom způsobem odkrytí další části zápletky. *Flow* se u něj objevuje vzácně, ale pokud ano, bývá spojeno se zajímavými postavami, dialogy ve hře či vyřešením hádanek. Martin oceňuje, když hra dokáže své vyprávění předložit v podobě pouhých „gest". „Gesta" dovedou ve hrách říci více než dlouhé rozhovory. Jak sám v rozhovoru předkládá, zajímá ho forma uchopení příběhu ve videohrách. V akčních hrách naopak dominuje vizuální a designová nápaditost obcházející tradiční klišé.

Martinův optimální prožitek se rodí v souvislosti s logickou návazností systémových prvků. Videohry poskytující příliš velkou volnost mu přijdou jako „slepá ulička", protože snahou umožnit hráči všechno dochází k tomu, že jednotlivá jeho rozhodnutí pak hra třeba v detailech neregistruje. V rámci příběhu mu vadí, když hra vytváří nepřirozené situace bez ohledu na kontext (např. nehráčské postavy s hlavním hrdinou v dramatické situaci mluví jako by se nic nedělo). Další elementy zamezující jeho ponoření do hry zahrnují nekonzistentní předkládání pravidel hry, zaběhnutá klišé, repetitivnost herního procesu, míchání cizorodých herních mechanizmů dohromady.

Když už se nějaké hře povede Martina do *flow* dostat, své naladění popisuje hlavně z aspektu narativního zaujetí týkajícího se budoucího odvíjení děje hry. Někdy se ale objeví i „zamrazení v zádech", což u něj patří k typické emoci zažívané při hraní videoher. Ve stavu ponoření do hry se sžívá s postavou a záleží mu na tom, co ve hře probíhá. Přemýšlí nad tím a dedukuje, co by mohlo následovat. I v rámci nejintenzivnějšího ponoření však u něj tento stav neznamená, že by přivřel oči nad technickými omezeními hry. Martin v korespondenci se svým *flow* uvádí, že stále vidí „rámeček obrazovky", což trefně vyjadřuje jeho zdrženlivost.

Zážitek ex post zahrnuje pocity obohacení a unikátně investovaného času. Často se u něj vyskytují kritické reflexe toho, co by ve hře mohlo být a co nemuselo. Zabývá se také přemýšlením nad dějovou linií a jejím směřováním.

Prožitek „Příběhové zaujetí"

„Přemejšlim o tý hře a bavim se o ní s kámošema třeba v průběhu dne, co jsem ji (hru) nehrál. To je pro mě znak toho, že mě ta hra baví a že je prostě dobrá. Není to takovej ten znak, že bych ji musel dohrát v kuse. Na tom chci vystavět to, že tu hru třeba dohraju do půlky, pak už mě ta práce zahltí tak, že třeba tu hru nezapnu. Nenutí mě

třeba ani zapnou na deset minut na chvíli se tam podívat a odpočinout si a zkusit si tam třeba něco, tak v tu chvíli je to známka toho, že mě ta hra zas až tolik nepohltila. Proto třeba vyloženě příběhová hra, která má dobrý vyprávění a tohle, tak tě většinou chytne stylem, že nad ní přemýšlíš a chceš se podívat, co bude dál… Tam mě zajímá, jakym způsobem se to třeba zvrtne? Jak ta postava bude uvažovat dál? Co se v tom příběhu bude dál odehrávat?"

Martinovy optimální zážitky jsou řídké a distancované, proto mluví častěji spíše o „zaujetí" videohrou než o ponoření, pohlcení, zažrání atd. Stav příběhového zaujetí pro něj znamená to, že hra jej vede k přemýšlení a reflexi. Zajímá se o příběh a to, kam se bude dál ubírat, baví se o tom s přáteli a přemýšlí, co si ve hře příště znovu vyzkouší. Pokud ho dokážou od hry odvést povinnosti a nezapne si jí ani na pár minut, pravděpodobně ho tolik nezaujala. Důležitost herní narace na dalších místech rozhovoru vyjadřuje, že veškerá interaktivita ve hře slouží pouze odkrytí příběhu a o ni samotnou ani tolik nejde. Neplatí to u něj však pro hry, kde je příběh spíše na vedlejší koleji (střílečky).

Prožitek „Adventurního přístupu"

(Otázka na jeho herní styl) „Obecně přemejšlivej - z mýho pohledu až moc. Když se snažim nad tou hrou přemejšlet, že jakmile zjistim, že takhle nad tim nepřemejšleli ty lidi, co tu hru dělali, takže já si jakoby přidělávám problém, kterej by šel jakoby vyřešit jednoduše v rámci mechaniky tý hry, ale já mám pocit, že by se měl vyřešit nějak jinak. Takovej ten adventurní přístup, jak tomu řikam, a který ti ve střílečkách může způsobit poměrně dost problémů, když jako hledáš klíč ke dveřím a zjistíš, že se daj prostě vykopnout…Z tohohle pohledu si myslim to, že adventura je žánr, kterej je prostě velkej žánr v tom, že ti dává jasně vymezený mantinely toho hraní nebo respektive ti dává tu kreativitu v něčem jinym, že si v tý hře můžeš dělat skoro cokoliv… Jako tohle mi hodně chybí třeba v RPGčkách jako je třeba Mass Effect, kterej je zajímavej a jsou tam zajímavý postavy, který jakoby tebe zajímají, ale tady je problém v tom tvym hrdinovi, protože ty, aspoň mně to tak přijde, že tim, jak ti to RPGčko dává až moc velkou volnost, tak prostě ten charakter je takovej roztříštěnej a ty si pamatuješ nějakou drobnost, kterou si někde udělal a ta hra to jakoby nereflektuje, protože to byla drobnost a zachová se to třeba nelogicky pozdějc ve vztahu třeba k jiný postavě."

Výše prezentovaný úsek interview svým obsahem z velké části neposkytuje vodítka k optimálnímu prožitku. Je spíše pozoruhodný tím, jakým způsobem vyjadřuje konfliktnost optimálního herního stylu a žánru hry. Martin jakoby nebyl schopen proměny herního stylu v interakci s nabídkami. Svůj „adventurní přístup" si bere s sebou i do akčních her, kde však i přes svou logiku nefunguje, protože staví na jiných affordancích (akčně naladěný hráč chce přece dveře vykopnout a nehledat k nim klíč). Kdy se však u informanta vyskytne optimální prožitek? Jde o tu chvíli, kdy hra dá prostor jeho přemýšlivému typu řešení herních situací a bere v potaz faktor reálné logiky, vymezí jasné mantinely. Martin se obecně v této výpovědi staví proti přílišné volnosti ve hře. Raději volí uzavřenější hru, kde mají všechny nabídky svůj účel a dávají dohromady smysluplný příběh. Klidně se spokojí s tím, že může ve hře dělat jenom něco, ale smysluplně. „Adventurní přístup" vyjadřuje optimální prožitek nalezení své vlastní cesty, i když hra nabízí explicitně jinou. Je určitou vzpourou proti systému, s kterou však hra počítala.

3.1.8 Jan Modrák alias Bludr

Základní informace

Věk: 34 let

Kariéra: 12 let profesionální praxe, bývalý šéfredaktor časopisu *SCORE*. Nyní marketingový manažer řetězce prodejen s videohrami.

Délka rozhovoru: 45 min 26 s

Místo rozhovoru: Kavárna

Datum konání: 26. 10. 2011

Preferované žánry: Střílečky, akční adventury, logické rychlíky, manažerské strategie

Nepreferované žánry: RPG, strategie (RTS i TBS)

Citované tituly: Bejewelled, Tetris, Wolfenstein, Half-Life 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Burnout, Tiger Woods, World of Warcraft, Bejewelled Blitz, Uncharted, Kirby série, Burnout, Driver, Transport Tycoon, L. A. Noir

Poslední rozhovor s Honzou předestřel mnohé nové otázky v oblasti *flow*. Obzvláštní přínos měl jeho odlišný přístup k hodnotě videoher a možnost zaznamenat jeho herní styl. Interview probíhalo více formálně než u předchozích participantů, protože jsem se s Honzou do té doby neznal a dostal jsem pouze doporučení od předchozích herních žurnalistů. Jeho střízlivý a pragmatický přístup mi pomohl více nahlédnout na podstatu optimálního prožitku, jež jsem později v modelu nazval „klimax".

Herní styl hráče Bludr Jan Modrák vymezil jako:

- *Jako typ hráče*, který bere hraní prvotně jako zábavu, sekundárně jako útěk z nudy.
- *Jako typ hráče*, u kterého se motivace k hraní videoher i preference jednotlivých žánrů proměňovala v čase.
- *Jako typ hráče*, který má problém zachovat pozornost dlouhou dobu, proto hraje maximálně dvě hodiny denně a preferuje žánr akčních her. Dnes ho od her vždycky něco „vyruší", takže je není schopen hrát 8 hodin v kuse jako dřív.
- *Jako typ hráče*, u kterého se optimální prožitek spustí s čímkoliv, co jej po dvaceti letech hraní překvapí – nový prvek v designu, zvrat v příběhu, originální situace.
- *Jako typ hráče*, kterému vadí cokoliv, co narušuje „plynulost" zážitku hraní. Mezi tyto narušení plynulosti řadí klišé, nevyrovnanou obtížnost, „nefér" design či technické problémy.

- *Jako typ hráče*, u kterého narušení prožitku nemusí být okamžité. Je to proces vytváření si odstupu od hry.
- *Jako typ hráče*, kterého z principu odpuzují mikrotransakce[29], protože si chce hru užívat tak dlouho, jak bude chtít, a chce ji v kompletním stavu.
- *Jako typ hráče*, který hry hraje, aby je dohrál a měl „dobrý pocit" z toho vítězství. Velká část jeho prožitku je na konci hry, když porazí finálního bosse.
- *Jako typ hráče*, který hraní akčních her chápe jako „já proti té hře".
- *Jako typ hráče*, který je více zaměřený na cíl hry, na emocionální klimax než na proces dosahování tohoto bodu.
- *Jako typ hráče*, který kleje nahlas a vzteká se, když ho hra „chytne".
- *Jako typ hráče*, který sám sebe definuje jako typického člověka, co dokáže „propadnout" logickým rychlíkům. Při jejich hraní je v „transu". Kdyby ho někdo pozoroval při hraní, viděl by jeho „rozšířené zorničky". Tento žánr ho nejvíc pohlcuje.
- *Jako typ hráče*, kterého hra musí bavit, což dle něj moc s obtížností nesouvisí.
- *Jako typ hráče*, pro kterého odemknutí nového *Level*u hry znamená „obavu", co ho dál čeká, kam se to bude dál ubírat.
- *Jako typ hráče*, který zažívá po optimální herní seanci pocity „uklidnění a naplnění". Těší se, co ho bude ve hře čekat. Chce vědět, jak budou vypadat další úrovně hry.
- *Jako typ hráče*, kterému je líto, když má dobrá hra neuspokojivý závěr, nebo že končí. Negativní pocity také zažívá v případě neúspěchu ve hře.
- *Jako typ hráče*, který je toho názoru, že odlišné žánry způsobují odlišný prožitek. Rozlišuje žánry orientované na příběh, žánry orientované na výzvu a také žánry působící silně smyslově.
- *Jako typ hráče*, který „má rád čistá záda". Na splněných částech hry rád vidí, že je má už hotové.
- *Jako typ hráče*, který hry hraje tak, že jde po hlavní dějové linii. Odbočky zkouší jenom experimentálně. Hru chce dohrát, ale nemusí jí dohrát se vším, co nabízí. Místo toho si může zahrát jinou hru.
- *Jako typ hráče*, který na hry dnes už nemá dostatek času.

Typ optimálního prožitku

Honza preferuje hry nenáročné na časové možnosti. Nejraději má takové žánry, které nevyžadují udržování pozornosti po dlouhou dobu a po týdnu nehraní je můžete znovu zapnout a ve hře se orientovat. Dále jej nedokážou oslovit sportovní hry, protože považuje za lepší řešení se jich zhostit v realitě. Nevyhovuje mu také „open space styl" designu, protože v herním prostředí rád vidí trvalé reflektování jeho akce. Dokončená úroveň akční hry pro něj má být prázdná, protože v ní zlikvidoval všechny nepřátele. Vrcholné příčky Honzova hodnotového systému zaujímá zábava.

[29] *Mikrotransakce* = hra je k odebrání zdarma, ale některé její části ve hře chybí a lze je samostatně dokoupit. Jiným modelem mikrotransakcí je placení za čas strávený ve hře.

Pod ní, až s velkým odstupem, následuje relaxace a „úleva od stresu“. Hraní je pro Honzu čirou zábavou, jež je sama o sobě výkladově dostačující.

Flow u Honzy aktivuje především překonání výzvy. Vítězství, výhra, dosažení rekordu, to vše jej podporuje v ponoření do hry. Hry hraje do určité míry, aby je dokončil – porazil posledního bosse. K tomu ale potřebuje jasně stanovené cíle a jednoduchá pravidla. Krom náruživé akce vedoucí k výsledkům jej však naplňuje také příběhová gradace. Zvraty a překvapení jej pohánějí v posunu k vyvrcholení zápletky, což pro něj znamená největší odměnu a *flow*. Z toho důvodu i valná většina toho optimálního pro něj přichází ke konci hry. V kontrastu s výše zmiňovanou výkonovou orientací se však dokáže věnovat i místy neusměrňované hře v manažerských strategiích, kde pocit přirovnal k „hraní dítěte si na písku“.

K narušení *flow* u Honzy dochází, pokud hra trpí na technické a designové problémy. Padající se a trhající hra mu nabourává prožitek. Podobné je to s příliš nízkou nebo vysokou obtížností. Neférová umělá inteligence mu zabraňuje v pocitu, že pro soupeře (třeba počítačem řízení závodníci) platí stejná pravidla jako pro něj. Z principielních důvodů se ostře ohrazuje proti mikrotransakčnímu systému placení za videohry, který chápe jako efektivně navržený, ale pro něj nepříjemný v manipulativním omezování jeho herního času a obsahu hry, k němuž má přístup. Individuálně také spekuluje o roli povinností, jež mu dnes odvádějí pozornost jinam a není schopen takového ponoření a koncentrace jako v dětství.

Stav *flow* Honza přirovnává k biologické změně jeho organizmu. „Endorfin“ se mu vylévá do buněk a svalů, „rozšiřují se mu zornice“. Takto se cítí u hraní žánru logických rychlíků, což je pro něj žánr skytající nejhlubší ponoření. Příběhové hry pro něj zážitek už více fragmentují. Během *flow* se vzteká a kleje. Pociťuje, že není znuděný a neztrácí čas. Dohromady prožitek charakterizuje jako nevědomý či nereflektovaný.

Skončení optimální herní seance dává Honzovi podnět k přemýšlení, jak bude příběh dál pokračovat. Zažívá pocity uklidnění a naplnění.

Prožitek „Klimax“

Zase to můžu vztáhnout na filmy. Řiká prostě Hitchcock, že nemůžeš na toho diváka vrhat pořád nový vjemy, aby se pořád děsil. Naopak musíš tam vystavět ty situace a připravit tu scénu a pak tam můžeš vrhnout tu kočku tim oknem, který se lekneš. To znamená zase jsou to čistě nějaký body, který designeři koncipovali, který ti maj přinést ten dobrej pocit a mezitím je mezičas, kdy se nic moc neděje a ty vyčkáváš, co se bude dít dál. Takže jo, souhlasim. Je to nějakej graf nebo vlny, po kterých to jde. Ale to opravdu neplatí u těch logických rychlíků, kde ta intenzita opravdu má nějakej ten klimax podle toho, co se ti podaří v tý hře – jestli dosáhneš rekordu…Já jsem chtěl říct takovou důležitou věc, o který si myslim, že se nějakym způsobem hodně odlišuju od lidí, se kterýma si asi dělal rozhovory už a to je, že já hraju hry dost často kvůli tomu, abych je dohrál, abych měl dobrej pocit z toho vítězství. Nevim, jestli bych to rovnou stavěl, že to je já proti tý hře, i když ve střílečkách to tak do jistý míry je. Seš to ty a něco na tebe nabíhá, kdežto v závodních hrách je to jiný a v RPGčkách je to odlišný, takže prostě, když už si hru vyberu a začnu ji hrát, tak mám dost velký nutkavý chování ji dohrát a velká část toho zážitku nebo prožitku je na tom konci, když porazim toho finálního bosse. Takže pro mě tohlencto není takový to: „Cesta je

cíl." Takhle to já moc necejtim. Já vlastně směřuju k tomu cíli. Pochopitelně zažívám něco uprostřed, to postupování k tomu cíli, ale ten cíl je pro mě dost důležitej, že čekám na nějaký vyvrcholení v tom příběhu a pokud přijde a je skutečně emotivní a monumentální a asi doufám i originální, tak pak je to pro mě to nejdůležitější, co potřebuju ve hře.

Prožitek „klimax" bude hrát dále v práci důležitou roli, protože vyjadřuje jeden ze základních typů *flow*. Honza zpočátku propracovává paralelu mezi Hitchcockovými filmy a způsoby gradace v příběhových videohrách. Hra má podle něj stavbu složenou z dramatických bodů, mezi nimiž jsou pasáže, kde se nic moc neděje a slouží k vyostření napětí a vedou k o to větší katarzi při rozuzlení. Pro Honzu je právě tento vrchol, toto klimax na konci hry to nejdůležitější. Jak uvádí, cesta pro něj není cílem, jak je tomu třeba u jiných informantů (Lukáš Grygar, Petr Poláček). Ke konečnému uspokojení a optimálnímu stavu dochází v souvislosti s vítězstvím, ponejvíce pak s dokončením hry poražením konečného bosse. Tento prožitek Honza nemá všude, ale jen v případě žánrů, kde se objevuje nějaký příběh a identifikovaná výzva.

Prožitek „Transu"

„Ale pokud jde o to ponoření a jeho stupeň, tak paradoxně, co mě dokáže nejvíc pohltit, jsou ty logický rychlíky. Tetris, jo, na to máš hromadu psychologických analýz, jak tomu dokážou lidi propadnout a já jsem naprosto typickej příklad člověka, kterej tohle dokáže. Nebo Bejewelled. Tam je jako motivace jedna věc. To znamená dosáhnout vysokýho výsledku. Dostat se do nějakýho režimu a k tomuhle jasnýmu cíli jednoduchýmu a primitivním pravidlům tý hry, tak se do toho dostaneš daleko snáz, i když jakoby to je jinej druh zážitku. Dám příklad Bejewelled Blitz, což je hra z Facebooku, kterou hraješ minutu. Máš prostě minutu na to dosáhnout nejvyššího skóre a hraju to furt dokola. Někdy to nevyjde, většinou to nevyjde, ale jednou za hodinu udělám prostě ten supr výsledek a já jsem opravdu v transu během toho hraní. Tam jenom přehazuješ nějaký kostičky a diamanty a opravdu někdy si připadám, že kdyby mi někdo sledoval oči, tak vidí rozšířený zorničky. Já nevim, k čemu bych to přirovnal. Tohle třeba, když hraju ten příběh, nějakou tu Uncharted, akční adventuru, tak se to dá přirovnat k dobrýmu filmu, ale tohle je něco jinýho. Docela rád bych si o tom někdy přečetl nějakou studii, jak lidi zažívají Bejewelled. Mám skoro pocit, že vnitřně cítím nějaký něco, jak se mi endorfin vylívá do buněk a do svalů. Kdežto v tom příběhovym hraní je to na dvacet hodin a je to tim trochu rozmělněný."

Honzova reflexe prožitku transu při hraní logických rychlíků se objevuje hned na několika místech rozhovoru. Jako iniciátora tohoto stavu jsou udávány jednochodá a jasná pravidla, možnost opakovaného hraní, časový tlak. Honza se posléze ve vyprávění dostává k vyjádření charakteru tohoto pozitivního zážitku. Rozšíření zornic obecně koresponduje s pocitem tenze a nebezpečí. I vyplavování endorfinů navazuje na reflexi tělesných pocitů. Zážitek nese známky velké intenzity, oproti trochu rozmělněnému hraní příběhové hry. Když se zaměříme hlouběji na obsah logických rychlíků, nalezneme soubor stále se opakujících podnětů, u nichž se však plynule zvyšuje jejich urgence. Třeba světoznámý Tetris stupňuje rychlost padajících kostiček, jež je nutné správně složit. Do hry není tedy přidáván nový obsah nebo mechanizmy, ale zvyšuje se obtížnost, tím i tlak na hráče vedoucí tenzi a ponoření do hry. Motivujícím faktorem sice je výsledek, ale informant poznamenává, že pouze při jedné hře za hodinu se mu rekord povede (59 her se mu tedy nepovedlo), a přesto je v transu během hraní.

