

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Diplomová práce

**Specifičnost poznání prostřednictvím počítačových her v kontextu výtvarného zážitku**

**Bc. Ladislava Totzauerová**

Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí práce: Doc. PaedDr. Jan Slavík, CSc.

Plzeň 2013

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, dne 12. 7. 2013 Podpis .....

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala Doc. PaedDr. Janu Slavíkovi, CSc., bez jehož vstřícnosti a ochoty by tato práce nemohla vzniknout.

V Plzni dne 12.7. 2013 Podpis .....

## **ANOTACE**

Etablovaným cílem diplomové práce je zabývat se povahou počítačové hry z hlediska poznávání a jejích účinků na hráče. Zaměřím se na specifický typ poznávání prostřednictvím zážitku z herní aktivity s ergodickou formou narativu v počítačových hrách. Při analýze vycházím z artefiletického pojetí a věnuji se konceptům výtvarných kvalit. Tato povaha média by měla nastínit jeho potenciální přínos v systému vzdělávání. Ergodická forma mi svým důrazem na aktivitu recipienta umožňuje sledovat proces utváření konceptu, a tak co nejlépe analyzovat, co a jakým způsobem může recipient v průběhu počítačové hry poznávat. Diplomová práce navazuje na bakalářskou práci a rozvíjí téma v hlubším kontextu, který je v předchozích řádcích zmíněný. Teoretická část vychází z textů teoretiků, kteří se studiem her zabývají a měly by svým způsobem doložit jejich potřebnost v nejobecnějším smyslu. Výzkumná část bude zaměřena na kategorizaci herních žánrů, které budou interpretovány z interakce mezi uživatelem a médiem. Preferovanou metodou ve výzkumné části bude případová studie, která se soustředí na specifické prožitky a projevy uživatele při hraní počítačové hry.

## **ANNOTATION**

The objective of this thesis is to discuss the nature of a computer game in terms of cognition and its effects on the players. I focus on a specific type of cognition; the cognition through the experience from the gaming activity with an ergodic form of narrative in computer games. In the analysis, I draw inspiration from an artphiletic interpretation and study concepts of artistic qualities. This attribute of the media should outline its potential contribution to the educational system. Through its emphasis on the recipient's activity, the ergodic form enables me to monitor the process of the concept making and helps me to better analyse how the recipient is influenced by the cognition while playing computer games. In this thesis, I build on my bachelor thesis and develop the topic in a deeper, aforementioned context. The theoretical part is based on various texts of theoreticians who study computer games and should demonstrate the usefulness of the latter in the broadest sense. The research part focuses on a classification of different game genres, which is interpreted from the point of interaction between the user and the media. The preferred method in the research part is a case study, which focuses on specific experiences and expressions of users while playing computer games.

<b>1.</b>	<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>2.</b>	<b>CO JE HRA/ POČÍTAČOVÁ HRA?</b> .....	<b>11</b>
2.1.	HISTORIE HERNÍCH STUDIÍ .....	11
2.2.	DEFINICE POČÍTAČOVÉ HRY .....	13
2.3.	STRUKTURA POČÍTAČOVÉ HRY .....	13
2.3.1.	ANIMACE .....	13
2.3.2.	POČÍTAČOVÁ ANIMACE .....	13
2.3.3.	3D ANIMACE .....	14
2.3.4.	ZVUK A HUDBA .....	14
<b>3.</b>	<b>HODNOTA POČÍTAČOVÉ HRY</b> .....	<b>14</b>
<b>4.</b>	<b>HERNÍ ŽÁNRY</b> .....	<b>16</b>
4.1.	ADVENTURE/ MIMIKRY .....	16
4.2.	AKČNÍ POČÍTAČOVÁ HRA/ AGÓN .....	18
4.3.	STRATEGIE/ ALEA .....	20
4.4.	RPG/ MIMIKRY .....	22
4.5.	SIMULÁTOR/ ILINX .....	23
<b>5.</b>	<b>INTERDISCIPLINARITA POČÍTAČOVÉ HRY</b> .....	<b>24</b>
5.1	NARATOLOGIE VERSUS LUDOLOGIE-PŘÍBĚH VERSUS SYSTÉM .....	24
5.2.	KOMPROMIS KONCEPTUALIZACE POČÍTAČOVÉ HRY .....	27
<b>6.</b>	<b>TEORIE KYBERTEXTU VYCHÁZEJÍCÍ Z ERGODICKÉ LITERATURY</b> .....	<b>28</b>
6.1.	UŽIVATELSKÉ FUNKCE ERGODICITY, ČILI ERGODICKÉ FUNKCE .....	30
<b>7.</b>	<b>NEZBYTNOST INTERDISCIPLINARITY</b> .....	<b>31</b>
7.1.	KONCEPTY INTERDISCIPLINARITY HERNÍCH STUDIÍ .....	32
7.1.1.	Koncept softwarových studií (platform studies) .....	32
7.1.2.	Koncept ideologie a interpretace .....	32
7.1.3.	Koncept počítačové hry jako persvazivního média .....	33