Prožitek „Sandboxového pocitu“

„Mě ještě napadaj ty manažerský strategie, kde stavim – Transport Tycoon, tak tam opravdu zažívám pocit, kterýmu se říká sandbox. Jo, jako když si dítě hraje na písku. Nejdu za cílem, většinou tam neplnim ty jejich úkoly, ale stavim si město nebo si stavim dopravní tepnu a dopravní síť a je to trošku odlišnej pocit a těžko se u toho Transport Tycoonu nadchnu nějakym příběhem, zvratem, ale naopak nějaká challenge tam třeba je, ale že by bylo zajímavý oslovit někoho, kdy tyhlety hry hodně hraje a tam zjistit, co je k tomu vede a co z toho maj.“

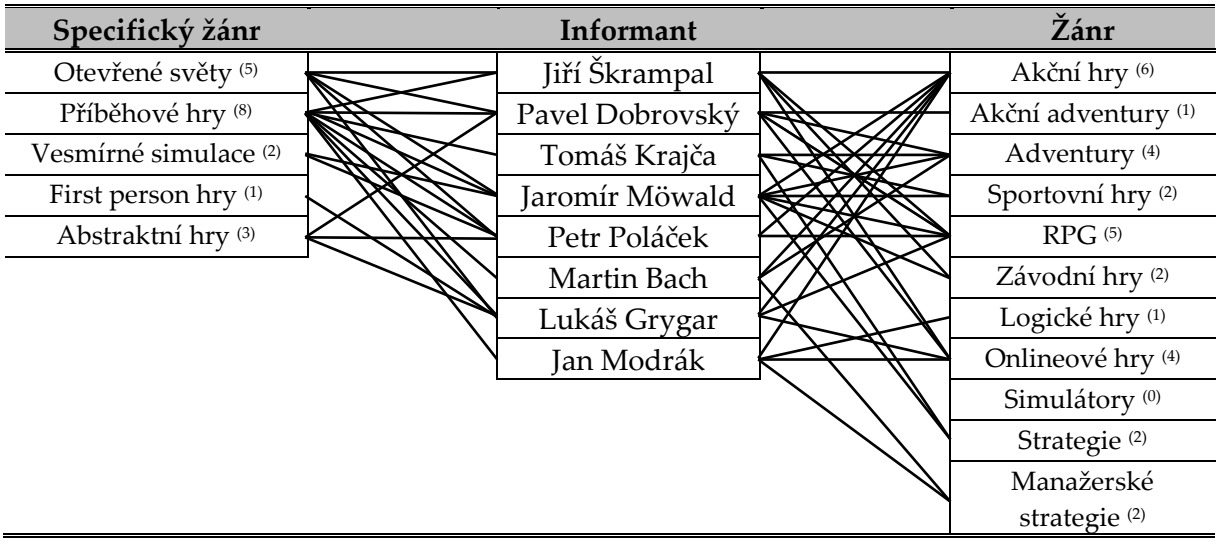
Prožitek zmiňovaný Honzou pouze okrajově, ale přesto velmi podstatný svou odlišností od ostatních. Zvykem sandboxových her je, že hráči ponechávají maximálně volné ruce v tom, co bude jeho herním cílem a jak si bude hrát. Jak název naznačuje, hra poskytuje virtuální pískoviště, tedy materiál, s nímž může volně manipulovat. Sandboxový styl designu můžeme nalézt napříč žánry a Honza zde popisuje právě pocit hraní nezaloženého na příběhu, zvratu nebo obtížností výzvy. „Challenge“ těchto her plyne volitelně z toho, co si hráč zamane. Může třeba ve strategických hrách stavět co největší město za předpokladu neomezených zdrojů nebo si v otevřené RPG hře zkusit vyšplhat na nejvyšší horu. Sandboxový pocit hraní se snoubí se skotačením a hravostí připomínající hru dětskou.

3.2 Žánry flow jako ideální typy

Tato sekce si klade za cíl postihnout výsledný model tří typů *flow* (*klimax*, *ilinx*, *ludický trans*) na základě dat předložených v předchozím úseku textu. I zde vycházím pouze z rámce výzkumu samotného, rozvedení některých podnětných závěrů práce pro přehlednost uvádím ke konci této kapitoly a v diskusi.

3.2.1 Videoherní žánry a optimální prožitek

Pro získání celkového náhledu si dovoluji na začátek probrat otázku žánrových preferencí jednotlivých informantů (obrázek 4). V závorkách za žánrem jsou uváděny počty referencí.



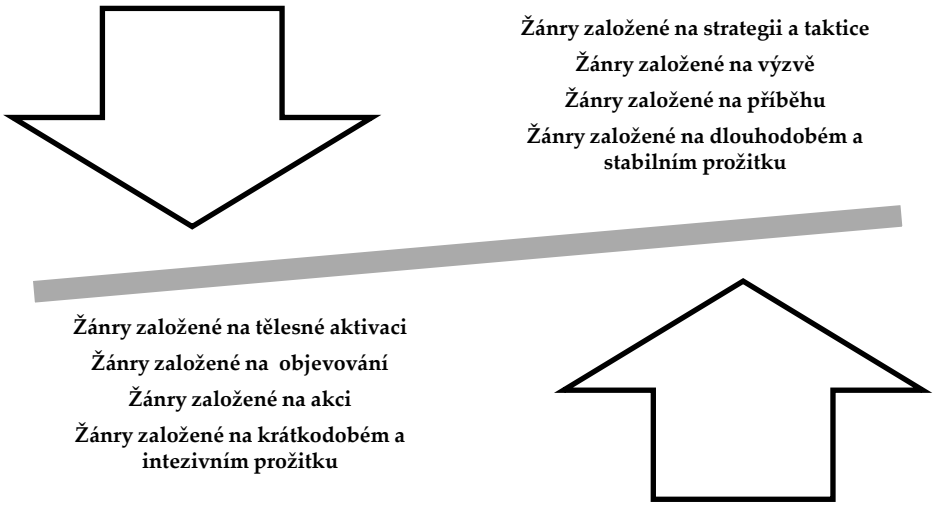
Obrázek 4 - Graf preferencí žánrů herních novinářů

V podstatě každý z herních novinářů přikládá pozitivní kvality hrám s příběhovým pozadím. Vyprávění sice pro ně není v některých žánrech primární, ale minimálně v jednom z jejich oblíbených žánrů hraje podstatný úděl. Dalším motivujícím faktorem je otevřenost světa. Zaměření na First person hry pak patří asi k specifikům Lukáše Grygara.

Z videoherním průmyslem zavedených žánrů novináři nejpočetněji preferují akční hry, což je však relativní z důvodu šířky subžánrů, který tato skupina obsahuje (arkády, střílečky, bojovky, plošinovky atd.). RPG se nacházejí hned na druhém místě a není divu, protože mnoho ze zástupců těchto her plně využívají principu otevřených světů. Adventury jsou zase příběhově a intelektuálně založené, čímž si lze vykládat jejich popularitu mezi herními novináři, kteří díky své zkušenosti vyžadují i hlubší zážitek než bezbřehou akci. Onlineové hry jsou v současnosti trendem, ale nezdá se, že by až na výjimky tento žánr hrál některý z novinářů pravidelně. Vysvětluji si to nedostatkem času věnovat příliš dlouhou dobu jedné hře, protože kvůli recenzování, tedy práci, potřebují hrát i hry jiné. Na základě toho interpretuji i jednomyslnou odpověď na žánr simulátorů. Těm se vyhýbají všichni herní novináři. Mezi důvody patří jejich nezajímavý příklon k realismu a „hardcore" pojetí obtížnosti hry (hlavně v naučení se mechanizmům a ovládání). Strategie, sportovní hry, závodní hry, manažerské strategie a logické rychlíky patří mezi nejméně vyznávané typy videoher.

3.2.2 Dimenze flow

Tato drobná a z určitého pohledu zavádějící kvantifikace však poukazuje na hlubší pojetí žánru z hlediska prožitku, který se u novinářů objevuje. Pokud jsem si kladl na začátku práce otázku, jestli žánr pro hráče vytváří nějaký distingující znak v oblasti *flow*, nyní se v kontextu této práce nebojím konstatovat, že ano. Většina informantů vidí rozdíly v aktivitách hraní odlišných žánrů. Přestože není možné popírat, že základní znaky *flow* formulované M. Csikszentmihalyim nacházím i zde, neobjevují se v případě elektronického hraní v čisté podobě, často se dokonce i s původní teorií popírají. Svou podobou vytváří spíše osy, jež vymezují pásmo optima. Videohry pravděpodobně patří k médiu, které zprostředkovává velmi různorodé i protichůdné zážitky v „balení" jednotlivých žánrů (obrázek 5).



Obrázek 5 - Ambivalence žánrových charakteristik

Graf vyznačuje některé protikladné póly herního prožitku ovlivňované žánrem. Na následujících 10 dimenzích tvořících protikladné dvojice pojmů bych chtěl vymezit *flow* v oblasti hraní videoher. Každou dimenzi podkládám také některými vyjádřeními informantů.

3.2.2.1 Interaktivita (akce x pasivita)

Ve videoherním průmyslu se pro označení možností hráčova akterství v systému hry používá pojmu interaktivita. Přestože není pochyb, že jeden z hlavních důvodů popularity videoher je možnost jednat a ovlivňovat průběh svého prožitku, receptivní, pasivní či aleatorická pozice diváka k nim nezaměnitelně patří také. Tento fakt také podporuje ovlivnění filmovou produkcí. Optimální prožitek hraní u zkoumaného souboru zprostředkovávaly oba faktory, ale akční momenty převažují nad pasivními. Na ose těchto pólu je možné *flow* v kontrastu s původním pojetím odstupňovat podle míry participace hráče na vlastním prožívání. Tím pasivním je pro účely této práce myšleno spíše estetické zaujetí, ohromující a pohlcující kvalita sledování některých výjevů, příběhových zvratů. V případě akce je situace poněkud složitější, protože můžeme mluvit o nereflektovaném „agování“ a záměrném jednání. Záměrnost chování ve hře navíc může být více autotelické (sloužící hráči samotnému) nebo heterotelické (neuvědoměle usměrňované hrou).

Akce	**Pasivita**
„A čím jsem starší a línější tak tím víc jako…tím mám radši jednodušší a akčnější.“ (videohry) **J. Škrampal**	*„Spíš si jako pomatuju konkrétní momenty vlastně z těch her, kdy se nic nedělo, ale já si je pamatuju, protože tam třeba pršelo a já jsem koukal přes nějakou oblast.“* **L. Grygar**
„Pak se dostaneš do zážitku nějaký akční fáze, kde tě vyloženě baví střílet…“ **M. Bach**	*„Mně hrozně baví číst si ty herní anekdoty, kde si někdo vypráví, co fakt v tý hře udělal a spousta mejch anekdot je, že jsem tam vlastně nic nedělal.“* **L.**
„V rámci jedný hry můžu mít jeden optimální prožitek z toho, že se mi zrovna daří sekat orky v nějakym podzemí, že mi to fakt jde a ta postava	

reaguje dobře a že používám kouzla nebo nějaký zvláštní schopnosti opravdu dobře.“ **P. Dobrovský** *„Když sem vyřešil nějakej závěrečnej quest, kterej byl v podstatě složenej jenom z toho, že si někam šel, tam si něco rozstřílel a pak si někam šel. Po tý cestě si taky něco vystřílel a na konci si vystřílel velkou potvoru, tak mě to jako zajímalo pořád, že pořád na mě něco lítalo. Pořád se tam něco dělo na tý obrazovce.“* **J. Möwald**	**Grygar** *„Zároveň v tý samý hře já vylezu na skálu a čumim, jak zapadá to slunce a cejtim se u toho dobře, třeba si i u toho otevřu flašku vína, nechám si to zaplý na monitoru, koukám na to a upíjim to víno.“* **P. Dobrovský**

3.2.2.2 Intencionalita (režírovaná x volná)

Na důležitost pojmu intencionality bylo poukazováno nejenom na mnoha místech této práce, ale i videoherní novináři rozsáhle v rozhovorech rozebírali, v jakých herních podmínkách jsou schopni budovat a realizovat své záměry. Úplně nejobecněji lze mluvit o členění na „zábavu“ a „práci“. Pojetí hraní her jako práce není u informantů nijak rozporné, je to jejich profese. Nemluvím zde však jenom o tomto, ale i o práci zakotvené v hraní samotném. Některé méně zábavné aktivity jsou v systému herních nabídek maskovány jako zábava, přičemž se třeba jedná o relativně nezáživnou opakující se činnost. Existuje však jedna odlišnost – pracovní činnost hráče do určité míry vtahuje, sice nijak intenzivně, ale přece. Pro některé hráče jsou cíle hry někdy tak důležité, že jsou schopni překonat i trochu práce, aby tím něco získali. Jsou také hráči (třeba P. Poláček), jimž se tento koncept bytostně příčí – u dobrých her si čas dávkuji, protože kdyby hráli po velmi dlouhé časové úseky, byla by to pro ně práce, jelikož by bylo nutné z jejich strany vynakládat volní podporu pro udržení pozornosti. Téma práce a hry je celkově velkou otázkou, které se v této práci nemohu věnovat, ale bylo potřeba podotknout, že hranice práce a hry mohou být dalším rozlišením přístupu k optimálnímu prožitku.

Pokud se vrátím k intencionalitě samotné, struktura motivačních nabídek hry a struktura osobnosti hráče (herní styl) spolu v procesu hraní interagují. Pro efektivní projekci hráče do virtuálního prostředí je potřeba dodat určité affordance, mezi nimiž hráč může vybírat nebo dokonce mu nabídnout prostředí, kde si je může i utvářet. Skupina herních novinářů již z povahy svého povolání neinklinuje k hrám, které se snaží s hráčem, pro ně zjevně, manipulovat. Vždy potřebují jistou dávku svobody, což však neznamená, že část z nich více preferuje volný svět a dalším nevadí lineární pojetí hry, které je však mistrně provedené a svým pojetím toho předepsaného, toho, co v rámci hry nemohou ovlivnit, je neuráží. Z tohoto důvodu předkládám další dimenzi formující výseč intencionality režírované a volné. Na jiné rovině významu se jedná o protiklady text a kontext. Režírované hry (textové) zobrazují pouze části celku (světa). K tomu, aby tento fragment působil smysluplně, je často ve hře přítomno vyprávění osvětlující, proč je hráčův průchod hrou takto vymezen. Nabídek se objevuje u režírovaných her méně, jsou však přesně stanovené. Hráči dávající přednost tomuto elementu optimálního prožitku se o trochu více spoléhají na scénář hry než na vlastní iniciaitivu. Hry otevřené a volné jsou opakem,

prezentují ohromné virtuální prostředí s minimem bariér a již tímto samotným tvoří kontext. Skýtají početné množství nabídek, technicky je však někdy složité je všechny skloubit dohromady a cíle hry jsou též často nespecifikované. Hráči preferující tento typ zážitku tendují k vlastnímu autorství akce, chtějí si zásadně určovat, co chtějí v každém okamžiku podnikat. Opět je třeba podotknout, že jde o rozdělení krajní, jež se v realitě hodně mísí.

V extrémním případě (leč v případě herního průmyslu ne až tolik řídkým) je režírovaná hra manipulativní. V tomto bych rozlišoval mezi skrytě a otevřeně usměrňujícím modelem. V prvém případě je linie hry spjatá s tím předložit hráči konzumní produkt, který mu nastaví cíle, a je hnán k jejich dosahování. Některým skupinám hráčů toho vyhovuje do té doby, než pochopí, že s cíli se neztotožňují. V druhém případě se jedná o otevřeně manipulující hře, jež nijak neskrývá svou tendenci hráče ohromit povrchním rozptýlením, smyslovým zatřesením. Hráčům poskytuje primitivní, ale intenzivní přijímání prožitku.

Režírovaná	**Volná**
„Z tohohle pohledu já si myslim to, že adventura je žánr, kterej je prostě velkej žánr v tom, že ti dává jasně vymezený mantinely toho hraní nebo respektive ti dává tu kreativitu v něčem jinym, že si v tý hře můžeš dělat skoro cokoliv." **M. Bach** *„(Hráč) To potom jede v tunelu, když se mu to stane okamžitě, kterej je někym režírovanej, kde je ten režisérskej zásah až příliš patrnej."* **P. Dobrovský**	*„Ten pocit jako tý volnosti, protože ono je to samozřejmě jenom iluze, ale jde o to, jak je ta iluze dobře udělaná."* **J. Škrampal** *„To znamená moc si nepotrpim na koridorový věci – něco, co opravdu tě žene dopředu. Ne, že bych si to nechtěl zahrát, ale mně vždycky přijde jakoby líto to, že… mně přijde, že tyhle hry mají hrozně hezký produkční kvality, ale mně přijde líto, že se tam nemůžu zastavit nebo ty produkční kvality nebo hodnoty si určit já – jakoby jsem rád pánem situace."* **L. Grygar**

3.2.2.3 Výzva (cíl x proces)

Základní podmínka navození *flow* plyne z adekvátní míry výzvy, čímž se v oblasti videoherního designu i koncepcích Csikszentmihalyiho myslí subjektivní vnímání obtížnosti úkonu. Tuto podmínku kvalitativní rozbor interview nijak výrazně nepodkládá. Hra může být i velmi jednoduchá (relaxační hříčkou) nebo naopak tak obtížná, že balancuje či překračuje hranici snesitelného. Obojí je však pro hráče přijatelné za předpokladu, že hra buďto zaujme něčím jiným, nebo naopak je složitost/jednoduchost úkonu sama o sobě prvek přinášejícím *flow*, pokud je funkčně a smysluplně nastaven.

Během interpretace dat se ukázalo, že *flow* ve videohrách není jenom o prožitku, nýbrž i o modelu učení, kterým je možné celou hru chápat. Hráč i hra jsou již předem nastaveni k sledování cíle, nebo procesu. Informanti v tomto předložili i naprosto odlišné náhledy (viz níže). Zaměření na cíl je motivováno dosáhnutím nějaké jasně formulované herní hodnoty. Po jejím splnění přicházejí pocity vítězství a úspěchu. Videohry založené na cíli budou hráči předkládat jasné milníky se stoupající

obtížností, kdy v mezičase budou pouze stupňovat gradaci dalšího vrcholového bodu. Protichůdně postavené hry mohou mít i nejasné cíle, jež se formují až spontánně. Procesem jejich učení je shromažďování herních prvků a jejich poskytnutí k experimentování. Pro procesuálně zaměřené hráče je „cesta cílem“, milníky jsou pouhé „formality“. Nemusí jich ani zákonitě dosahovat. Obtížnost pro ně není nijak zásadní, protože si chtějí „pohrát“ s aktuálně dostupným a až poté vyrazit dál. Tato koncepce samozřejmě nevylučuje, že velké množství her i hráčů se pohybuje někde v meziprostoru.

Cíl	**Proces**
„Takže prostě, když už si hru vyberu a začnu ji hrát, tak mám dost velký nutkavý chování ji dohrát a velká část toho zážitku nebo prožitku je na tom konci, když porazim toho finálního bosse.“ **J. Modrák** *„Kdy už se blíží to vítězství a já vidim, že to zafungovalo a já vidim, že jsem nasadil správný jednotky. To jsou asi takový hlavní okamžiky.“* **T. Krajča**	*„To je vlastně to optimální překonávání, že…jak prostě říkám – nemusí tam být jeden konkrétní milník, kterej teda když ho udolám, tak jako „dobrý, teď si tu hru užívám.“ Prostě jakoby cesta k tomu milníku jakoby. Ta finální rána je už taková formalita. Cesta, která je pro mě cílem.“* **L. Grygar** *„To je to optimální, že na konci je nějakej cíl, čeho chceš dosáhnout, ale většinou na ten cíl nemyslíš v průběhu, protože je daleko. Vnímáš ho, když seš u něj, ale jinak se ti ten cíl neustále posouvá. S těma úkolama nebo prostě v každý sekundě s tou tvou činností.“* **P. Poláček**

3.2.2.4 Objevování (progres x zkušenost)

Nashromážděná data ukázala, že *flow* ve videohrách souvisí se zážitkem průzkumu či objevování nového, nějakého pocitu překvapení a odkrývání neznáma. Toto explorativní jednání utváří podobnou dvojici jako u výzvy (proces x cíl). Zde bych se však více zaměřil na kognitivní oblast (v porovnání s minulou motivační sférou).

Pro hry jednoho hráče je typickým znakem jejich začátek a konec. Hra má nějaký „herní obsah“ – příběh má nějaké rozuzlení, hráčova postava má nějaký strop vývoje, zbraňový arzenál má omezený počet či herní svět začíná ledovými vrcholky severních hor a končí jižními džunglemi. Herní prvky hráč u každého žánru objevuje během procesu hraní hry, v podstatě se po celou dobu učí. Odlišnost však nastává v tom, jakým stylem k celé záležitosti přistupuje. Hráč orientovaný na progres se hodnotově upíná k rychlému postupu herním systémem. Neustále vyžaduje něco nového a kupí na sebe jednu nabídku za druhou. Je motivován zdoláváním výzev a tím, co se ve hře objeví dál. Jeho protikladem je hráč zaměřený na zkušenost. Rychlost není jeho alfou a omegou. Nelibě nese také zahlcování herními mechanizmy. Preferuje postupný proces, kdy po každé nabídce rád experimentuje s co nejvíce jejími potenciálními možnostmi. K tomu potřebuje čas a nebýt hrou popostrkáván k progresu. Pojem zkušenost lze brát ještě z jiného úhlu, a to z hlediska čistého prožitku prozkoumávání současně přítomného. Některé zvláštní případy žánrů nové nabídky ani nepředkládají, motivují hráče určitým způsobem, který může zůstat neměnný, ale přesto se ke hře bude vracet.

Progresivní videohry se často slučují s příběhem a omezenou hloubkou nabídek. Bývají i kratší. Hry s principem učení založeným na transformaci nabídek do podoby zkušenosti, vyžadují většinou vyšší míru osvojení pro postup v nich. Jejich dramatická linie není tak strmá, ale na druhou stranu nemají strop, předkládají možnost opakování.

Progres	**Zkušenost**
„Já mám rád, když mám čistý záda. Mám rád, když nějakou hru, přestože je to třeba tunel, jsem řikal, že nemám rád moc open space styl designu… prostě splnim úkol a chci, aby byl splněnej, abych se tam nemusel vracet, aby byl za mnou. To znamená ne hry, kde třeba vyčistíš nějakou místnost a ono to tam vygeneruje nový postavy." **J. Modrák** *„Proto třeba vyloženě příběhová hra, která má dobrý vyprávění a tohle, tak tě většinou chytne stylem, že nad ní přemýšlíš a chceš se podívat, co bude dál."* **M. Bach**	*„Tenhleten okamžik jakoby… to bylo objevení novýho prvku v tom herním systému, o kterym jsem nevěděl a zároveň to, že jsem. Myslim si, že to, že jsem to mohl hned aplikovat i na tu rozehranou hru a tak jsem se strašně ponořil do toho plánování."* **T. Krajča** *„Zároveň je tam prostě ten faktor objevování a nemusí to bejt jako doslovně řečený, že jako postupuješ dál a objevuješ různý aspekty ty hry, který tě můžou prostě překvapit. V tu chvíli tě může překvapit, já nevim, nějakej pohled na něco v tý hře – třeba scenérie nějaká tě může překvapit, v tý chvíli tě jako může překvapit hudba, v tu chvíli tě může překvapit nějakej herní prvek. Tak to je prvek toho objevování, kterej mě na tom baví. V tu chvíli znamená asi tady tohle nejvíc."* **P. Poláček**

3.2.2.5 Časová urgence exekutivních operací (reálný x fragmentovaný čas)

Pokud jsem v předchozím úseku mluvil o objevování, korespondence tohoto procesu s uchopením časové perspektivy ve hře bylo nasnadě. Jednání hráče ovlivňuje to, jaké mu hra stanovuje časové limity pro rozhodování. Někteří informanti předložili, že kvalita jejich optimálního prožitku se liší podle této urgence. Svižnost akce v herním systému souvisí s tím, jak rychle hráč musí vyhodnocovat současný stav, zadat ovládací pokyny a percipovat zpětnou vazbu týkající se jeho rozhodnutí. Tento cyklus se může nacházet, velmi obecně, ve dvou časových modech. Žánry her koncipované v duchu reálného převedení času simulují simultánní exekutivní procesy mezi hráčem a počítačem řízeným prostředím. Hráč nemůže čas zastavit, např. nepřátelské bytosti jej napadají, a pokud rychle nevymyslí řešení, jak se s nimi vypořádat, jeho postava přijde o život. Časový tlak vytváří intenzivnější nárazovou tenzi, proto hráči zažívají někdy *flow,* i když se okolo nic neděje a mohou relaxovat. Fragmentovaný časový modus hry je abstraktním zpracováním reality. Řídí se více teleologickým chápáním času, které vynáší do popředí promyšlenost a dlouhodobost rozhodnutí než rychlost. Čas je rozštěpen na jednotky (tahy), podle nichž se hráč řídí. Většinou má neomezeně dlouho času na to problém herní situace zpracovat. Akce se plánuje dopředu a až po odsouhlasení se čas opět rozběhne v „normálním" tempu – počítač předloží výsledky a svoje protitahy. Tento typ prožitku jiného vnímání času je více stabilního a dlouhodobého rázu. Z určitého hlediska se také pořád „něco děje", ale půlku tohoto času zahrnuje plánování, taktizování a zkoušení, než se rozhodnutí definitivně „odehrají." Podoba tahů ale nemusí být jediná, např. žánr

dvojrozměrných adventur čas spoutává statickým zobrazováním v podobě obrazovek, mezi nimiž postava hrdiny prochází.

Reálný čas je tedy více spjat s akcí než fragmentovaný. Oba mody se v moderní videoherní produkci objevují frekventovaně v hybridní podobě – akční hry s pasážemi pozastavení a nepřítomnosti nebezpečí, strategické hry organizující budování v tazích a válčení v reálném čase. Záleží pouze na hráči, jaká míra časové urgence je pro něj optimální, protože oba protiklady navazují na jiný typ *flow*.

Reálný čas	**Fragmentovaný čas**
„Prostě seš tak soustředěnej na to, aby ses uhnul tomuhle a namačkal tam ty quick time eventy a tam ti jde o kejhák a jde tam o ty vteřiny." **J. Škrampal** *To se vlastně dost liší u těch real-timovejch a u těch tahových strategií, protože u těch real-timovejch je to taková akutnější píseň, protože tam musim řešit okamžitě. Tam právě jako docela dost i panikařim.* **T. Krajča**	*„A naopak u těch tahovek, je to asi obecnej rozdíl mezi těma žánrama, i když vidim, že se na mě něco řítí, tak mám prostě dost času nebo nekonečně hodně času si rozmyslet, jak budu reagovat, takže jsem jakoby klidnější, přitom tohleto je jiný."* **T. Krajča**

3.2.2.6 Pozornost (koncentrovaná x rozprostřená)

Stav zaměření pozornosti na hru informanti hojně uvádějí ve svých popisech *flow*. Okamžitě se vytváří otázka, jaký je vztah mezi těmito dvěma pojmy – optimálním prožitkem a pozorností. Odpovědi informantů totiž vykazovaly nekonzistenci mezi tím, jak dlouho jsou schopni být hrou zaujatí a kolik z toho zahrnuje opravdu bytostný stav *flow*. Tato nerovnoměrnost se projevovala v řádu minut oproti 5 hodinám nebo dokonce celé délce hry (u některých titulů může být i 50 hodin). K tomuto rozporu bych nabídl vlastní interpretaci založenou na váhání jednoho z respondentů ohledně toho, jestli lze oba dříve uvedené stavy jako identické. Pouhé zaujetí pozornosti ke *flow* nestačí, ale je to možný začátek procesu. Hra musí hráče nejdříve zajímat, což díky technickému zpracování a schopnosti média videoher vytvářet unikátní prožitky, které v reálném světě nemůžeme získat, může probíhat relativně snadno. Tato „lehčí forma" *flow* při hraní dobré hry může trvat velmi dlouho, jelikož hraní videoher je více náročné na mentální než fyzické zdroje. V rámci zaujetí se však objeví koncentrované momenty, kdy se hráč takřka úplně ponoří do herních situací, protože se jedná o nějaké intenzivní momenty (v potaz je často třeba brát časovou urgenci). V tomto bych i spatřoval rozdíl mezi koncentrovanou a rozprostřenou formou zaměření pozornosti. Nechtěl bych naznačovat, že rozprostřená pozornost zaujetí je méně hlubokým prožitkem, je založená na frekventovaném přepínání pozornosti či volném rozběhu myšlenek, čímž též nabývá kvality bezobsažnosti. Hráč si pamatuje mlhavý dobrý pocit, že jej něco stále motivovalo u hry vydržet. Zatímco u koncentrované formy *flow* je díky krátkodobějšímu a silně intenzivnímu prožitku pro informanty snadnější si vzpomenout, v jakém kontextu u nich k optimálnímu prožitku docházelo.

Upřednostňování pozice v této dimenzi opět záleží na tom, jaký je herní styl hráče, respektive jakým způsobem je mu udržovat pozornost u hry příjemnější. Krátkodobá a koncentrovaná varianta hraje v prospěch osob s menší kapacitou se soustředit na příliš mnoho prvků po delší dobu. Tito hráči si ke hře sednou na hodinu nebo dvě a déle již nehrají, protože by je hraní příliš vyčerpávalo. Během těchto dvou hodin však zažívají intenzivní prožitek, jenž je vede k dalšímu hraní v budoucnosti. Hráči inklinující k rozprostírání pozornosti jsou opakem. Dokážou se do hry ponořit po dlouhou dobu. Velmi rádi vyhledávají hry, které kombinují více různorodých ovládacích prvků dohromady, sledování více procesu a herních ukazatelů jim vyhovuje, přepínání mezi mikromanagementem a makromanagementem herního procesu vytváří jejich rytmus *flow*. Obdobně lze členit i hry sázející na intenzivní momenty nabalující na sebe pozornost hráče a složitější hry distribuující prožitek více v čase a různorodějším způsobem (např. příběh).

Koncentrovaná	**Rozprostřená**
„A skutečně se na to soustředim. Vim, že sem do toho ponořenej totálně stylem, že… to, že abych měl dost munice nebo to, že támhle potřebuju tohle nebo támhle, že potřebuju nějaký úkoly, řešim stejně nebo aspoň s dost podobnou vážností jako řešim, že zítra musim jít na úřad a vyřídit tohle a támhlencto, protože jsem skutečně přepnul do toho světa, do tý hry, pokud je ta hra dobrá. Je to jako soustředění totální. Nevim, jak to jinak popsat. **L. Grygar** *„U těch rychlejch her. Tam se dostaneš rychle do toho soustředění, ale zase…zase ani ty hry nejsou tak dlouhý. Jako jedna ta session v tom Dragón Age je pětihodinová. Těch pět hodin, to u akce ji dohraješ celou. Tam to nevydrží tolik. Tam je to jako řekl bych jako intenzivnější. Když tam seš v God of War a mlátíš toho bosse, tak to je jako hodně intenzivní a celejch těch pět minut, co ho mlátíš, seš do toho fakt hodně zažranej. No, ale potom si to můžeš bez problému savenout, vypnout a… tam to nevydrží tak dlouho, jo.“* **J. Škrampal**	*„A tam prostě, když jsem měl nachozený ty stovky těch virtuálních kilometrů, tak jsem často přemejšlel prostě o nějakých kravinách, jo. Asi jako kdybych byl na procházce někde v lese. Jsem prostě přemejšlel o něčem jinym.“* **J. Škrampal** *„Adventura, tam, dejme tomu, seš vždycky postavenej před nějaký jednotlivý logický úkoly, který vyřešíš a v tu chvíli se na to maximálně soustředíš – na to jejich vyřešení. Pak je vyřešíš a pak je tam ta část, kde jako mezi těma čtyřma obrazovkama nic neděláš prakticky, a zas tam je nějakej logickej úkol. Tak během těch čtyř obrazovek se na to vůbec nějak nesoustředíš tolik jako při nějaký běžný činnosti v tom hardcore RPGčku.“* *„Strategie to jakoby dávkuje dvě minuty, pauza, dvě minuty, pauza. Pak je tam deset minut závěrečnej boj. V akcí seš prostě třicet minut, pauza, deset vteřin loading, třicet minut a pak ještě něco většího na konci. A ty dobrý hry to uměj dávkovat tak, že jakoby seš napjatej pořád stejně, ale ta samotná hra ti jakoby dává pořád něco dalšího. Že na začátku máš jednoho nepřítele, pak jich tam máš deset, pak dvacet a pak atomovku.“* **J. Möwald**

3.2.2.7 Úroveň vědomí (snížená x zvýšená)

Již při kódování jsem zvolil kategorii úrovně vědomí právě kvůli otázce po aktivitě nevědomých a vědomých složek při hraní. Tato dimenze patří mezi souhrnné. Její součástí jsou veškeré zmínky o nereflektovaných procesech a jejich převaze v optimálním stavu. V kontextu analytické psychologie je zajímavé, jak teorie *flow* slučuje dohromady stav naznačující silnou aktivitu vědomých funkcí jako je pozornost, důraz na schopnost a překonávání výzvy, které v témž momentu

koexistují se ztrátou vědomí sebe sama, distorzí časového vnímání a automatickou aktivitou. Jsem toho názoru, že takové průvodní charakteristiky je sice možné skloubit, ale jejich poměr je rozhodující. Hraní videoher pro svůj rys konstruovat něco nevšedního, co velmi často stojí trochu mimo všední zkušenost, dle mého stanoviska vždy vede k mírnému útlumu vědomí, jelikož se libido přesouvá do přechodové sféry, jíž s oblibou nazývám lucidním sněním. Okamžitě s tímto závěrem je však vždy brát v potaz i to, že kontakt s realitou ve hře není ukončený a vědomí obou skutečnosti a hry se stále zachovává.

Samotný ponor do hry, který je pro *flow* nutný, protože jinak hráč není schopen dobrovolně připustit obecná pravidla hry a dosáhnout z neopsychoanalytického pojetí *pretend modu* (Vavrda, 2005), se však analogicky pohybuje ve směru vzrůstu vědomé reflexe. Jako jevy předznamenávající zvýšenou nebo zvyšující se úroveň vědomí chápu kognitivní operace vyššího řádu (plánování, taktizování, strategie, kritické hodnocení, analytická a interpretační činnost), opakem jsou psychické procesy opačného druhu (převažující emoce, imaginace, automatizace, verbalizovaná ztráta kontroly nad jednáním a vyjádření tělesného nabuzení primitivní povahy – sekrece hormonů atd.). Nashromážděná data ukázala, že existují různá chápání *flow* podle celkové povahy aktivity vědomí. Architektura herních nabídek může budovat prožitek na vědomé i nevědomě bázi a daný prožitek se samozřejmě i střídá. Směr zvyšující se úrovně vyjadřuje záměrné a promyšlené jednání v hranicích hry, které však má potenciál racionální kritikou jej i zbořit, obecně jmenovaným faktorem narušující flow je totiž postupně či náhle získaný odstup od hry díky objevení se nějakého podnětu, který do okolí nezapadá (vlastně popírá iluzi navozovanou hrou) – technické a designové chyby atd. Snižující se hladina souvisí se strhávání vědomé kontroly a zábran. Pozornost je zaměřena na hru, ale herní situace „jakoby se děly samy“. Vše se „děje“ v synchronistickém pojetí času, protože hráčovy ovládací akce a zpětná vazba se dějí skoro najednou. Dokonce i nad akcí ve hře již není třeba nijak přemýšlet. Objevují se i početné pasivní momenty, kdy vlastní aktivita nevědomí u hráče produkuje představy nezobrazující přímo, co je možné vyvozovat z objektů v prostředí hry. Dimenze úrovně vědomí tedy předkládá odlišné prožitky *flow* podle podílu racionální uvážlivosti a iracionálního strhnutí podmaniností hry.

Zvýšená	**Snížená**
„Z čistýho důvodu, že mě fascinovalo, jakym způsobem dokázal ten tvůrce pojmout reálie našeho skutečnýho světa a problémy… abstraktní problémy a přenýst je do toho virtuálního a zakomponovat je někam jinam do nějaký jiný jakoby reality virtuální a najít tim řešení v rámci toho světa, takže tam já jsem ten challenge nebo ten flow jsem prožíval z toho, že jsem identifikoval povědomý vzorce.“ **P. Dobrovský** *„Nějaký plánování před bitvou, víc než ta bitva samotná, asi bych řekl. Prostě to, že si nějak rozestavim jednotky a rozmyslim si třeba v tom*	*„(Sžití s postavou) Tohle je u mě víc takovej podvědomej… podvědomej rytmus, do kterýho se dostanu a nepřemejšlim o něm nijak vědomě.“* **L. Grygar** *„Já mám pocit, že moje myšlenky jsou v tý chvíli přepnutý na autopilota, aby na nic nemyslely.“* **J. Möwald** *„Já třeba mám pocit, že vidim třeba víc než, co jsem tam třeba…můžu hrát třeba nějakou abstraktní strategii nebo válečnou a jsou tam v podstatě jenom ikonky na tý obrazovce a já myslim, že jako si*

Shogunovi podle terénu, kam pojedu s těma jednotkama, a jak by ta bitva měla asi vypadat." **T. Krajča** *„Takhle možná normální hráč prostě nepřemýšlí a já u toho mám zafixovaný za ty roky, že prostě na tom hledám ty věci, který by mohly být jinak nebo který byly blbě, ale mám pocit zajímavě a unikátně strávenýho času, kterýho prostě nemusim litovat a myslim si, že jsem se prostě dobře zabavil."* **M. Bach**	*představim, že si v hlavě představim docela často, že se tam odehrává nějaká ta bitva."* **T. Krajča** *„Ve chvíli, kdy jsem v tom optimálnim stavu, tak nad tim nepřemýšlim, tak to ten mozek automaticky vysílá signály u těch řídících končetin, které ty aktivity provádějí a nějakym způsobem se teda snažim nebo jsem v tom natolik, že si ani neuvědomuju to, že bych to ovládal."* **P. Dobrovský**

3.2.2.8 Prožitek moci (méněcennost x omnipotence)

Mocenská pozice hráče ve hře patří mezi otázky navazující na instinktivní touhu člověka se adaptovat na jakékoliv prostředí, jemuž je vystaven. Pokud velká část „informantů" bere svět jako hru, jedním z výzev je objevit, jak v jejích hranicích žít. Mocenský prožitek zvládání okolí osciluje mezi méněcennosti a omnipotencí.

Optimální prožitek vlastní méněcennosti a fragility je vlastně velmi paradoxní. Ve slovníku hráčů se mu dostávalo označení asociující „hysterii" nebo „masochismus". Méněcennost vytvářejí takové hry, které skýtají enormní výzvu v různém slova smyslu. Některé svou obtížností zadupou hráče do země, pouhé přežití se stává jeho centrálním a nejpodstatnějším cílem. Jiné vykazují hráče do mezí svým komplexním pojetím, které předkládají nováčkům vstupujícím do jejich bran - to, že svět se bez nich obejde a klidně si může žít svým vlastním důvěryhodným způsobem. Pro obojí je spojité jasné vymezení mantinelů, protože jinak by hra pouze frustrovala. Když totiž dojde k přesnému předložení toho, co hráč může a nesmí, společný konsenzus dosáhne i té míry, že opakované neúspěchy nejsou prohrou, ale procesem učení se z „životních chyb" v takto pojatých světech. Emocionální spektrum se pohybuje svou podobou v oblastech „zamrazení" a zvednuté hladiny adrenalinu, neustálého pozorování případných nástrah. Metaforou takového přístupu je chování hry otcovským způsobem, kdy si hráč musí osvojit nějakou schopnost a až pak bude odměněn. Do té doby jej bude hra trestat za to, že nepochopil řád a pravidla jejího fungování. Zvláštní na tom je, že i tyto sankce jsou chápany hráčem spíše tolerantně a patří k optimu překonávání, proto společné významové jádro s masochismem a hysterickým zápalem.

Omnipotentní pozice v kontrastu s předchozím staví na mateřském přístupu, kdy vyhrává každý, kdo se byť i minimálně snaží. Svět připomíná více utěšující náruč matky. Prožitek významově spadá v prospěch posílení ega hráče. Za chyby se neobjevují tak přísné tresty a skoro každé rozhodnutí je něčím odměněno - má poskytovat zábavu. Hráč je mocný a silný, vše v okolním světě se točí okolo něj. Vše je pro něj tak trochu připraveno. Toto také usnadňuje identifikaci s předloženou rolí, protože v současných videohrách aspekt moci hraje nesmírně podstatnou roli. Jeden

z informantů dobrý pocit z vítězství charakterizoval jako základní emoci, jíž hráči při hře zažívají.

Z vlastní zkušenosti nemohu vynechat ani analytickou psychologií ražený termín „pohlcující matky“ zakládající se na tradiční mytologii (Jung, 2004) . Herní světy jsou někdy vrtošivé a chvíli hráče ukolébají snadným postupem a pocity, že mu je vše jasné, následně ho však šokují enormní překážkou, jež je opět vrací z omnipotence do hlubin vlastní omezenosti. V mnoha případech se tento model neosvědčuje (nevyrovnaná obtížnost jako faktor narušující *flow* je často citován), ale někdy se setkáme i s takto zábavně postavenými hrami. Samozřejmě, velká část toho, jestli se hráč dobře „adaptuje“ na daný model záleží na jeho trpělivosti a pojetí toho, jestli vyžaduje spíše „masochistickou“ zábavu nebo se radši nebude trápit a užije si na chvíli pocit, že neexistuje nic, co by ho v jeho záměrnosti ve hře mohlo zastavit.