7.1.4.	Koncept herního designu v počítačových hrách s ohledem na vyjadřovací Potenciál.....	33
7.1.5.	Koncept pojmu Imerze (Imersion), Flow a teorie avatara .....	34
7.1.6.	Koncept psychologie hráčů .....	35
<b>8.</b>	<b>POČÍTAČOVÉ HRY VE VZDĚLÁVÁNÍ .....</b>	<b>36</b>
8.1.	MEDIALIZACE V ŽIVOTĚ DÍTĚTE SPOLEČNĚ S KONTEXTEM EDUKACE .....	38
8.2.	TERMINOLOGICKÉ VYMEZENÍ ELEMENTÁRNÍCH POJMŮ POČÍTAČOVÉ HRY V KONTEXTU EDUKACE .....	38
8.3.	VOLBA DIDAKTICKÉ POČÍTAČOVÉ HRY .....	38
8.4.	KATEGORIZACE POČÍTAČOVÉ HRY VE VÝUCE .....	39
<b>9.</b>	<b>POČÍTAČOVÁ HRA JAKO UMĚLECKÉ DÍLO .....</b>	<b>40</b>
9.1.	TAKTILNÍ RECEPCE .....	40
9.2.	POČÍTAČOVÁ HRA JAKO NOVÝ NÁHLED NA UMĚNÍ .....	40
9.3.	VYMEZENÍ POJMU „UMĚLECKÉ DÍLO“ .....	41
9.4.	GRANT TRAVINOR A JEHO KLASTROVÁ TEORIE .....	42
9.5.	ONTOLOGICKÉ PROMĚNY POJMU „UMĚLECKÉ DÍLO“ .....	43
<b>10.</b>	<b>ESTETICKÁ ROLE NOVÝCH MÉDIÍ (POČÍTAČOVÉ HRY) .....</b>	<b>44</b>
10.1.	VIZUÁLNÍ KULTURA .....	45
10.2.	POČÍTAČOVÁ HRA JAKO NOVÉ MÉDIUM .....	45
10.3.	KVALITY ESTETICKÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY .....	46
10.3.1.	Od psychické distance k distanci estetické .....	46
10.3.2.	Reflektující a reflektované já .....	47
10.3.3.	Spor současné estetiky .....	48
<b>11.</b>	<b>KVALITY VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY .....</b>	<b>48</b>
11.1.	VÝZNAMOVÁ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU V KONTEXTU POČÍTAČOVÉ HRY .....	49
11.2.	KONSTRUKTIVNÍ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU V KONTEXTU HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY .....	50
11.3.	EMPATICKÁ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY.....	51