Méněcennost	**Omnipotence**
„Najednou přichází jedna překážka, kterou nemůžeš zvládnout, a to je přece hroznej výsměch, to je hrozná facka, to je hrozný ponížení. Takže to se opravdu dokážu vytočit do vrtule, ale ne naštvat, ale zaseknout se takovym způsobem, že to může trvat klidně tu hodinu nebo hodinu a půl. A co je zajímavý teda, že potom, když je tadyta finální situace po nějaký hodině, tak krom toho, že je člověk potom z toho úplně naspeedovanej z tý hysterický opory, tak je takovej hrozně vyčerpanej.“ **P. Dobrovský** *Výzkumník: „Takže to bereš tak, jakože k prožitku… k fakt dobrýmu prožitku z tý hry patří paradoxně třicetkrát umřít na bossovi?“* *„ No v Ninja Gaidenovi jo.“* **J. Škrampal** *„Že ten svět je větší, než jsem já.“* **L. Grygar**	*„Když si to opravdu vychytáš, je to o tom skillu… když se to fakt naučíš, tak ti to jde. Máš v tom prostě takovej pocit, že je prostě vlastníš. Prostě ownage, ty si prostě… ty s nima vytřeš podlahu. To jako doslova. Prostě na tu potvoru můžeš naskočit jo a projet se tam na ní.“* **J. Škrampal** *„Když to vezmu u těch fotbalových manažerů, tak si řeknu: „Jo, ty bláho! Byl bych asi supr trenér prostě fotbalovej. Proč to takhle nedělaj prostě v reálu. Na rozdíl od nich mi to funguje.“* **M. Bach** *„Cítim takovej jakoby… pocit nějaký moci, převahy nad tím soupeřem, když se mi daří, když už jakoby ženu nějakou tu armádu, tak jako bych řekl, že se v tu chvíli cejtim jako silnej, mocnej, tak bych to asi popsal.“* **T. Krajča**

3.2.2.9 Zdroj stimulace (endogenní x exogenní)

V průběhu psaní celé diplomové práce se potýkám s problémem nikdy nepřesunout ohnisko práce ze společné interakce hry a hráče pouze k jedné z těchto stran. Následující dimenze vyjadřuje podíl toho, komu lze přisuzovat prvotní iniciativu. Zkoumaný vzorek profesionálů nacházel odlišnosti v prožitku *flow* týkající se různého původu stimulace. Přestože se na to v oblasti videoherního průmyslu často zapomíná, nejenom videohry využívají vlastního hardware a software. Další součástí procesu je hardware lidského těla a software jeho psyché.

Jako exogenní prožitek bych označoval ten, v němž sehrává podstatnější roli senzorická stimulace. Hráč intenzivně vnímá podněty, kterými jej hra zavaluje. V extrémní formě si užívá, jaké až viscerální pocity u něj ponor do graficky, zvukově a motoricky přívětivého prostředí vyvolává. V takovýchto situacích jakoby se lidský hardware až „přehříval“, kognitivní a reflektivní funkce mají výpadek – hráč se někdy až zastavuje a plně se oddává zážitku. Jindy to optimální plyne právě z toho,

že by zážitek chvílemi chtěl ukončit, ale protože něco ve hře sleduje, nejde to. Něco ho příjemným způsobem excituje.

Opakem je pocit vnitřního usebrání se v podobě endogenního prožitku. Hra jen simuluje prostředí a více než o to, co je přímo prezentované, jde o to, co by mohlo být. Videohra zprostředkovává zdroj zápletky, ale zážitek se u hráče ubírá už více vlastním způsobem. Aktér si dobarvuje a doplňuje prožitek svým vlastním způsobem. Hra pouze šikovně naznačuje, nebo z pohledu informačních technologií, zasílá příkazy spouštějící některé části psychického softwaru hráče. Z tohoto důvodu dochází k optimálnímu prožitku, protože hra je designovaná tak, že pomocí symbolicky provokujícího prostředí spouští projekce hráče a nijak násilně se mu nesnaží to, co má být obsahem jeho představ, předkládat.

Odlišný herní styl hráčů endogenně a exogenně stimulovaných bývá značný v hodnotě, kterou hraní přikládají. Exogenně orientovaní přisuzují prožitek jakoby nezávisle na sobě samých, hra je zkrátka tak a tak kvalitní a zprostředkovává zábavu. O subjektivní motivaci a potenciálu využívání hry pro vlastní účely moc nepřemýšlejí, jelikož hra je pro ně „pouze“ (bez despektu) odreagováním od reality. Endogenně orientovaní usilují o zhodnocení vlastní zkušenosti hraní a více je láká vlastní kreativita v zajímavě uzpůsobeném herním prostředí. Protože zážitek je aktivně přetvářen a psychicky zpracováván, má pro ně větší hodnotu, jelikož pocit autorství akce je vyšší. Nemusím snad dále zmiňovat, že mnoho hráčů se může na dimenzi pohybovat podle toho, jaký titul hrají. Někdy sebou nechají zatřepat podmanivým „kolotočem“ senzorických podnětů, někdy se rozplývají ve vlastní představivosti.

Exogenní	**Endogenní**
„Zrovna todle se dá přirovnat techno hudbě, která je založená na určitym rytmu a rytmus v tom mozku vyvolává určitý podněty a potom z toho je určitej výsledek - nějakej druh transu z mýho pohledu. Několik her na tadytohle téma existuje.“ *„Objevuje se to i v normálních hrách. Třeba Wipeout prostě, to je třeba případ tý hry prostě. Jednak velká rychlost a ty tratě v tobě vizuálně vyvolávaj pocit, jak když seš na horský dráze. Najednou ohromnej sešup, kde se ti sevře žaludek. Některý hry prostě tadytohle používaj.“* **P. Poláček** *„Že byt tam v těch prvních dvaceti minutách mělo být něco, co tě jako prostě nutí koukat s otevřenou pusou a prostě jako vauuu, to je bomba.“* **J. Škrampal** *„Tak někdy některý ty závodní hry, třeba ten Need for Speed nebo Burnout, jsou tak dobrý v navození toho pocitu spojení vizuální a zvukový stránky, že to samo o sobě mě baví tak, jakože mě baví, když poslouchám muziku.“* **J. Modrák**	*„Že tohlencto jsou většinou takový…tohlencto jsou takový momenty, který stojej mimo ten, to hraní samotný, protože v tu chvíli je to takový to, že vlastně hraju víc ve svym mozku, než v tý samotný hře.“* **L. Grygar** *„I těch víc zvuků tý bitvy než to třeba zní. Když jsem třeba hrál občas hry bez zvuku, což jsem taky hrál, tak jsem si určitě jako v hlavě doplňoval to, co by tam mohlo na tom bojišti zaznívat…* *Určitě bych řekl, abych se vrátil k tý původní otázce, že opravdu nevnímám to, co je reálně na tom monitoru a co vychází z těch sluchátek.“* **T. Krajča**

3.2.2.10 Hodnota (produktivní x neproduktivní)

O přikládání hodnoty *flow* prožitku už padlo slovo u dimenze *zdroje stimulace*. Méně jasné však může být, co míním pojmy produktivity a jejího opaku. Jak uvádí už Caillois (1998, str. 31) ve své obecné definici hry, hra je neproduktivní a neslouží nějakému vytváření hodnot, jež by hráče obohacovaly i po skončení hry. Navzdory tomu, že sám autor, díky svému sociologickému zaměření, hodnotami chápal spíše ty materiální a společenské, využívám zde termínu produktivity raději v psychologickém slova smyslu. Z tohoto hlediska člením hráče na produktivně a neproduktivně nakládající s *flow* zkušeností.

Hráči neproduktivního typu se na hraní her dívají pragmaticky. Jsou zastánci Huizingova magického kruhu[30] hry, který má vymezené hranice, jež hra nepřekračuje. Co se děje v rámci jeho mezí, je pro hráče odtržené od reality a má smysl pouze samo v sobě. Jde o čirou zábavu, jež nemá cenu hluboce reflektovat jinak, než z hlediska hry samotné, protože není jiným nositelem hodnot než zábavy a rozptýlení. Hráči produktivní orientace herní zážitek „vynášejí ven". Vlastní herní zážitky analyzují a interpretují, přičemž pro ně hra skýtá další hodnoty, jež třeba nesouvisí s tématem hry samotné. Provokují je k abstrakci a generalizaci zkušenosti. Herní zkušenost pro ně není „pouze jako", ale něco, co se svébytným způsobem vyjadřuje ke skutečnosti a ovlivňuje jejich život po skončení hry. Abych se vyhnul jakémukoliv kritickému hodnocení, obě tyto rétoriky mohou mít svou platnou a propracovanou formu dle individuálních odlišností nazírání na značně tajemnou podstatu hry. Z určitého pohledu v prospěch sociálně adaptace hraje neproduktivní rétorika, potřeby lidského nitra více respektuje ta produktivní. Někdy se může stát patologickým znakem překračování hranic hry do reality, jindy právě pouhé setrvání v nereflektovaném agování v magickém kruhu, který skýtá pouhý únik. To si však ani zmínkou nekladu otázku, jestli hra vůbec po svém skončení doopravdy končí a dostáváme se do stabilní a jasně vymezené reality?

Produktivní	**Neproduktivní**
„U těch Thiefu a těhlech, tam je to samozřejmě něco jinýho. Tam je to fakt podobný, nevim, jestli ten zážitek můžu popsat, ale je to opravdu hodně podobnej prožitek jako mám z filmu, kultury – estetickej zážitek nebo estetickej dojem, nějaký povznesení, inspirace klidně i. To vlastně souvisí s tím, jak řikám, že si i věci doplňuju. Mně skutečně ty hry inspirujou po tom vypnutí, že mám chuť věnovat se podobné hudbě nebo přemejšlet o podobnejch vizuálech." **L. Grygar** *„Hodně hry, který mám rád, tak hodně souvisí s tim, co dělám ve volnym čas, když nehraju hry, to znamená cestování.* *„Je jeden z úkolů ne všech her, ale některých her, aby*	*„Tak v první řadě je to zábava, pobavení prostě. To je jako úplně ten základní Level. Takže možná nějakej útěk z nudy, úleva ze stresu a podobný věci, ale to už je nějak vzadu za tim pobavenim. Prvotní smysl je sednout si k tomu a nějakym způsobem se pobavit."* **J. Modrák** *„Tak je to prostě dobrej pocit. Nevim jako, z čeho se ten dobrej pocit bere. Je to prostě dobře…když je ta hra dobře udělaná, je prostě zábava ji hrát. Není tam prostě nějakej hlubší význam."* **J. Škrampal**

[30] Podrobněji rozvedeno v diskusi.

reflektovaly současnost kriticky a naváděly lidi ke kritickýmu myšlení, nikoliv k automaticky konzumnímu myšlení." **P. Dobrovský**	

Desatero předložených dimenzí vystihuje část z kategorizačních kritérií odlišných stavů optimálního prožitku, které také považuji za celkový výsledek celé této práce. V teoretickém a metodologickém úvodu jsem popisoval, jakým způsobem se ubíralo mé řešení tématu od svých počátků. Následující část bude ilustrovat, jakým způsobem se prvotně vytvořený teoretický model posunul dodáním empirického podkladu.

Tři uvažované typy optimálního prožitku (*flow* – přejmenované na *klimax*, *ilinx*, *ludický trans*) se ukázaly jako podnětný rámec, který dává dohromady, dle mého uvážení, smysluplný „ideální model". Ideální z toho důvodu, že v realitě v naprosto čisté podobně pravděpodobně neexistuje. Tím chci naznačit, že se jedná o dynamickou strukturu respektující proměny herního stylu hráče i různorodé produkční hodnoty videoher. Ilustrací čistých typů však lze dosáhnout podrobnějšího porozumění, jakým způsobem je, z mého pohledu, třeba současný koncept *flow* kriticky uchopit a přestavět.

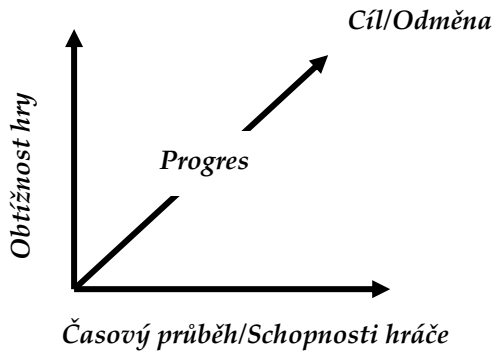
Podkapitolu jsem se rozhodl pojmout způsobem respektujícím již předložené dimenze a každý ze tří základních žánrů optimálního prožitku jimi vystihnout. V samotné trojici se však záhy objevila nutnost diferencovat na typ extrémní a hraniční. Klimax i ilinx jako dvě protikladné varianty prožitku (bude rozvedeno níže) se mohou manifestovat v extrémní či různě smíšené formě s prostředním pásmem ludického transu. U každého z typů navíc uvádím i některé korespondující videoherní žánry, tituly a informanty zmiňované reálné stavy *flow* (viz kapitola 3.1), které trefně podporují daný model. Heslovitým způsobem si také dovolím zařadit jednotlivé videoherní novinaře podle jejich herního stylu k danému typu *flow*. Nakonec této pasáže textu vkládám vykreslení toho, jak model chápat ve své celistvosti a jakou možnou dynamikou se řídí.

3.2.3 Klimax

Začal bych nejvhodnějším kandidátem na počátek ústřední kapitoly práce, a tím je klimax. *Klimax* ve svém významu totiž vyjadřuje určitý „vrchol", kdy zápletka příběhu graduje a recipient dosahuje emocionální katarze z dosáhnutí nějakého cílového bodu, ať už je to rozuzlení příběhu nebo herní odměna.

Prožitkem klimax respektuji některé původní myšlenky o M. Csikszentmihalyiho. Tabulka 2 zobrazuje elementy této zkušenosti a určitou křivku postupu hráče hrou, kterou budu do budoucna uvádět u každého druhu optimálního prožitku.

Tabulka 2 – Klimax

KLIMAX	Dimenze	Pól
	Interaktivita:	Záměrná akce/pasivita
	Intencionalita:	Režírovaná
	Výzva:	Cíl
	Objevování:	Progres
	Časová urgence:	Fragmentovaný čas
	Pozornost:	Koncentrovaná
	Úroveň vědomí:	Zvýšená/stoupající
	Prožitek moci:	Omnipotence
	Zdroj stimulace:	Exogenní
	Hodnota:	Neproduktivní

Klimax patří k typu prožitku ovlivněného (pop)kulturou. Jedná se o velmi užívaný styl herního designu. V duchu postmoderní tradice se hráč záměrně upíná na dosažení cíle, jež mu sámo o sobě poskytuje radost. Videohra mu jeho zaměření na progres musí umožňovat jasnými cíly a režií, jež ho má zabavit. Pokud je alespoň trochu šikovný, zdolává všechny překážky plynule. Právě posuny bývají pro hráče velmi důležitým zdrojem potěšení. Zpřístupnění nabídek ve hře pro něj má hodnotu v potenciálu dalšího postupu ve hře směrem k jejímu konci, kde je predikováno největší potěšení z poutavého vrcholu.

Role hráčových dovednosti je v tomto typu *flow* podstatná ve smyslu instrumentu. Nejde ani tak o to, jak reálně ovládá herní mechanizmy, ale jakou zpětnou vazbu mu hra poskytuje, protože v zásadě přijímá její cíle za své, i když může ve skutečnosti spíše uváznout v pasti manipulace. Podobně se to má se zdrojem stimulace, který plyne zvenčí. Nejde ani tak o smyslovou líbivost, ale právě o formu externí závislosti na předpřipravené síti nabídek s přesným návodem toho, jak má hráč hrou postupovat, jakým tempem a co za to dostane.

Fragmentovaný čas má u *klimax* větší důležitost, protože tahový systém opět hraje v prospěch rozdělení prožitku na přesné dávky euforie z dosáhnutí uzlového bodu hry. Zážitek provází silný pocit omnipotence nad tím, jaké hráč dostává od hry hodnocení. Následně je před něj předložen další cíl plnění, který je o trochu obtížnější, ale adekvátně tak, aby v něm při určitém zaměření pozornosti uspěl. Jelikož v průběhu hry nepropracovává svou znalost zacházení s prvotními nabídkami, vlastně s každou nově odemčenou nabídkou přichází zapomenutí předchozích mechanizmů, protože mu hra v tomto neposkytuje moc volnost. Pozornost hráče je v tomto stavu *flow* zaměřená ne menší výseč nabídek, tudíž může být hluboce koncentrovaná. Časově ale hráč není zahlcován urgencí, kvůli čemuž jsou hry založené na klimax v prožitku stabilnější a lineárně stupňují gradaci.

Z aspektu produkce jiných hodnot, než daných samotnou hrou, zážitek *klimax* vede spíše k neproduktivitě, protože po dosažení konce či stropu nabídek, hráče nic nemotivuje se konečně obrátit k propracování samotného zacházení s nimi. „Průlet“ hrou po čase narazí na strop a buďto vede k přesunu zážitku směrem k ludickému transu (pokud je to z hlediska hranic hry možné) nebo k nudě a odložení hry. Zážitek je také narušen nebo modifikován jakoukoliv paralyzací procesu dosahování cíle, což vede k ochromení hráče v jeho intencionalitě nikdy neustávajícího progresu. Hráči upřednostňující *klimax* mohou po skončení hry zažívat i smutek z toho, že hra končí a vrchol je už za nimi.

Extrémní varianta klimax

Mnohem konkrétnější vymezení *klimax* je možné v případě, když vezmeme v potaz jeho extrémní, tedy někdy až symptomatickou formu, na níž se stává jasnějším, čím se *klimax* liší od dalších typů. Tímto však ani nepopírám, že existují skupiny hráčů, pro něž má extrémní *klimax* podstatnou funkci. Jak jsem ale psal již v úvodu této podkapitoly, ideální typy (ve smyslu čistých idejí, ne optima) vytvářejí rozdělení, kdy dimenze svou mírou dosahují enormních hodnot.

Klimax čistého typu je tendencí záměrně dosahovat výkonu, který je měřitelný pouze externě. Hra skrytě své participanty manipuluje, aby prováděli aktivitu, která pro ně může být i nezábavná. Oni však v procesu vytrvají, protože se domnívají, že cíl byl jimi stanoven, přitom nad nimi již uplatňuje kontrolu videohra jako forma konzumního produktu, která se z hlediska ekonomického chce dobře prodat. Ve hře nejsou pasivní a iluze toho, že se v průběhu procesu něco naučili, jenom zvyšuje pocity pozitivního sebehodnocení. Jejich jednání však nedosáhlo ani jejich vlastních potřeb, ani nijak výrazně nepomohlo jejich hernímu prožitku, protože každý nový prvek v herním systému je krátkodobou záležitostí použití na jednu konkrétní situaci dosáhnutí postupu ve hře. Iluze tedy plyne z hráčova percipování vlastní schopnosti, moci, adaptace ve světě, jelikož progresu ve výsledku nebylo dosáhnuto vlastními lidskými prostředky, ale skrytým našeptáváním a vedením hrou. Po skončení hry pak může někdy nastoupit pocit černého svědomí ztraceného času, protože to celé vlastně bylo „předpřipravené“ a ve výsledku hraní nestálo za to. To podporuje i fakt, že přílišné upnutí se na cíle hry hráčovi znemožňuje dostatečný odstup, reflexi a zhodnocení prožitku. Podstatnou poznámkou na tomto místě ale je, že i navzdory těmto líčeným negativum mohl být hráč do té doby zaujatý a ve stavu *flow*, jelikož si „konzumní pasti“ nebyl vědomý.

Atraktivita *klimax* plyne ze zaměření na ego a výkonnost, což i relativně dobře koresponduje s ideologií současné civilizace. Videohra jako určitý nástroj posílení struktury já skrze aktivitu zintenzivňující jednostranné vědomé zaměření jen poukazuje na to, jakou pastí může být optimální prožitek, jež je formovaný jakoby pro nás, ale bez vlastní tvůrčí iniciativy.

Hraniční varianta klimax

Smíšená varianta *klimax* na hranici ludického transu patří ke kulturním zážitkům nejvyššího řádu. Charakteristiky vrcholného *flow* jsou sice stále zachovány, ale hra ani hráč nepřistupují k cílům hry tak rigidně. Kontaminace protikladným principem ilinx dodává do hry více volnosti. Výkonnost sice stále převažuje, ale je dobrovolně volená, a v případě podezření na nedostatečnou promyšlenost a kvalitu cílové mety, hráč snadno získává odstup od herního obsahu.

Prožitek variovaného *klimax* si cení opravdové intelektuální aktivity, ať už se objevuje v příběhu nebo herním systému. Hráč preferující herní styl na této hladině se sice nechává vést hrou, avšak musí být věrohodně pojatá, aby ho uspokojila *flow* prožitkem. Obtížnost hry příjemně stoupá, v úzce definovaných nabídkách je třeba se orientovat a osvojit si je. Kompetitivní optimální prožitek tohoto rázu staví na poctivosti v kombinaci s principem *ludus - agón* (překonávání sám sebe v prostředí s vyrovnanými soupeři). Strategicko-taktické ponoření do virtuálního prostředí směřuje k pocitu svébytné kognitivní aktivity se zaslouženým pocitem uspokojení z vítězství. Příběh ve hrách provokuje ke kritickému myšlení a nacházení paralel nebo jen setrvávání v rétorice hraní her jako koníčku nespecifikované zábavy, jež má neznámou, ale pociťovanou hodnotu sama o sobě.

Videohry vyznačující se hraničním typem klimax jsou kulturním produktem poskytujícím uzavřený a smysluplný zážitek, který má vlastní „duši“ a propracovanou dramatickou křivku. Hráč není hrou „urážen“, protože mu nepředkládá banální a hloupý zážitek plytké zábavy, nýbrž prostředí, v němž může „potrápit“ svou mysl či dosáhnout emocionální katarze ze subjektivně optimálně pojatého vyprávění.

Zařazené optimální prožitky: Dávání dohromady rozdrobených příběhů (J. Škrampal), Mindgame (J. Škrampal), Vrcholné ponoření (T. Krajča), Příběhové zaujetí (M. Bach), Adventurní přístup (M. Bach), Klimax (J. Modrák), Trans (J. Modrák).

Prototypická reference ke klimax J. Modráka:

Ale to opravdu neplatí u těch logických rychlíků, kde ta intenzita opravdu má nějakej ten klimax podle toho, co se ti podaří v tý hře – jestli dosáhneš rekordu…Já jsem chtěl říct takovou důležitou věc, o který si myslim, že se nějakym způsobem hodně odlišuju od lidí, se kterýma si asi dělal rozhovory už a to je, že já hraju hry dost často kvůli tomu, abych je dohrál, abych měl dobrej pocit z toho vítězství. Nevim, jestli bych to rovnou stavěl, že to je já proti tý hře, i když ve střílečkách to tak do jistý míry je. Seš to ty a něco na tebe nabíhá, kdežto v závodních hrách je to jiný a v RPGčkách je to odlišný, takže prostě, když už si hru vyberu a začnu ji hrát, tak mám dost velký nutkavý chování ji dohrát a velká část toho zážitku nebo prožitku je na tom konci, když porazim toho finálního bosse. Takže pro mě tohlencto není takový to: „Cesta je cíl.“ Takhle to já moc necejtim. Já vlastně směřuju k tomu cíli. Pochopitelně zažívám něco uprostřed, to postupování k tomu cíli, ale ten cíl je pro mě dost důležitej, že čekám na nějaký vyvrcholení v tom příběhu a pokud přijde a je skutečně emotivní a monumentální a asi doufám i originální, tak pak je to pro mě to nejdůležitější, co potřebuju ve hře.

Potenciálně zařaditelné herní žánry: Žánry založené na strategii a taktice, výzvě/cíli, příběhu, žánry založené na dlouhodobém a stabilním prožitku. Strategie (tahové), adventury, příběhové hry (i akčního rázu), logické hry, manažerské strategie, simulátory, RPG (lineární příběhová).

Herní tituly (z citovaných): L. A. Noir, Uncharted, Shogun 2, Civilization, Gemini Rue, Mass Effect, Dragón Age 2.

Optimální herní styl informantů na hranici klimax – ludický trans (reálné typy)

Pozn.: Z dat vzešlých v rozhovorech jsem došel k tomu, že všichni herní novináři díky své profesionální orientaci a schopnosti hlubšího náhledu na hry spadají více do pásma ludického transu. To, co soubor vnitřně diferencuje, spatřuji v konfiguraci jejich herního stylu na horní hranici (*klimax – ludický trans*), spodní (*ilinx – ludický trans*) nebo středové (*čistý ludický trans*). Na tomto místě předkládám zařazení herních novinářů podle nastíněného modelu. Výsledky (tabulka 3) je třeba brát s jistou mírou volnosti, protože dimenze jsou často přechodové.

Tabulka 3 - Optimální herní styl informantů

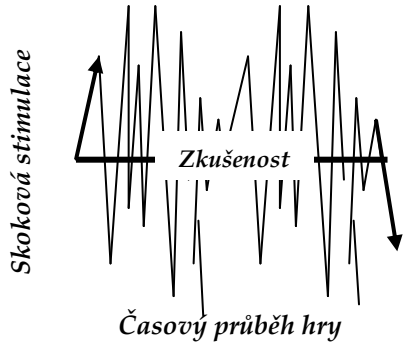
Jan Modrák		Tomáš Krajča	
Dimenze	**Pól**	**Dimenze**	**Pól**
Interaktivita:	Záměrná akce/Pasivita	Interaktivita:	Záměrná akce/Pasivita
Intencionalita:	Režírovaná/Volná	Intencionalita:	Režírovaná/Volná
Výzva:	Cíl	Výzva:	Cíl/Proces
Objevování:	Progres	Objevování:	Progres
Časová urgence:	Reálný čas	Časová urgence:	Fragmentovaný čas
Pozornost:	Koncentrovaná	Pozornost:	Koncent./Rozprostř.
Úroveň vědomí:	Zvýšená	Úroveň vědomí:	Zvýšená/Snížená
Prožitek moci:	Omnipotence/méněcen.	Prožitek moci:	Omnipotence
Zdroj stimulace:	Exogenní	Zdroj stimulace:	Endogenní
Hodnota:	Neproduktivní	Hodnota:	Neproduktivní

Martin Bach	
Dimenze	**Pól**
Interaktivita:	Záměrná akce/Pasivita
Intencionalita:	Režírovaná
Výzva:	Cíl
Objevování:	Progres
Časová urgence:	Fragment./Reálný
Pozornost:	Koncentrovaná
Úroveň vědomí:	Zvýšená/stoupající
Prožitek moci:	Méněcennost
Zdroj stimulace:	Endogenní
Hodnota:	Produktivní

3.2.4 Ilinx

Optimální prožitek závratě se v branži videoherního průmyslu projevuje v „oslabené“ formě ve vztahu k tělesným stimulům, jež podle R. Cailloise patří k její hlavní komoditě. Při elektronickém hraní se totiž tělo až na výjimky (třeba snaha prorazit se současným trendem pohybového ovládání) účastní ve více abstraktní formě projekce do avatara ve hře či reprezentací pohybu v rámci virtuálního prostředí. Toto však neznamená, že *ilinx* nepatří k málo využívané filozofii designu videoher, ba naopak. Prožitek závratě i přes svou jednoduchou povahu hráče stále fascinuje.

Tabulka 4 - Ilinx

ILINX	Dimenze	Pól
	Interaktivita:	Nereflekt. akce/pasivita
	Intencionalita:	Režírovaná
	Výzva:	Proces
	Objevování:	Zkušenost
	Časová urgence:	Reálný čas
	Pozornost:	Rozprostřená
	Úroveň vědomí:	Snížená/klesající
	Prožitek moci:	Méněcennost
	Zdroj stimulace:	Exogenní
	Hodnota:	Neproduktivní

Vykazované charakteristiky „závratného plynutí“ jsou konfigurovány téměř úplně v protikladu ke *klimax* (tabulka 4). Pokud jsem mluvil u vrcholného typu *flow* o kulturní úloze, ilinx poskytuje záhadný zážitek zcela mimo jakoukoliv vyšší mozkovou činnost, která by ji mohla popřít svou tendencí kotvit psychické stavy z perspektivy reality. Forma zážitku je proměnlivá a nevypočitatelná. Předložená tabulka 4 ukazuje rychlé skoky v optimálním prožitku ve smyslu excitace a propadu během hraní hry. Pro prožitek je podstatná senzorická stimulace, vedoucí až k přetížení smyslů a v tomto ohledu objevujících se pozitivních pocitů.

Ilinx principiálně funguje na krátkých šokových momentech vysoké intenzity. Pokud se jich nakupí více v krátkém časovém úseku, hráč se dostává do kontinuálního prožitku přirovnatelného P. Dobrovským k „horské dráze“. Tento proces je v naprosto demaskované podobě předložen před hráče – hra s ním bude manipulovat senzoricky působivou iluzí. Kde klimax trochu skrytě předkládá jasně specifikované cíle, progres a přísnou režií udržující hráče v prožitku, *ilinx* dosahuje svého dezorganizací hráčova psychického stavu a paradoxní nápodobou *klimax*. Cílem *ilinx* je způsobovat vrcholové prožitky a propady v složitě kalkulovatelném pořadí, jež hráč není schopen sledovat. Prožitek mu může být i zpočátku nepříjemný, ale pokud se jedná o hráče s afinitou na tento druh zkušenosti, může velmi brzy podlehnout tomuto viscerálně působícímu stavu.

Základní předpoklad pro vytváření her typu *ilinx* je podobný jako u *klimax*. Jedná se o populární (dobře zpeněžitelný) model designu, který poskytuje konzumentu produkt, jež jej uvede do požadovaného optimálního stavu. Starodávná paralela ilinx s návykovými látkami se musí samozřejmě brát u videoherního média s rezervou, přesto na nás zmatení smyslů působí, i když je třeba vytvořeno efektním prostředím hry. Jak na druhou stranu upřesňuje P. Poláček, pocit závratě může být jednotlivci příjemný nebo nikoliv, tudíž hráči odmítající *ilinx* si budou pravděpodobně stěžovat na přílišnou nepřehlednost, levnou působivost, bezcílnost, okatou snahu o zájem hráče či frustrující obtížnost.

Ilinx jako stav se složitě definuje. Prvotním bude asi vykreslit podobné znaky s prožitkem vrcholového *flow*, posléze vysvětlit, v čem se však oba prožitky radikálně liší. *Klimax* i *ilinx* silně hru vnějškově režírují. Oba prožitky mají zdroj stimulace v obsahu hry - *ilinx* v efektu a šoku, *klimax* v odměně za dosažené cíle. Oba druhy zkušenosti tendují k neproduktivnímu nahlížení na hry, protože hráč je opět veden něčím externím (v případě *ilinx* sám sebe spíše dělá pasivním, v *klimax* je veden iluzí vlastní iniciativy). Diference *ilinx* od *klimax* se pak točí okolo reálného časového zakotvení, zaměření na proces a samotnou zkušenost, upřednostnění akce oproti příběhu, využívání averzivních pocitů a často přepínající (rozprostřené pozornosti).

Upřednostňování reálného časového modů celkem logicky vychází z vytváření časové tenze. Tlak nutnosti rychle reagovat vytváří eustres pozitivně stimulující organizmus. I samotní informanti v korespondenci s *ilinx* vypovídali hlavně o tělesných pocitech adrenalinu či vyplavování dalších stimulujících látek do organizmu. Spouštěči těchto pocitů může být např. zážitek závratné rychlosti pohybu řízeného vozidla, dramatická hudba, smyslově provokující prostředí či právě pasáže bezbřehé akce, kdy hráčovo vnímání nedosáhne klidu. Jelikož moderní hry často zobrazují hráčovo tělo v podobě virtuálního zobrazení, prožitkové spektrum se pohybuje v instinktivních sférách automatického jednání. Hráč ponořený do hry bojuje o vlastní život a tento pocit vlastní fragility na něj působí paradoxně libým způsobem. Všechny tyto fenomény se dějí automatizovaně a samotní herní novináři ze souhrnného hlediska často reflektovali odlišnost pocitů této, někdy nazývané až „tupé“, zábavy. Žánry her působících na nižší psychické funkce poskytují velmi odlišné hodnoty než ukázněná estetika a kulturní řád *klimax*.

Pro *ilinx* je typické zahlcování aktivitami a bombardování vzruchy v situacích, kdy by u *klimax* založené hry očekával hráč pouhý stabilní mezičas zakončení predikovanou odměnou. Právě některé tituly stavějící na závrati hráče fascinují svou vysokou obtížností v nečekaných momentech. Hráč se dostává pod tlak opakovaného neúspěchu a cíleného zamezení jeho progresu. To jej drží v neustávajícím zaujetí a stupňuje energii investovanou k dosažení cíle. Prožitek štěstí a uvolnění tenze poté střídá velká únava často následovaná potřebou dočerpání sil odpočinkem od hry. Zánik optimálního prožitku závrati dále likviduje jakékoliv

odhalení principu dávkování intenzity prožitku, protože pak k žádnému šoku nedochází. Hráč se díky tomu posune do omnipotentní pozice a přestane mít o výsledek akcí nějakou pochybnost.

Extrémní varianta ilinx

Extrémní podobu *ilinx* lze celkem snadno z výše zmíněného odvodit. Aktivita hraní se stává takovým zdrojem adrenalinu, že hlad po prožitku hráče vede k nekritickému ponoru do tohoto typu *flow*. Jedná se o únik do mnohem zajímavějšího světa než toho reálného, *ilinx* v radikální podobě totiž poskytuje zážitek vysazení mnoha vědomých funkcí za ovládání nevědomými impulzy. Takovouto krátkodobou zkušenost je možné chápat z pozice analytické psychologie jako prospěšnou v kontextu uvědomění si otázek, proč hra participanta tolik láká. Z dlouhodobého hlediska však hráče zážitek obírá o kritický odstup.

Videohry produkované v duchu zatřesení ve slastné závrati jsou často produkovány, ale méně už samy o sobě u náročnějšího hráče uspějí. U starších a zkušenějších herních novinářů totiž krystalickou ilinx vyvolá už málokterá herní situace, protože mají za sebou bohaté zkušenosti a velmi nelibě nesou manipulativní pokusy o nesčetněkrát viděnou „horskou dráhu“.

Hraniční varianta ilinx

Na rozdíl od R. Cailloise se stavím k závrati nejenom ve spíše negativním smyslu, ale také jako k principu, který v kontaminaci s některými prvky *klimax* vyjadřuje nespoutanou podstatu hry. Sousedící spodní hranice ludického transu vnáší do herních mechanizmů větší míru rovnováhy. Trvání na kontrole hráče ze strany hry postupně ochabuje a nabízí mu naopak volnou ruku v prostředí, které je však působivě navrženo. Trochu násilnou ideologii nahrazuje pestré spektrum affordancí, jejichž míra balancuje na umírněnější hranici snesitelnosti. Stále však mluvíme o *ilinx* ve smyslu senzoricky podmanivé a zde i abstraktní (nekonvenčně estetické) zkušenosti. Jelikož pohyb vzhůru znamená také přiblížení narativní struktuře *klimax*, nezřetelné příběhové pozadí také může hráče provázet. Též intenzivní, ale smysluplné zvýšení obtížnosti v některých překvapivých bodech může vytvořit příjemnou dávku nabuzení, že i neúspěch je součástí procesu hraní.

Zařazené optimální prožitky: Soustředěnej a zažranej (J. Škrampal), Masochistický zážitek (J. Škrampal), Hysterická opora (J. Dobrovský), Motorická aktivita (T. Krajča), Ultimátní zažrání (J. Möwald), Hraní na efekt (J. Möwald), Cheatování (J. Möwald).

Prototypický prožitek ilinx reflektovaný P. Poláčkem

„Hele určitě jo. Zrovna todle se dá přirovnat techno hudbě, která je založená na určitym rytmu a rytmus v tom mozku vyvolává určitý podněty a potom z toho je určitej výsledek - nějakej druh transu z mýho pohledu. Několik her na tadytohle téma existuje. Byl to třeba Rest na PS2 na Dreamcast, kde ta hra je fakt jako, je to arkádová střílečka, ale ta hra je postavená na vizuálním vjemu, velmi stylizovanym, a hudbě, která je postavená hlavně na rytmu a neřešíš tam, jestli tě to baví nebo nebaví, ale vyvolává to v tobě přesně tadyten pocit, kterej je danej aktivitou tady těhle center mozku, který jakoby nemůžeš vědomě ovlivnit. Na tom byla v podstatě postavená celá ta hra. Tim byla úspěšná. Těch titulů podobnejch je víc, když to tak vezmeš. Objevuje se to i v normálních hrách. Třeba Wipeout prostě, to je třeba případ tý hry prostě. Jednak velká rychlost a ty tratě v tobě vizuálně vyvolávaj pocit, jak když seš na horský dráze. Najednou ohromnej sešup, kde se ti sevře žaludek. Některý hry prostě tadytohle používaj. V tý chvíli podle mě neřešíš, jestli tě to baví nebo nebaví. Tam ta hra automaticky, aniž bys to mohl nějak ovlivnit, vyvolá určitej pocit tělesný reakce. Ano, tady si řekneš, že tě to baví, ale nemůžeš to ovlivnit prostě. Buďto na to, teda podle mě, tvoje tělo reaguje vždycky pozitivně anebo se ti to nelíbí, protože ti to je nepříjemný a podobný hry teda logicky nehraješ.“

Potenciálně zařaditelné herní žánry: Žánry založené na tělesné aktivaci, prožívání, akci, krátkodobém a intenzivním prožitku. Akční žánry (arkády, střílečky…), závodní hry, sportovní hry, survival horror.

Příklady zástupců: Wipeout, Rest, Call of Duty, Burnout, Ninja Gaiden.

Optimální herní styl informantů na hranici ilinx – ludický trans (reálné typy)

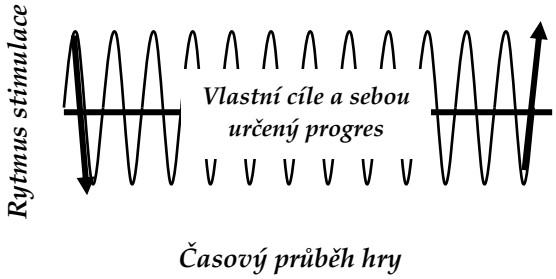
Tabulka 5 – Optimální herní styl informantů

Jiří Škrampal		Jaromír Möwald	
Dimenze	**Pól**	**Dimenze**	**Pól**
Interaktivita:	Nereflektovaná akce/pasivita	Interaktivita:	Nereflektovaná akce/pasivita
Intencionalita:	Režírovaná/Volná	Intencionalita:	Režírovaná/Volná
Výzva:	Proces/Cíl	Výzva:	Proces
Objevování:	Zkušenost	Objevování:	Zkušenost
Časová urgence:	Reálný čas	Časová urgence:	Reálný čas/Fragm.
Pozornost:	Koncent./Rozprostř.	Pozornost:	Koncent./Rozprostř.
Úroveň vědomí:	Snížená	Úroveň vědomí:	Snížená
Prožitek moci:	Omnipotence/méněcen.	Prožitek moci:	Omnipotence
Zdroj stimulace:	Exogenní	Zdroj stimulace:	Exogenní
Hodnota:	Neproduktivní	Hodnota:	Produktivní

3.2.5 Ludický trans

Pokud bych zůstal pouze u dvojdimenzionálního pojetí *flow*, bylo by pominuta svébytnost pásma, které se vytváří v napětí protikladů *klimax – ilinx*. V průběhu výzkumného postupu jsem mnohokrát přemýšlel, jestli původní název *ludický trans* nepozměnit, ale ani po zpracování dat jsem nenalezl vhodnější označení než kompromisní sloučení Cailloisova konceptu *ludus* (asociující *flow*) a *trans* (synonymum *ilinx/vertigo*).

Tabulka 6 – Ludický trans

LUDICKÝ TRANS	Dimenze	Pól
	Interaktivita:	Akce/pasivita
	Intencionalita:	Volná
	Výzva:	Vlastní cíl a proces
	Objevování:	Vlastní progres
	Časová urgence:	Fragm./Reálný čas
	Pozornost:	Koncen./Rozprostřená
	Úroveň vědomí:	Zvýšená/Snížená
	Prožitek moci:	Omnipot./Méněcennost
	Zdroj stimulace:	Endogenní/Exogenní
	Hodnota:	Produktivní

Smísení charakteristik *ilinx* a *klimax* (tabulka 6) nemá za výsledek pouze optimální prožitek hybridního typu, ale i nově vznikající kvality stavu. Pásmo *ludického transu* vnáší do prožitku téma svobody a produktivity herního produktu. Některé z charakteristik jsem vlastně již popsal v deskripci hraničních prožitků dvojice *klimax* a *ilinx*. *Ludický trans* symbolizuje využívání herního zážitku kreativním a individuálním způsobem. Vykresluje i některé moderní trendy ve vytváření flexibilních virtuálních prostředí přizpůsobujících se na hráčovo jednání a záměry. Není proto žádnou záhadou, že videoherní novináři jsou tímto směrem designu zaujati.