11.4.	PROŽITKOVÁ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY .....	52
<b>12.</b>	<b>TEORETICKÁ VÝCHODISKA PRO VÝZKUMNOU ČÁST .....</b>	<b>52</b>
12.1.	ARGUMENTACE PRO VÝZKUM KVALITY ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY .....	52
12.2.	KVALITY POČÍTAČOVÉ HRY PRO UPLATNĚNÍ KONCEPTŮ VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU .....	53
12.2.1.	Narativ .....	53
12.2.2.	Transmediální vyprávění .....	54
12.2.3.	Zákonitosti kvalitního vyprávění .....	54
12.2.4.	Abstrakce .....	54
12.2.5.	Vůle k fikci jako předpoklad pro abstrakci .....	55
12.2.6.	Fikční světy .....	55
12.2.7.	Mimésis jako proces tvorby fiktivního světa .....	56
12.3.	KVALITY ZTOTOŽŇOVÁNÍ UŽIVATELE S HERNÍM AVATAREM V KONTEXTU VÝTVARNÉ VÝCHOVY .....	57
12.4.	HERNÍ ESTETIKA JAKO ZDROJ HERNÍHO ZÁŽITKU .....	57
12.4.1.	Typologie estetiky počítačové hry .....	58
<b>13.</b>	<b>KVALITATIVNÍ VÝZKUM A JEHO TEORETICKÁ A METODOLOGICKÁ VÝCHODISKA ...</b>	<b>58</b>
13.1.	DEFINICE KVALITATIVNÍHO PŘÍSTUPU .....	58
13.2.	PŘÍPADOVÁ STUDIE .....	59
13.3.	JAK NA PŘÍPADOVOU STUDII? .....	61
13.4.	SHRNUTÍ PŘÍPADOVÉ STUDIE .....	63
<b>14.</b>	<b>VÝZKUMNÁ ČÁST DILOMOVÉ PRÁCE .....</b>	<b>64</b>
14.1.	PLÁN .....	64
14.1.2.	Aplikace počítačové hry Machinarium na výzkum a její kategorizace jako didaktické Hry .....	65
14.2.	DESIGN ZKOUMANÉHO PŘÍPADU .....	66

14.3.	SBĚR DAT .....	67
14.3.1.	Písenný dotazník aktéra č. 1 .....	67
14.3.2.	Písenný dotazník aktéra č. 2 .....	70
14.4.	ANALÝZA/INTERPRETACE .....	73
14.4.1.	Analýza dokumentů aktéra č. 1 a č. ....	73
14.4.2.	Analýza výtvarných kvalit v kontextu hraní počítačové hry Machinarium .....	74
14.4.3.	Analýza a aplikace modelu MDA .....	76
<b>15.</b>	<b>SOUHRN VÝSLEDKŮ .....</b>	<b>78</b>
<b>16.</b>	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>80</b>
<b>17.</b>	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>81</b>
<b>18.</b>	<b>ELEKTRONICKÉ ZDROJE .....</b>	<b>83</b>
<b>19.</b>	<b>RESUMÉ .....</b>	<b>85</b>



## 1. ÚVOD

V souvislosti počítačových her je stále potřeba dokládat potřebnost jejich studia vzhledem k tomu, že jsou velmi často používány pro zábavné účely při volnočasových aktivitách. Leckdo se tedy může pozastavit nad tím, že v nich hledám nějaký poznávací přínos. Nejdříve se pokusím o odůvodnění stanovených cílů. Jedním z argumentů je analogie mezi počítačovými hrami a filmovým světem. Film, stejně jako hra na počítači, jsou příběhem – narativem. Z toho plyne, že přinášejí svému divákovi poznání nějakého obsahu, podobně jako třeba knihy. Na rozdíl od knih jsou však počítačové hry v současnosti stále populárnější zejména u mládeže. Ve vztahu k diplomové práci bych zmínila další argument, který dává počítačové hře další rozměr- divák není jen tichým konzumentem příběhu, ale jeho aktivním spoluvůrcem. Právě tento akční potenciál počítačové hry bych ve své práci ráda vyzdvihla. Považuji za nutné ale eliminovat určité herní žánry a zdůraznit především ty, které mají tento potenciál v sobě zakódovaný a lze ho dále použít. Tento kód můžeme nalézt například v herních simulacích, který svojí funkcí dokáže pozitivně ovlivňovat hráče.