Ludický trans je ze své povahy konstantním a rytmickým typem *flow*, jenž vyrovnává zážitek ztráty vnitřní kontroly u *ilinx* a naopak příliš organizovaný prožitek *klimax*. Jeho povaha je kulturně více spjata s východní tradicí (alespoň současná videoherní produkce budující tento typ prožitku tam často spadá). Oporu pro toto spekulativní tvrzení je možné také najít v meditativním pojetí ludického transu, v němž více než na dosáhnutí cíle záleží na cestě k němu (autotelická zkušenost). Vítězství nemá cenu, pokud proces k jeho dosáhnutí není poutavý. Výzva sama o sobě pro velkou část herních novinářů není symbolizována průchodem hrou, ani svedením jejich smyslů. *Flow* je pro ně spíše procesem poznávání a objevování věrohodného herního světa, což je podstatný pojem vnášený *ludickým transem*. Prožitek ponoření do takovýchto světů přechodně nabývá až podoby představy existence uvnitř prostředí hry. Hráč se nachází v širém světě, jehož prostředí poznává a adaptuje se na něj. Prostředí je naplněno smysluplnými nabídkami, kvůli čemuž skoro pořád je co se učit a objevovat. Pravidla jsou nastavena exaktním způsobem a hráč přesně ví, co patří k zákonitostem světa. V rámci těchto mezí má volné pole působnosti. Hra se nestává usměrňující, skrytě či otevřeně manipulující silou, protože pokud se hráči cíl nelíbí nebo zrovna chce provádět jinou činnost, ve velkém procentu případů mu to herní systém umožní. Hranice světa tedy vymezují akci a pasivitu jako součást prožitku. V jedné chvíli si hráč užije příběhové *klimax*, v další adrenalin *ilinx* z bojové

sekvence a vzápětí se může třeba vydat za nejbližší horizont pozorovat závratnou krásu stylizace okolní krajiny. Hra se pro něj stává symbolem světa.

Ludický trans je teoreticky nikdy nekončícím prožitkem, protože hra sama o sobě nemá zřetelné zakončení/strop nabídek. Alternativy a potenciál učení je skoro nezměrný. Hraní je možné opakovat skoro stále dokola. To je také typickým znakem žánrů, které otevřené světy k budování *flow* přímo nevyužívají. Hra vytváří mnohoznačné nabídky v tom, jak je možné je hráčem uchopit. Nezměrné počty kombinací a variant vlastní projekce upoutávají na dlouhé hodiny hraní, které přesto nejsou ztraceným časem, ale obohacujícím prožitkem. Mechanizmus učení ve stavu *ludického transu* poskytuje alternativu osvojovat si herní mechanizmy postupně, hromadit je, propojovat je v zajímavé kombinace a objevovat v novém kontextu, čímž se formuje jejich nový význam a potenciál užití. Z určitého pohledu ludický trans podporuje metakognitivní strategie. Prožitek *flow* v korespondenci s procesem přirozeného učení „vržením do prostředí" patří k, domnívám se, zajímavému zvratů této studie optimálního prožitku.

Ludický trans podporuje produktivní rétoriku – hra inspiruje, podporuje skryté asociace s reálným světem, vede ke kritickému myšlení nebo i podporuje aktivní imaginaci ve svém prostoru, která obohacuje kontaktem s vlastní nevědomou stránkou hráče i kolektivně nevědomým kulturním materiálem. Neméně často znamená také estetický prožitek hrající na uměleckou stránku osobnosti. To, co však velmi nabourává tento stav, je jakákoliv vynucená nedobrovolná aktivita ve hře, která by mohla poukazovat k cizí režii zážitku. Ludický trans jako prožitek ze hry se utváří pouze v prostředí pravé dobrovolnosti. Dále pak ukončují prožitek jakékoliv faktory narušující konzistentní představu fungování světa – např. výjimky z pravidel, přemíra bugů, stylově nekoncepční prvky; bombardování nabídkami hry (*ilinx*) nebo plynulejší kupení bez možnosti s nimi experimentovat (*klimax*).

Pásmo *flow* typu *ludického transu* dále může kombinovat fragmentované a reálné časové rozvržení, momenty využívání vyšších psychických funkcí i pokles úrovně vědomí, střídání mocenské pozice omnipotence i méněcennosti či koncentrovanou nebo rozvrženou formu pozornosti. Kategorizační kritérium oproti klimax a ilinx ale vždy zahrnuje příklon k vyšší dlouhodobosti prožitku (*ilinx* časem nepřekvapí, *klimax* po čase dosahuje vrcholu), reflexi (reflexe u čisté *klimax* odhaluje ilozórnost cílů, u extrémní *ilinx* může reflexe prožitek nabourat, protože odhaluje únikovou tendenci hráče), důrazu na explorativní chování a vyššímu zastoupení relaxačních momentů, kdy se hráč může oddávat i vlastním způsobům zábavy v herním světě, které nejsou systémem nijak honorované (stačí pouhá přítomnost této možnosti). Hraniční formy *ludického transu* a *klimax/ilinx* zase nabízejí víc než pouhý konzum dramatické linie a úspěchů či zatřesení smyslovým vnímáním hráče.

Zařazené optimální prožitky: Iluze volnosti (J. Škrampal), Cestovatelská antropologie (J. Dobrovský), Zónování (P. Dobrovský), Objevení nového prvku

v systému (T. Krajča), Projíždění rajónu (T. Krajča), Stoupnu si a dívám se (J. Möwald), Vhozenej do světa, který je větší než já (L. Grygar), Optimální překonávání (L. Grygar), Hraju víc ve svym mozku (L. Grygar), Prožitek světa (P. Poláček).

Prototypický zážitek ludického transu Lukáše Grygara

Třeba svět Thiefa je taková dobrá věc, kam bych se rád podíval ve skutečnosti nebo jak se občas kladou otázky jako „V jakym uměleckym díle byste chtěli bejt?“, tak to já tam se všim všudy. A ani nejde o to dobrodružství, ale ta estetika mě fakt oslovuje – to je vedlejší, ale prostě jsou to krásný světy, který maj nějakej vývoj. Jako jdeš tam dopředu a není to takovej ten totální sandbox – Deus Ex ještě jo, ale Thief to jsou mise, že jo. Ale…seš tam vlastně hozenej a dělej, co chceš. Je to tam pro tebe tak nějak připravený a jak to projdeš nebo si užiješ, přiznám se, že ani tak není pro mě důležitý ty…ty větvící se cesty nebo to, jak je to dobrý – baví mě hrát ty hry znova, ale… někdy mi to i odvádí pozornost, ale jako já mám rád pocit, že ten svět je větší, než jsem já nebo tuhle, co vidim a že když chci, tak můžu jít za ten roh a samozřejmě se mi líbí, když tam na mě něco čeká nebo nějaký překvápko nebo něco. Sandbox já vnímám, že to je něco absolutně bez příběhu nebo bez vyloženě jasný struktury nějaký scénáristický. To vlastně úplně ne – takový hry si zahraju rád. Je to, tohle je něco mezi tím koridorem a mezi otevřenym světem.

Potenciálně zařaditelné herní žánry: Otevřené světy, RPG (nelineární), onlineové hry - MMORPG, logické rychlíky, strategie (RTS), vesmírné simulátory, hybridní žánry protikladného postavení (akční adventury).

Příklady zástupců: TESIV: Oblivion, Freelancer, Fallout 3, Red Dead Redemption, World of Warcraft, Bejewelled, Deus Ex, System Shock 2.

Optimální herní styl informantů s konfigurací čistého ludického transu (reálné typy)

Tabulka 7 – Optimální herní styl informantů

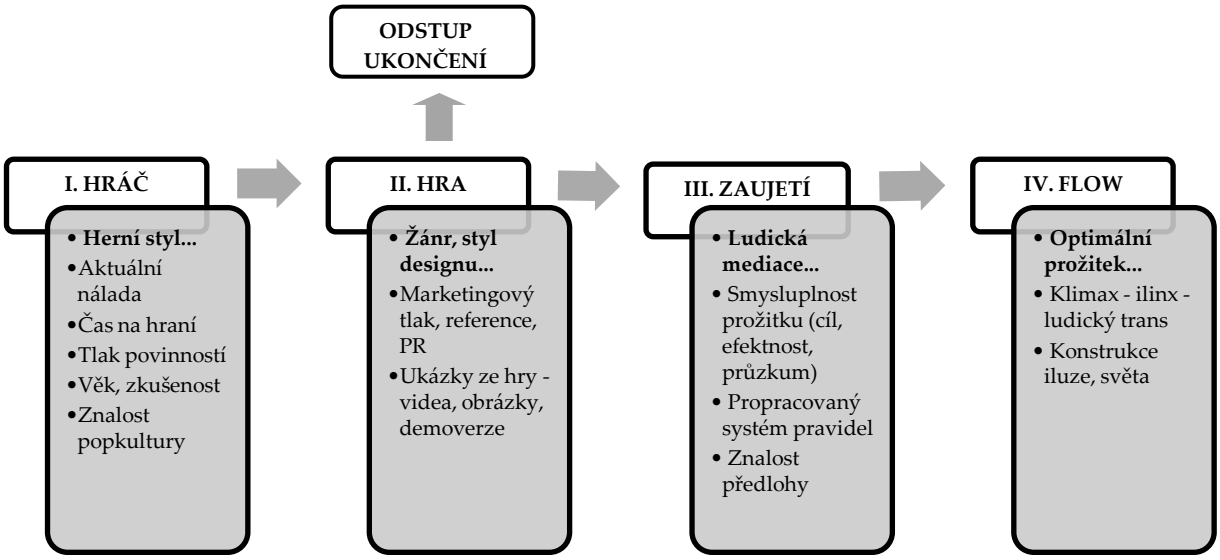
Pavel Dobrovský		Lukáš Grygar	
Dimenze	**Pól**	**Dimenze**	**Pól**
Interaktivita:	Záměrná akce/pasivita	Interaktivita:	Nereflektovaná akce/pasivita
Intencionalita:	Volná	Intencionalita:	Volná
Výzva:	Proces/Cíl	Výzva:	Proces
Objevování:	Zkušenost	Objevování:	Zkušenost
Časová urgence:	Reálný čas	Časová urgence:	Reálný čas
Pozornost:	Koncent./Rozprostř.	Pozornost:	Koncent./Rozprostř.
Úroveň vědomí:	Zvýšená/Snížená	Úroveň vědomí:	Snížená
Prožitek moci:	Méněcennost	Prožitek moci:	Méněcennost
Zdroj stimulace:	Endogenní	Zdroj stimulace:	Endogenní
Hodnota:	Produktivní	Hodnota:	Produktivní

Petr Poláček	
Dimenze	**Pól**
Interaktivita:	Nereflektovaná akce/pasivita
Intencionalita:	Volná
Výzva:	Proces
Objevování:	Zkušenost
Časová urgence:	Fragment./Reálný
Pozornost:	Koncentrovaná
Úroveň vědomí:	Snížená
Prožitek moci:	Méněcennost
Zdroj stimulace:	Endogenní
Hodnota:	Produktivní

3.2.6 Dynamika optimálního stavu při hraní videoher

Závěrečnou část tohoto úseku zpracování dat a vyvození teorie jsem se rozhodl věnovat osvětlení dynamiky dimenzionálního modelu *flow* z hlediska časového průběhu formování optimálního prožitku. Kapitola takto už v podstatě začíná diskusi zaměřenou na utvoření shrnujícího obrazu na problematiku prožitku *flow*.

Začal bych hrubým rozčleněním procesu navození *flow* do čtyř chronologických fází



Obrázek 6 – Schéma vývoje optimálního prožitku

zobrazených v grafu (obrázek 6).

I. **Hráč** – Na počátku procesu se nachází hráč se svými preferencemi symbolizovanými v herním stylu. Mluvíme v podstatě o všech složkách osobnosti, které se vztahují k hraní samotnému. Herní styl se ukázal být

ovlivněný věkem a zkušeností hráče. Dále v souvislosti s individuálními podmínkami lze jmenovat faktory mnohem krátkodobějšího charakteru, jako např. současná nálada, časové možnosti hráče, tlak externích povinností a dalších aktivit, ať už v pozitivně či negativně motivačním smyslu. Pozoruhodný vliv na výběr hry může mít i znalost popkultury, protože relativně častá jsou díla podle knižní či filmové předlohy. Znalost skrytých referencí, originálu a obecného pojetí žánru hry může podporovat zakoupení a následný proces hraní. Proměnných je samozřejmě určitě víc, ale jmenuji pouze některé, které se explicitně objevily v obsahu rozhovorů.

II. **Hra** – Přechod z první do druhé fáze znamená obstarání si a první kontakt s videohrou. Těsně před samotnou koupí se formuje hráčova představa toho, jaký zážitek bude. Zde se uplatňuje marketingový tlak, všemožné ukázky ze hry, rozhovory s vývojáři atd. Podstatnou roli mají i první recenze titulu. Pro dosáhnutí optimálního prožitku hra v běžném případě prochází prvotní kontrolou, jestli existuje styčné pole mezi žánrem a herním stylem.

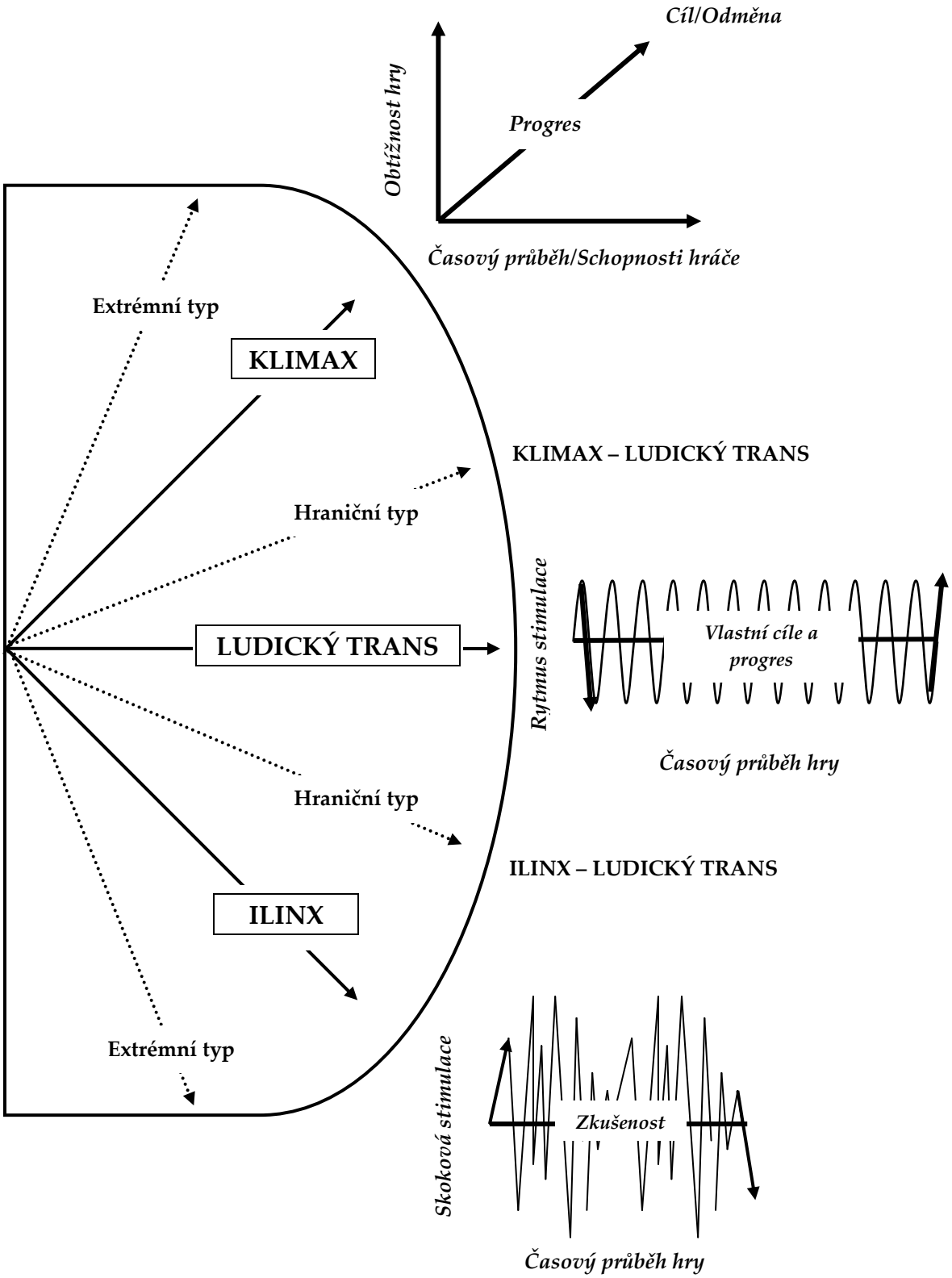
   Počátek hraní hry se ukázal pro herní novináře jako velmi podstatný. Jelikož mají rozsáhle zkušenosti, okamžité odhalení příběhových a systémových mechanizmů daného titulu, technických a designových chyb (neférovost, nelogičnost) vede k takřka okamžitému ukončení potenciality optimálního prožitku nebo získávání odstupu v delším časovém horizontu.

III. **Zaujetí** – Další alternativou je získávání pocitu zaujetí. Zaujetí jsem odlišil od *flow*, protože tvoří dvojici pojmů vymezující proces, kdy se kuriozita a zájem o hru promění ve stav optimálního prožitku. Pro tento děj jsem si vypůjčil termín *ludická mediace* vyjadřující přenesení vůle hrát od hry k hráči (Genvó, 2009). Nechápu jej však nijak rigidně v tom smyslu, že by hra určitým způsobem diktovala svá pravidla hráči, i když i to se v případě extrémních typů může stát. *Ludickou mediací* stejně tak rozumím utvoření motivace hru hrát, kdy hráč pravidla hry přijímá za své, což je prvotní krok zaujetí. Dostává se do určitého modu fungování (ponoření, imerze) v rámci hry, čímž se také začíná vzdalovat aktuální realitě a jeho intencionalita jednání se zaměřuje na virtuální prostředí. Proces *ludické mediace* prochází alespoň jednou kritickou kontrolou, a to je právě na začátku hraní. Jisté prvotní okouzlení a zaujetí šanci dosáhnutí optima navyšuje, čímž se videohry vůbec neliší od knih nebo filmu v tendenci vtáhnout recipienta hned na počátku do děje, akce atd. U kriticky uvažujících herních novinářů se evaluace samozřejmě objevuje častěji, což sami považují za svou profesionální deformaci. Myšlení mimo rámec iluze produkované hrou jim někdy i zážitek ruší.

   Samotné zaujetí řadím do méně intenzivní formy *flow*, patrný je větší odstup hráče. Myslím si však, že tímto konceptem lze dobře vysvětlit, proč se novináři lišili ve výpovědích délky svého optimálního prožitku, jelikož pozornostní zaujetí videohrou je díky jejich interaktivitě možné relativně snadno. Něco hráče u aktivity drží, ale to neznamená, že jde o *flow* v klasickém slova smyslu.

IV. **Flow** – Problematickou a pravděpodobně nezodpověditelnou otázkou je odlišení, kdy se zaujetí překlápí v optimální prožitek. Já osobně jsem nalezl odpověď v tom, že dynamika prohlubování zaujetí a ponoření do hry vyžaduje nějakou představu o okolním prostředí. V ten moment, kdy zapadnou některé základní kameny, na nichž téma hry stojí, začíná se objevovat *flow*. U *klimax* je třeba znát systém dosahování cílů a zkontrolovat jeho smysluplnost, *ilinx* vyžaduje rámcové zjištění, jakým způsobem s námi hra může otřást, jestli je toho vůbec schopna. *Ludický trans* vyžaduje pochopení obou principů a jejich sladění do představy komplexního světa se svými propracovanými mechanizmy nabídek, pravidel, cílů, příběhového pozadí, estetických zkušenosti, z nichž si hráč může svobodně volit a vybírat.

Podobu modelu a celkový výsledek práce předkládám kvůli důležitosti a pohodlnosti rovnou do textu na další straně (obrázek 7).



Obrázek 7 – Revidovaný dimenzionální model flow

Nákres ukazuje 3 základní typy *flow* a je vymezující extrémní a hraniční formy. Vpravo opět uvádím křivky vykreslující podobu optimálního prožitku. Na tomto znázornění bych chtěl vystavět i další myšlenku proměny *flow* během hraní. V předchozím vymezování dimenzí *flow* jsem se vždy snažil postihnout žánrovou strukturu na straně hry a zároveň v protikladu uvést i herní styl hráčů. Tím jsem provedl redukci, která možná může naznačovat, že každou z her lze jasně zařadit do jedné z těchto kategorií a tím pádem bude mít při jejím hraní hráč uvedený typ prožitku. To by byl však omyl, protože pokud odcituji slova Petra Poláčka: *„Ideální hra by se skládala prostě ze všech těhle tří typů modelů."* Proto je možné uvažovat nejenom o obecném zařazení žánrů videoher a herního stylu do jednotlivých typů *flow*, ale i o kombinování typů optimálního prožitku uvnitř hry samotné.

Velmi mnoho kvalitních her může zážitek střídat. Během výzkumu se vynořilo několik kauzálních linií identifikujících podmínky zapříčiňující změnu optimálního prožitku v jiný. Toto téma také do jisté míry souvisí s otázkou stability a trvání prožitku. Narušení jednoho typu *flow* nemusí znamenat okamžitě konec hry nebo přesunutí prožívání do spektra nudy či frustrace.

Odlišnosti v délce optimálního prožitku uvádí tabulka 8. Rozporuplnost interpretuji nejenom neshodou mezi prožitkem zaujetí a *flow*, ale i specifiky videoherního žánru a nesmíme také zapomenout na osobnost hráče jako takového.

Tabulka 8 – Subjektivní trvání prožitku flow

	Odhadované trvání flow
Informant	**Délka prožitku**
J. Škrampal	RPG, MMORPG: **5 hod**; Akční hry: **5 min**
P. Dobrovský	**10-15 minut**, ke konci hry **1,5 – 2 hod**
T. Krajča	TBS: **10 min**; RTS: **několik minut**; zaujetí až do konce hry
J. Möwald	Strategie: **2 min** – pauza – **2 min**; Akční hry: **30 min – 10 s** pauza – **30 min**
P. Poláček	**3 hodiny** v průměru
M. Bach	**Délka hry**
L. Grygar	**5 hod maximálně**, v řádu hodin - **2,3,4 hodiny**; až do konce hry
J. Modrák	**2 hod** maximálně, délka flow identická s délkou hry

Novináři uváděli, že prožitek se u odlišných žánrů liší, ale záleží na tom, jak přísné designové mantinely má. Některé žánry v podstatě nelze příliš spojovat s jinými a v čisté formě poskytují určitý typ prožitku, další jsou zase velmi otevřené a přejímají mnohé znaky a prvky ostatních. Právě tyto obsahové elementy jsou důležité. Na povaze herní aktivity záleží, protože rozhoduje o konfiguraci 10 dimenzí optimálního prožitku, které nefungují na bázi čistých protikladů, ale postupně mísících se přechodů. Hra ze své povahy vykazuje rozporuplnost, kterou jsem se snažil reprezentovat i v mnou navrženém modelu. Pro vykreslení některých

přesmyků *flow* na závěr předkládám (na základě vlastní herní zkušenosti v kombinaci s referencemi herních novinářů) odhadované přechodové momenty:

Přechod klimax – ilinx (a vice versa)

Klimax poskytuje hráči optimální zkušenost skrze plynulý průchod hrou bez větších problémů. Existují ale některé uzlové body, které mohou být výrazně těžší než zbytek hry. Typický moment přechodu *klimax – ilinx* nastává kupříkladu na konci hry, kdy hráč musí překonat nějakou poslední výzvu, před samotným *klimax*. Pokud se objeví tak velký rozdíl v obtížnosti, aby hráče nedostal do úplné frustrace, a na druhou stranu se mu jeho intencionální záměr překážku odstranit několikrát nepovede, hráčův prožitek může zažít otřes ve znamení *ilinx*.

Obrácená varianta plynule nastává, když je hráč prvotně paralyzován chaosem nabídek, chvíli si užívá jejich náhodného zakoušení. Následně pochopí, že je v nich určitá cílesměrnost a forma abstraktního řádu, jež mu může sloužit jako vodítko, což vede ke snaze jich dosáhnout.

Přechod klimax – ludický trans – klimax

Orientace na alespoň mlhavý cíl patří k rutině hráčského zážitku. Hráč po dosáhnutí uzlového bodu v podobě nějaké nabídky rozšiřující jeho současné možnosti se často rozhodne pro vyzkoušení jejího rozsahu. Užívá si dosáhnutí svého předsevzetí a experimentuje, zkoumá, zkouší, zařazuje mezi další herní mechanizmy. V daném momentu se zastavuje a nesleduje další výzvy hry. Po utřídění, co za nové potenciality herního jednání se mu otevřely, začíná takto posílen směřovat k dalšímu milníku hry.

Přechod ilinx – ludický trans – ilinx

Neustálá závrať by na hráče působila příliš velikou zátěž, proto některé videoherní tituly prokládají silné šoky klidnými momenty, aby se hráč mohl zastavit, relaxovat a užívat si klidné pasáže, kdy odpočívá od neustále akce či záplavy dalších podnětů. Na kognitivní rovině přichází v pasáži ludického transu čas pořádně nakonfigurovat a prozkoumat, jaké nástroje hráč má k vypořádání se s dalším momentem extrémního nebezpečí. Na rozdíl od *klimax* varianty se jedinec skoro nikdy nedostává do pozice omnipotence, jelikož příprava v ludickém transu ho jen částečně připravuje na další překvapení, při němž mu opět stoupne tep.

4 Diskuse

Diskusní část je dělena na dva oddíly. V první shrnuji výsledky práce, v následující předestírám nové otázky, které výzkum odkryl.

4.1 Shrnutí výsledků výzkumu

4.1.1 Reflexe výzkumného postupu

Diplomovou prací s názvem *Prožitek flow ve videoherních žánrech* jsem se pokusil o revizi současného pojetí *flow* v oblasti nového média elektronické zábavy. Řešení tématu předcházela teoretická příprava vyhledáváním kriticky se vyjadřující literatury ohledně fenoménu *flow*. Jako opozitní teorie utvářející konzistentní protiváhu originálnímu pojetí byla vysledována práce R. Cailloise *Hry a lidé* (1998). Vzájemná komparace obou zdrojů umožnila postavit do protiváhy k pojmu *flow* v mnoha aspektech opačně definovaný koncept *ilinx*. Určité míry potvrzení nejednoznačnosti termínu *flow* došlo při studiu zdrojů zařaditelných do oblasti výzkumu optimálního prožitku v *CME (počítačem mediovaných prostředí)*. Tuto úvahu podpořila i kritika věnovaná přílišnému zdůrazňování univerzality stavu optimálního prožitku nezávislého na aktivitě od světoznámého odborníka na hru B. Sutton-Smithe (2001).

Již samotné studium originální definice *flow* v publikaci *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (Csikszentmihalyi M., 1990) naznačila rozporuplnou povahu vymezení *flow*, jež navazovala na mé úvahy provokované zpracováním bakalářské práce, jejímž výsledkem byla identifikace *flow* jako jednoho z podstatných a pro psychologii zajímavých oblastí výzkumu moderních videoher. Na základě těchto kroků a vlastní dlouholeté hráčské zkušenosti jsem vytvořil revidovaný model *flow* vycházející z koncepce více druhů optimálních stavů, u nichž by se dalo uvažovat o specifičnosti ve vztahu k individuálnímu hernímu stylu a obecnějšímu rámci žánru hry.

Během realizace výzkumu založeného na 8 detailních rozhovorech s videoherními novináři se téma práce trochu změnilo od původního stanovení. Více než rigidní držení se již existujících žánrů videoher (akční hry, strategie, RPG), na jejichž deskripci by bylo potřeba representativnější vzorek, co se týče širšího pokrytí preferencí (objevily se žánry, jež neměl v oblibě žádný z novinářů), jsem téma diplomové práce usměrnil více na mnou předpřipravené žánry *flow*, které videoherní žánry volně prostupují a překračují. Nemohl jsem však zůstat u samotného žánru a dodat k němu ještě termín herního stylu. Současný název práce tudíž příliš nevyjadřuje celkovou pointu. Nový název by přibližně zněl: *„Žánry flow a herní styl – revize modelu optimálního prožitku v oblasti hraní videoher."* Tím chci i vyjádřit, že smysl práce těsně před jejím dopsáním se mi jeví ještě více ve formulaci teoretické výkladové koncepce, kterou nelze dozajista brát jako přesný odraz reality, ale může

aspoň sloužit jako základní vymezení dynamicky měnících se proměnných přítomných při hraní (dimenze *flow*).

Samotný model též prošel mnoha změnami. Původně jsem uvažoval o začlenění *flow* jako typu zapadajícího do obecnější kategorie optimálního prožitku. Kvůli zavedenosti pojmu a obecné znalosti *flow* v oblasti herních studií jsem se ale rozhodl pro jeho ponechání, jelikož relativně přesně vyjadřuje „plynutí", tedy různě rozloženou stimulaci, která patří k atributu interaktivity videoher. U modelu jako takového jsem častokrát přemýšlel o vzájemném postavení všech tří typů. Mým plánem bylo vyhnout se hodnotícímu stanovisku, jež se složitě uplatňuje v něčem tak záhadném, jako je hra. Několikeré konzultace s vedoucím práce a rozhovor s P. Poláčkem mě však navedl k přemýšlení o *ilinx* a *klimax* kritickým způsobem. Má inspirace Jungem mě navíc navracela k tradičnímu Herakleitovskému pojetí napětí protikladů. Ludický trans se pak pro mě stal rovnováhou mezi naivním *klimax* a únikovou *ilinx*. V zápětí jsem však musel dodat i určité hraniční dimenze, protože empirická data ukázala, že v umírněnější formě (hraniční) vymezuje ilinx i klimax velmi uchvacující prožitky pozitivního rázu, jež si svým charakterem nezaslouží optiku „podezření" ze symptomaticky rozvíjející se patologie, proto se nakonec čtenář v práci dočítá o 3 čistých základních typech vymezených 2 extrémními typy a 2 hraničními.

4.1.2 Limitace výzkumu

V této rubrice bych chtěl postihnout omezení této kvalitativně orientované práce. Většina z níže uvedených kategorií je inspirováno kritérii validity kvalitativního výzkumu určené Maxwellem (in Hendl, 2008, str. 338).

4.1.2.1 Metodologie

Vzhledem k subjektivní povaze tématu se domnívám, že volba kvalitativního výzkumného šetření byla adekvátní. Problematickým se však již v prvotní fázi stala volba výzkumného vzorku. Videoherní novináři zastupují specifickou skupinu, která kloubí dohromady zábavu s pracovní činnosti. Právě kontaminace hry prací a práce hrou se mohla v datech projevit, čímž jsem dosáhl více umírněných odpovědí týkající se *flow*. Z tohoto hlediska lze i snadno vysvětlit zaujetí videohrami z úhlu pohledu svobody a originality v kombinaci s kritickou citlivostí vůči nedostatkům. Daná skupina díky tomu mohla velmi dobře vykreslit *ludický trans*, ale pominula důležitost některých „laických" faktorů, které spouští u běžných hráčů *flow.* V souhrnu bych proto skupinu herních novinářů, jak i sami uvedli, chápal jako skupinu s věkem a zkušeností stále méně zažívající *flow*. V tomto se i lišily odpovědi dlouholetých novinářů, oproti jejich mladším kolegům, u nichž se v interview tyto výroky neobjevovaly tak frekventovaně. Pro doplnění spektra možných konkurujících náhledů na problematiku chápu jako podstatné zvolit případně i skupinu běžných hráčů či naopak další profesionální skupinu (další novináře pro porovnání či např. profesionální hráče – *progamery*). Na druhou stranu právě volba profesionálů se zhodnotila v celkové schopnosti reflektovat prožitek. Jejich názory je také bezpečné

díky délce praxe chápat jako triangulované v konfrontaci s odlišnými názory kolegů, hráčů, vývojářů a dalších subjektů videoherní kultury, s nimiž se dostávají do častého kontaktu.

Další metodologické úskalí nenalézám ani tak v kontaktu s terénem a neformální atmosféře při realizaci rozhovorů (ba naopak), ale hlavně v možné sugestivnosti a nejednoznačnosti otázek. Informanty jsem většinou neseznamoval s teorií *flow*, ale nahrazoval tento pojem jinými – ponoření, optimální prožitek atd. Nechtěl jsem navádět k jakékoliv vlastní definici, jež by zkreslovala jejich výpovědi. Z toho pravděpodobně i pramenilo oběma stranami nereflektované zmatení pojmů prožitku zaujetí a *flow* nebo běžného zážitku a toho opravdu optimálního. Zaměření některých novinářů na objektivní strukturu videoher také neulehčovalo postižení subjektivní dynamiky herní zkušenosti, o níž jsem přemýšlel především – žurnalisti byli někdy nastaveni na předkládání obecných postojů, s nimiž se identifikovali. To bych však nechápal jako problém, jelikož výstup této práce si klade spíše účel generalizační, je jen z poloviny případovou studií herního stylu. Pro budoucí výzkum, kvůli výše zmíněným úskalím, uvažuji o méně strukturovaném rozhovoru, kdy bych předložil celý model *flow* na úvod v srozumitelné formě a dále se doptával na jeho hodnověrnost. K zajištění této formy ověření mělo původně sloužit focus group interview, ale současný rozsah práce snad naznačuje, že by se práce více rozštěpila a stala na standardní podobu diplomové práce až příliš rozsáhlou.

4.1.2.2 Deskriptivní validita

Validitu přesnosti popisu získaných dat bych u této práce hodnotil převážně pozitivně. Díky vlastním znalostem pro mě nebylo problém pochopit zvláštnosti jazyka videoherní subkultury i reference informantů k širokému poli titulů. Námitka samozřejmě může směřovat k tomu, že výhoda může být i svým opakem – třeba v přehlížení témat, jež se mi z pozice „hráče“ mohou jevit jako marginální.

4.1.2.3 Interpretativní a hodnotová validita

Interpretativní validitu mohl z určitého pohledu narušovat můj aktivizmus směřující k vyhledávání pozitivních hodnot v aktivitě hraní videoher. Nepřipouštění si některých „stinných stránek“ hraní videoher mě mohlo přimět k zarovnání smyslu dat do umírněnější podoby, jež by se vyhnula kritice z pozice videohry jako potenciálně problematického média. Tento aspekt jsem bral v potaz při začlenění extrémních typů *flow,* v nichž jsem se snažil reprezentovat „podezřelost“ některých forem hry překlápějících se do něčeho, co se původnímu rysu dobrovolnosti hry již vzdaluje.

4.1.2.4 Teoretická validita a validita zobecnitelnosti

Jedním z hlavních kriterií, jež jsem si v práci stanovil, shrnuje teoretická validita práce. Zvýšení důvěryhodnosti teoretické koncepce byl primární důvod, proč jsem s výzkumem do terénu vstupoval. Doposud jsem triangulační potvrzení modelu dosáhl v rozhovoru s P. Poláčkem a vedoucím práce docentem Chrzem, který

potvrdil paralely modelu s mnoha dalšími teoretickými koncepcemi vybočujícími i z rámce tématu hraní videoher. S ostatními informanty revidovaný model *flow* zatím nebyl konzultován. Určitou zpětnou vazbu hodlám získat zasláním diplomové práce účastníkům výzkumu. Dále plánuji v podobě populárně naučného článku získat odezvu od skupiny herních vývojářů a běžných hráčů, zdali teoretická koncepce více odlišných typů *flow* koresponduje s jejich zkušeností.

Současný stav zobecnitelnosti závěrů bych vyjádřil tímto způsobem. Vzhledem k fundovanosti obou publikací podkládajících *klimax* i *ilinx*, bych o atraktivitě těchto koncepcí příliš nepochyboval. V potaz je však také brát, že videohry předkládají nové témata, která značně nabourávají tradiční teoretická východiska přístupu ke hře (Perron & Wolf, 2009). Ludický trans přesto znamená podle mého úsudku nejvíce neověřenou a záhadnou oblast prožitku. Vzhledem k zobecnitelnosti principů modelu a asociacím, jež předložím v dalším úseku textu, je pravděpodobné, že teorii je možné použít i v rámci příbuzných kontextů – např. surfování internetem nebo do jisté míry i na hraní tradičních her. Velmi zajímavých výsledků by se mohlo dosáhnout využitím typů *klimax*, *ilinx*, *ludický trans* ve sféře videoherního designu.

Generalizace modelu by měla být vždy opatrná, protože právě svébytnost herních aktivit mě vedla k vymezení odlišných typů optimálních prožitků oproti příliš zastřešujícímu *flow*. V otázce převoditelnosti by vždy mělo hrát důležitost respektování subjektivnosti zkušenosti, jež vede lidstvo k vytváření tak odlišného spektra aktivit, jež mohou zažívat. Jinými slovy, aplikace v jiných oblastech by vyžadovala další úpravy.

4.2 Témata otevřená výzkumem

Zpracována data poskytla šíři témat, jež by sama o sobě zabrala rozsáhle kapitoly, proto je uvedu pouze ve stručné formě.

4.2.1 Protipóly klimax – ilinx

Konfigurace protikladných typů *flow* předložených v tomto textu, vytvářejí široké řetězce asociací dokládající jejich relevanci. Eugen Fink ve své filozofické stati Oáza štěstí (1992, str. 25) vyjadřuje s fascinující podobnostní protikladnost klimax - ilinx v tzv. dionýském a apollinském momentu, které si dovolím odcitovat:

„V aktu hry dospívá člověk ke dvěma extrémům, jak být. Jednou může být hra zažita jako vrchol lidské suverenity; člověk se pak těší z takřka neohraničené tvorby, tvoří produktivně a bez zábran, protože neprodukuje v prostoru reálné skutečnosti. Hráč se cítí být „pánem“ svých imaginárních produktů – hraní se stává výjimečností, poněvadž málo omezovanou možností lidské svobody. Avšak zůstává nesnadnou otázkou, zda může být povaha hry chápána zásadně a výlučně z existenční moci svobody – nebo zda se také ve hře ukazují a působí i zcela jiné základy našeho života. Skutečně také ve hře nacházíme protikladný extrém vůči svobodě, totiž někdy až únik z reálné skutečnosti světa, který může dospět až k vytržení, až k okouzlení, až k propadnutí démonii masky. Hra v sobě může skrývat jasný apollinský moment svobodné svébytnosti, ale také temný dionýský moment panického zřeknutí se sebe sama.“

Fenomenologicko-filozofické koncepce jsou tedy v oblasti hraní videoher stále čerstvé a jejich váha se stále zvyšuje s tím, jak videohry začínají reprezentovat komplexní světy, v nichž lze svobodně volit. Tento klíčový pojem fenomenologického směru filosofie také vypovídá mnohé o nesvobodě a možném manipulativním obsahu videoher. Stačí jen předložit Gadamerovo tvrzení, že *„hra více hraje nás než my ji“* (in Sutton-Smith, 2001, str. 192).

Další oporu by bylo možné najít v psychoanalytických a analyticko-psychologických přístupech, jež by mohly mít dozajista mnoho co říct k výkladu obou pojmů svou vlastní terminologií. Jak uvádí Borecký (2005), jednotlivé směry psychologie aplikují topologické modely osobnosti i na složky participující v oblasti hry. V řeči klasické psychoanalytické školy by mohlo klimax symbolizovat převahu superega a ilinx zase pudové složky libida proudícího z id. Analytická psychologie by protikladnou dvojici pravděpodobně interpretovala na rovině archetypálního napětí mezi bytostným já (ludickým transem) a dvěma formami tendence vymezení ega (skrze já klimax, skrze ne-já ilinx).

Všechny tři druhy *flow* mohou být také smysluplně vysvětleny existujícími typologiemi hráčů (Cowley, Charles, Black, & Hickey, 2008; Bartle, 1996) či motivačních faktorů (Yee, 2007) zjištěných dosavadním výzkumem: (předkládá tabulka 9).

Tabulka 9 – Komparace tří typů flow a herního stylu

	Klimax	Ludický trans	Ilinx
Styl	Achiever, Conqueror, Manager	Explorer, Wanderer, Socializer	Killer, Participant
Motivace	Dosáhnutí úspěchu, cíle, výkonu, soutěžení	Objevování, role play, experimentování cestování, sociální kontakt	Únik, adrenalin

Neméně podnětným by se mohlo stát vyhledávání souvislostí mezi tradičním pojetím žánru v oblasti umělecké poetiky, protože některé z identifikovaných typů *flow* ve videohrách svou podobou asociují existující žánry.

4.2.2 „Svět je větší“ aneb hra jako symbol světa

V nadpisu jsem si vypůjčil výrok Lukáše Grygara, který ačkoliv vynesený okrajově, reprezentoval důležitý popis prožitku ponoření se do některých současných propracovaných virtuálních světů, jež hráče dalekosáhle přesahují. Zajímavým detailem projevujícím se ve vyprávěních herních novinářů bylo jejich skoro samozřejmé označování hry „světem“. Na tomto způsobu vyjadřování je zajímavé, že se jedná o velmi starou, ne-li nejstarší rétoriku vyjadřující podobnosti hry s kosmickým děním odrážející se v smýšlení Hérakleita a následně Finka (Hogenová, 2001). Můžeme ji zařadit k dalším podstatným rétorikám, které se historicky užívaly

k reprezentování skutečnosti, např. metafoře vyprávění či mechanicky materialistické koncepce světa jako stroje. Právě otázka toho, jaký princip utváření významu mezi světem videohry a tím reálným existuje, se ukázala i ve zkoumaných datech. Část novinářů, kteří preferovali žánry více akční a s bezkontextové, nazývaly videohru jednoduše hrou a ne světem. Další mluvili o světu v metaforickém slova smyslu (svět vykazuje svým zobrazením podobné vnější znaky s možným skutečným světem) nebo metonymickém (svět je více abstraktním mnohoznačným prostředím). Metonymická forma navíc přesahovala videoherní žánry, u nichž se běžně o prvku komplexního světa mluví – skoro každá hra měla svým způsobem svět. Pro optimální prožitek se ukázalo jako podstatné to, aby hra působila živě, přestože hráč chápe, že jde o iluzi konstruovanou – proto častá vyjádření v termínech „herní mechanizmy". Hlubšího prozkoumání nahlížení na herní svět by šlo dosáhnout třeba zaměřením se na některé zákonitosti jeho vytváření na ose *zaujetí – flow*. Inspirativní předlohou mohou být třeba předpoklady časového přetrvávání (herní svět žije kontinuálně bez ohledu na hráče), fyzikálních zákonů (pravidel a hranic) a interaktivity (hráči mohou jednat a okolí na jejich jednání reaguje) uváděné Castronovou (2005).

4.2.3 Ludický trans a transcendentní funkce

Jak již čtenář může vědět, novináři inklinující k pojetí hry jako světa též popisovali optimální prožitky *ludického transu*. Z charakteristik tohoto stavu vyplývá napětí mezi protiklady *ilinx – klimax* reprezentující také zvýšenou a sníženou úroveň aktuálního vědomého stavu. Ludický trans se díky tomu zajímavě doplňuje nejenom s fenomenologickou filosofií - proces poznání jako vzcházení zacházením podobný zapálenému a uhasínajícímu ohni u Hérakleita (Hogenová, 2001), ale i s pojmem transcendentní funkce C. G. Junga. V myšleních starých Řeků se protikladné principy mísily v pojmu *hieros gamos*, posvátné hry protikladů. Připomeňme, jakou hodnotu přisoudil Huizinga (2000) agónistickému principu hry, což se stalo následně ústředním předmětem kritiky Cailloise. Jungova psychologie se v podstatě na hře protikladů vědomí a nevědomí celá zakládá. Schopnost jednotlivce vést dialog mezi těmito dvěma složkami jeho psyché nazval transcendentní funkcí a vyjádřil jako *„proměnu osobnosti míšením a vázáním ušlechtilých a neušlechtilých součástí, diferencovaných a méněcenných funkcí, vědomého a nevědomého"* (Jung, 2000, str. 85). Transcendentní funkci spojuje s *ludickým transem* mnoho společných znaků. *Ludický trans* se projevuje imaginativními stavy, kdy ani nejde tolik o přímo zobrazované (znaky), ale o to, co by mohlo být (symboly), čímž je předáváno slovo impulzům nevědomí. Vše se však děje v bdělé aktivitě za přispění části vědomých funkcí, čímž se překračuje nereflektované agování *ilinx* či iluze omnipotence a kontroly já v *klimax*. Ludický trans spojuje protiklady orientačních funkcí (smyslových) v jednotnou holistickou zkušenost a sám tento proces vysvětluje dlouhotrvající pozitivní naladění, vnitřní usebrání se a distorzi časového vnímání v bezrozpornosti živého herního světa.

4.2.4 Hranice magického kruhu

Magickým kruhem označil Huizinga (2000) tendenci hry vytvářet vymezený prostor, který je striktně oddělený od reality a platí v něm vlastní zákony, má nádech nevšedního. Rozhovory s informanty však tuto jasně vymezenou hranici příliš nepotvrdily. Logika napovídá, že po skončení herní seance bohaté na optimální prožitek by se hráč užívající pozitivních pocitů měl vydat podnikat jinou aktivitu. To se ale příliš nepotvrdilo. Přísun pozitivních emocí po skončení *flow* a znovuobjevivší se schopnost tyto pocity reflektovat ano, ale ne vždy ukončení samotné hry. Mnozí novináři se ke hře po jejím „skončení" uchylují ve vlastních myšlenkách dvojím způsobem. V případě prvního uvažují o dalších krocích ve hře, co si kde vyzkouší či jak se bude dál odehrávat příběh. Předmětem pozornosti zůstává po určitou dobu stále hra. Pokračuje vlastně v psychice hráče. Druhá obdoba prožitku po skončení hraní se zabývá více reflektujícím zpracováním zkušenosti, hra poskytuje materiál pro další asociace, inspiraci, vede k aktivitám mimo její rámec. Hráč vyhledává témata související se hrou, čte podobné knihy, poslouchá její soundtrack, přemýšlí o hodnotě prožitku. Na pomoc v interpretaci těchto dvou typů zkušenosti ex post by mohl posloužit reflektivní modus (Fonagy a Target, in Vavrda, 2005). *Reflektivní modus* vyjadřuje v souvislosti se hrou schopnost chápat psychickou realitu jako odrážející duševní stavy sebe i druhého. V rámci vývoje se objevuje v 4-5 roce. Pro většinu dospělých znamená samozřejmost odlišovat realitu a hru, pokud operují v tomto modu. Ontogeneticky mladší *pretend modus* bere herní obsah také jako reprezentaci, který však nemá žádný vztah k realitě. Nabízí se otázka, jestli videohry kvůli své vtahující kvalitě a současnému kulturnímu vytlačení na okraj společnosti neposkytují daleko složitější formu hry, jež není snadné ve vztahu k realitě reflektovat, jestli se videohry někdy více nepodobají či nebudou vyvíjet v duchu tak komplexní zkušenosti, že její pochopení a kategorizace bude či je stejně složitá jako u „skutečné" zkušenosti? Proč se prožitek hraní u některých hráčů pohybuje někdy v *pretend modu* (bez hodnoty k realitě, pouze ke hře samotné) a jindy zase produktivně v reflektivním modu? A konečně, jakým způsobem lze vůbec vymezovat hranice optimálního prožívání při hraní videoher, když může hráč formální meze hry daleko přesahovat? Toto vše nabourává tradiční pojetí uzavřenosti magického kruhu hry.

4.2.5 Učební styl a ponoření do hry

Podstatné téma proplévající se mnoha principy navozování *flow* spočívalo v problematice prolnutí herního stylu a učebního stylu. Motivační dynamika mnoha her byla předložena v podobě učebního procesu adaptace na různé stránky hry. Chápání *flow* jako kognitivního procesu není nijak neznámým pojetím. Herní vývojář Raph Coster (2005) ve své popularizační publikaci *A Theory of Fun in Game Design* líčí právě tento proces utváření prožitku zábavy skrze hráčovo odhalování schémat hry. Herní design pravděpodobně při vývoji hry klade značný důraz na tzv. *learning curve* (učební křivku) charakterizovanou postupným osvojováním si prvků. Herní styl by mohlo být produktivní porovnat s již existujícími typologiemi učebního stylu uvnitř

počítačem mediovaných prostředí – např. rozdělení Rosse a Schulze na senzorické styly (vizuální, kinestetický, auditivní) a sociální styly (in Sak a kol., 2007).

Ponoření do hry ve smyslu termínu *immersion* se opět v souvislosti s *flow* objevilo jako složitě definovatelný termín v návaznosti k modelu optimálního prožitku. Ve výsledku bych se opřel o revidovaný model ponoření do hry, který uvádí Calejja (2007). Každému z žánrů *flow* totiž mohou v referenci k této kategorizaci odpovídat některé odlišné typy inkorporace[31]. Pod *klimax* by spadala taktická, narativní a výkonová inkorporace, pod *ilinx* afektivní, *ludický trans* by vyjadřovala především sdílené a prostorové ponoření do hry. O pojmu *immersion* se stále domnívám, že jej nelze ztotožňovat plně s *flow*, protože jde o proces, jež jej kauzálně spouští a stejně tak je i jeho důsledkem. V procesu *zaujetí* se vytváří a ve *flow* dovršuje. Připouštím, že to však takto může platit pouze u některých typů ponoření do hry, stejně jako máme různé typy *flow*.

4.2.6 Alternativní výklad modelu

Před uzavřením diskuse jsem se rozhodl probrat ještě jednu z otázek, kterou práce otevřela, a tou je „jak jinak by bylo možné si vykládat prožitek flow ve videoherních žánrech"? V následujících pár větách bych se rád pokusil o formulaci alternativního výkladu celého modelu, určité konkurenční interpretace dat.

Zkušenost *flow* by bylo možné chápat i jako stejnorodou, pokud se týče kvality stavu. Obsahové odlišnosti v rámci odlišných žánrů totiž způsobují holistický prožitek, který se pouze v jedné chvíli naklání více ke *klimax*, jindy k *ilinx*, ale z hlediska časové delších úseků jde o jeden typ prožitku. Další alternativou výkladu je, že *klimax* a *ilinx* nejsou optimální zkušeností, ale emocionálně odlišně označkované stavy vyjadřující energii směřující k předmětu. Frustrace (*ilinx*) a nudná práce (*klimax*) mohou obě motivovat hráče k překonání některých úseků hry v prospěch vyšší hodnoty, třeba nějaké odměny nebo postupu ve hře. To bych však chápal jako redukci nerespektující specifické prostředí hry, kde participant snese mnoho jinak v realitě nepřijatelných zkušeností (manipulace k provádění činnosti, které vlastně dělat nechce; slastná frustrace či podporovaný únik), v čemž spočívá zároveň i možné nebezpečí, protože ve hře jde všechno jakoby snadněji, je přehlednější a spravedlivější než svět okolo. Zkráceně řečeno, hrát manipulativní a nekvalitně navržené nápodoby „hry" není kulturním ani duševním zážitkem, nýbrž konzumem produktu. Právě zneužití formy hry je pravým úskalím, protože slouží zájmům někoho jiného. Kdo však roli dané videohry pro hráčovo individuální psychické fungování dokáže „objektivně" zhodnotit?

Právě nastiňovaná morální dimenze může do tématu vnést zmatek, jestli klimax a ilinx jsou herním *flow* nebo už jde o jinou aktivitu v identických podmínkách. Z tohoto úhlu pohledu bychom mohli ilinx a klimax vyškrtnout a zůstal by pouze

[31] Termín navrhovaný autorem jako náhrada konceptu *immersion*.

ludický trans. Domnívám se ale, že takovéto členění by bylo příliš zavádějící vzhledem k tomu, že v rámci výzkumného šetření jsem mluvil pouze s herními novináři. Herní komunita se odlišuje ve svém vkusu a i krátkodobé „vyřádění“ v „tupé hře“ patří k jejím atributům – hráčovi nelze upřít, že má volnost se i dobrovolně a náruživě „znevolnit“ ve vybraném systému videohry. Meze a hranice jsou velmi tenké, ale vzhledem k tomu, že patologické následky hraní videoher se stále empiricky neprokázaly jako nijak alarmující oproti jiným zhoubám současného světa (možná až na problematiku závislosti v asijských zemích), je třeba spíše vyhledat způsob, jakým znovu hře přiřknout právoplatnou společenskou hodnotu ve své jedinečné ambivalenci překračující pouhou výplň volného času a útěk z nudy.

Závěr

V diplomové práci *Prožitek flow ve videoherních žánrech* jsem se pokusil o systematizaci frekventovaně citovaného pojmu *flow* v oblasti hraní videoher. Záměrem nebylo originální pojetí M. Csikszentmihalyiho překonat, jakožto spíše přizpůsobit podmínkám sféry digitálního hraní. Výsledek celé práce – dimenzionální model *flow* respektující různé druhy optimálního prožitku než jeden jediný, nechápu jako definitivní teoretické schéma. Kvalitativní metoda výzkumu umožnila nasytit některé předpřipravené kategorie daty, na jiném místě otevřela i pestré spektrum nových otázek. Pro budoucí doplnění chápu jako důležité model obohatit o reflexe dalších skupin videoherní kultury, zejména běžné hráče, profesionální hráče a herní vývojáře. Velkou váhu přikládám otestování věrohodnosti celé koncepce na základě předložení výsledků práce hráčům a herním designérům reprezentujícím dvě optiky, jimiž je možné na problematiku *flow* nahlížet – z pozice herního stylu hráče a žánru designu hry.

Na diplomovou práci hodlám navazovat další studií, tentokrát zaměřující se na herní styl sám o sobě. Herní styl se stal částečně i tématem této práce, ale zastával v ní pouze druhotnou úlohu. Typologie hráčů je, domnívám se, v oblasti videoher trochu opomíjené téma, které však chápu jako modelový příklad otázky, na níž by mohl obor psychologického výzkumu nabídnout podnětný náhled.

Pro detailnější zakotvení současného modelu *flow* by mohla být dále podnětná analýza typických herních zástupců pro daný žánr videoher a typ či dimenzi *flow*. Katalog s přesnějším rozborem jejich mechanizmů a zařazení pod některý z typů by mohl podat zajímavé srovnání se zážitkem hráče.

V neposlední řadě je třeba vyzdvihnout váhu dalšího teoretického propracování teorie z pohledu dalších disciplín. Především otázka kulturní determinace současného náhledu na *klimax – ludický trans – ilinx mi* přijde jako vodítko pro vysvětlení, jaká hodnota je v jedinci budována ve vztahu k jednotlivým ideálům optima? Jsou jednotlivé typy plynutí prožitku více specifické pro některá kulturní zázemí (např. *flow* pro západní kulturní tradici a ilinx pro východní)? Dosahují v těchto regionech některé žánry vyšší popularity?

Skromným účelem diplomové práce bylo více otevřít diskusi o tom, jaké různé druhy „odkud – kam“ lze u prožitku *flow* ve videohrách vysledovat. Na podkladu svých závěrů z rozhovorů s 8 videoherními novináři jsem sestrojil ideální model, jenž by mohl zprostředkovat inspiraci pro další výzkum či tvorbu her a podnítit kritický náhled na nejednoznačnosti plynoucí ze současné aplikace konceptu *flow*, které se přímo odrážejí i do současného stavu výzkumu.

Použitá literatura

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research 1 (1)*. http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm.

Borecký, V. (2005). *Imaginace, hra a komika* . Praha: Triton.

Bragge, J., & Storgärds, J. (2007). Profiling Academic Research on Digital Games Using Text Mining Tool. *Situated Play.* Proceedings of DiGRA 2007 Conference.

Brown, H. J. (2008). *Videogames and Education.* New York: M.E.Sharpe.

Caillois, R. (1998). *Hry a lidé: Maska a závrať.* Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.

Calejja, G. (2007). Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game. *Situated Play* (stránky 83-90). Proceedings of DiGRA Conference.

Canossa, A., & Drachen, A. (2009). Patterns of Play: Play-Personas in User-Centred Game Development. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory Conference.* DiGRA.

Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds.* Chicago: The University of Chicagi Press.

Chen, H., & Nilan, M. (1998). An Exploration of Web Users Internal Experiences: Application of the Experience Sampling Method to the Web Environment. *Proceedings of WebNet 98 -- World Conference of the WWW, Internet, and Intranet.* FL.

Chen, H., Wigand, R. T., & Nilan, M. (2000). Exploring Web users' optimal flow experiences. *Information Technology & People 13 (4)*, stránky 263-281.

Chrz, V. (2007). *Možnosti narativního přístupu v psychologickém výzkumu.* Praha: Psychologický ústav AV ČR.

Chrzová, D. (2005). *Být rodičem dítěte s pohybovým postižením. Disertační práce.* Praha: Pedf UK.

Coster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design.* Scottsdale: Paraglyph Press.

Cowley, B., Charles, D., Black, M., & Hickey, R. (2008). Toward an Understanding of Flow in Video Games. *ACM Computers in Entertainment 6*, stránky 20-26.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* New York: Harper and Row.

Csikszentmihalyi, M., & Hunter, J. (2003). Happines in Everyday Life: The Uses of Experience Sampling. *Journal of Happiness Studies 4*, stránky 185-199.

DeMaria, R. (2007). *Reset - Changing the Way We Look at Video Games.* San Francisco: Berrett-Koehler Publishers.

Drapela, V. J. (1997). *Přehled teorií osobnosti.* Praha: Portál.

Duplinský, J. (2001). Dětská hra a psychologie. *Pedagogika 51 (4)*, stránky 433-438.

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.* DiGRA.

Fink, E. (1992). *Oáza štěstí.* Praha: Mladá fronta.

Finneran M., C., & Zhang, P. (2005). Flow in Computer-mediated Environments: Promises and Challenges. *Communications of the Association for Information Systems 15*, stránky 82-101.

Genvó, S. (2009). Understanding Digital Playability. V B. Perron, & M. J. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2* (stránky 133-149). New York: Routledge.

Gibson, J. J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception.* New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion.* Cambridge: MIT-Press.

Griffiths, M., King, D., & Delffabro, P. (2009). The Psychological Study of Video Game Players: Methodological Challenges and Practical Advice. *International Journal of Mental Health and Addiction 7*, stránky 555-562.

Grodal, T. (2003). Stories fo Eye, Ear and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experience. V M. J. Wolf, & B. Perron, *Video Game Theory Reader* (stránky 129-157). New York: Taylor and Francis Books.

Hartl, P., & Hartlová, H. (2009). *Psychologický slovník* . Praha: Portál.

Hendl, J. (2008). *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace.* Praha: Portál.

Hogenová, A. (2001). Hra a filosofie. *Pedagogika 51 (4)*, stránky 471-487.

Hrabec, O. (2010). *Motivační struktura hry World of Warcraft. Bakalářská práce.* Praha: Pedf UK.

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens.* Praha: Dauphin.

Janeček, P. (2010). Game Over? Aktuální témata domácího etnologického studia dětské hry. *Národopisná revue 3*, stránky 155-161.

Jović, J., & Dindić, N. (2011). Influence of Dopaminergic System on Internet Addiction. *Acta Medica Medianae 50 (1)*, stránky 60-66.

Jung, C. G. (1997a). *Výbor z díla II. Archetypy a nevědomí.* Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.

Jung, C. G. (2000). *Výbor z díla III. Osobnost a přenos.* Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.

Jung, C. G. (2004). *Výbor z díla VII. Symbol a libido.* Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.

Jung, C. G., & Wilhelm, R. (1997b). *Tajemství zlatého květu.* Praha: Vyšehrad.

Klusák, M., & Kučera, M. (2010). *Dětské hry - games.* Praha: Karolinum.

Koepp, M. J., Gunn, R., Lawrence, A., Cunningham, V. J., Dagher, A., & Jones, T. (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature 393*, stránky 266-268.

Lazzaro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story.* http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf

Lemay, P. (2007). Developing a Pattern Language for Flow Experiences in Video Games. *Situated Play, Proccedings of DIGRA Conference*, (stránky 449-455). DiGRA.

Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review 50*, stránky 370-396.

Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu.* Praha: Grada.

Mirza-babaei, P., Long, S., Foley, E., & McAllister, G. (2011). Understanding the Contribution of Biometrics to Games User Research. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play.* DiGRA.

Müller, L., & Müller, A. (2006). *Slovník analytické psychologie.* Praha: Portál.

Nacke, L., Drachen, A., Kuikkaniemi, K., Niesenhaus, J., Korhonen, H., & van den Hoogen, W. (2009). Playability and Player Experience Research. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (stránky 1-5). DiGRA.

Novak, T. P., & Hoffman, D. L. (1997). *Measuring the Flow Experience Among Web Users*. http://www2000.ogsm.vanderbilt.edu/

Novak, T. P., Hoffman, D. L., & Yung, J.-F. (2000). Measuring the Customer Experience in Online Environments: A Structural Modeling Approach. *Marketing Science 19*, stránky 22-42.

Pace, S. (2004). A Grounded Theory of The Flow Experiences of Web Users. *International Journal of Human-Computer Studies 60*, stránky 327-363.

Perron, B., & Wolf, M. J. (2009). Seven Challenges for Video Game Theory. V B. Perron, & M. J. Wolf, *The Video Game Theory Reader 2* (stránky 6-15). New York: Routledge.

Privette, G. (1983). Peak Experience, Peak Performance and Flow: A Comparative Analysis of Positive Human Experiences. *Journal of Personality and Social Psychology 45 (6)*, stránky 1361-1368.

Rettie, R. (2001). An exploration of flow during internet use. *Electronic Networking Applications and Policy 11 (2)*, stránky 103-113.

Ribbens, W., & Yorick, P. (2009). Researching Player Experiences through the Use of Different Qualitative Methods. *Proceedings of Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory Conference.* DiGRA.

Sak, P., Mareš, J., Nová, H., Richter, V., Saková, K., & Skalková, J. (2007). *Člověk a vzdělání v informační společnosti.* Praha: Portál.

Skadberg, Y. X., & Kimmel, J. K. (2004). Visitors' Flow Experience While Browsing a Web Site: it's Measurement, Contributing, Factors and Consequences. *Computer in Human Behavior 20*, stránky 403-422.

Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play.* Cambridge: Harward University Press.

Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *ACM Computers in Entertainment 3 (3).*

Tavinor, G. (2008). Definition of Videogames. *Contemporary Esthetics 6*.

Therrien, C. (2009). Making Sense in Ludic Worlds. The Idealization of Immersive Postures in Movies and Video Games. *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.* London: DiGRA.

Toth, H., Desurvire, M., & Caplan, J. A. (2004). Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games. *Proceeding of Human Factors in Computing Systems.* ACM.

Vavrda, V. (2005). *Otázky soudobé psychoanalýzy.* Praha: Lidové noviny.

Vorderer, P., & Bryant, J. (2006). *Playing video games: motives, responses, and consequences* . New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Yee, N., Ducheneaut, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). "Alone Together?" Exploring the Social Dynamics of Massive Multiplayer Online Games. *Conference on Human Factors in Computing Systems* (stránky 407-416). ACM.

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior, 9*, stránky 772-775.