Dnes se počítačové hry stávají součástí různých výzkumů a studií. Díky tomu je dokládána potřeba počítačové hry studovat. Ve své diplomové práci budu čerpat z herních studií jakožto disciplíny a tím poukázat na několik stanovisek, které lze na základě toho zaujmout. Zároveň při tom budu klást důraz na pojetí z výtvarné výchovy skrze prožitek směřující k výtvarným kvalitám.

Než přejdu k samotnému tématu diplomové práce, ráda bych se zaměřila na historii herních studií a zabývala se také otázkou „Co je hra/počítačová hra“ a nastínila její zásadní vlastnosti, které jsou nosným důvodem pro její potenciál ve vzdělávacím systému. Především se bude jednat o vlastnosti, které mají výtvarný charakter.

Čtenáře této práce bych chtěla upozornit na to, že oproti zadání diplomové práce jsem záměrně vynechala ve výzkumné části oblast, která se zaměřuje na určitý stupeň školy. Postupně jsem nabyla toho zjištění, že z hlediska kvalitativního výzkumu a zvolení případové studie jako výzkumné metody je lepší zvolit specifické uživatele, kteří budou odlišní svým vztahem a přístupem k počítačovým hrám. Vzhledem k zaměření ve výzkumné části je tedy potřeba zkoumat především prožitek při hraní počítačových her, což povede k pochopení její vnitřní podstaty.

## 2. CO JE HRA/ POČÍTAČOVÁ HRA?

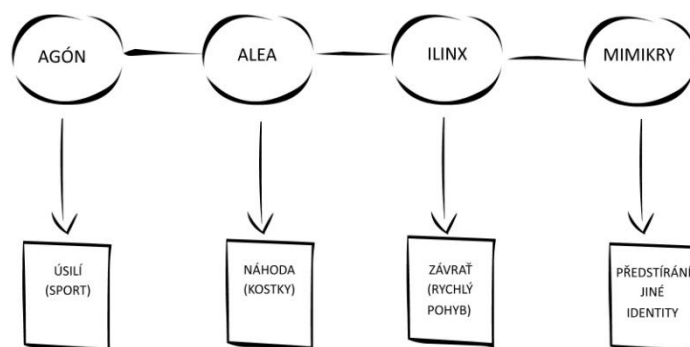
### 2.1. HISTORIE HERNÍCH STUDIÍ

*“[Hru lze definovat] jako činnost bytostně svobodnou, k níž hráč nemůže být nucen(...), vydělenou z každodenního života(...), nejistou, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen(...), neproduktivní(...), podřízenou pravidlům(...) a fiktivní”* (CAILLOIS, 1998: 32).

Pojmem hra jako taková se ve dvacátém století zabývali dva významní autoři, jejichž publikace mají v oblasti herních studií význam dodnes. Johann Huizinga a Roger Caillois byli důležitými osobnostmi, které položily základ novodobému uvažování o hrách. Huizinga napsal v roce 1938 knihu s názvem *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, v níž se zamýšlí nad tím, proč si lidé vlastně hrají a jaký smysl tato aktivita má ve společnosti. Podle Huizingy je hra jedním z klíčových elementů lidské kultury protože kultura se z hraní rodí a je jím prostoupená ve všech svých projevech. I když hra bývá vnímána jako něco podřadného, neužitečného, co nemá vztah k reálnému světu, trénujeme skrze hraní schopnost být svobodní a zároveň hrát podle pravidel. Hraní nás učí sebeovládání, trpělivosti a fantazii, zároveň i disciplíně a touze vítězit, ale stejně tak i schopnosti vyrovnat se s neúspěchem (BENDOVIÁ, 2009: 002-003). *„Podle formy tedy můžeme 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 prostoru, probíhá řádně podle pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné“* (HUIZINGA, 1971: 13).

Na Huizingovu knihu v roce 1953 navázal Roger Caillois knihou *Hry a lidé: maska a závrať*. Souhlasí s Huizingovým chápáním hry a navíc ji ukotvuje do čtyř základních typů. Prvním typem jsou hry **Agón**. Představují formu soutěže. Je důležité věnovat hře úsilí, abychom zvítězili. Výsledek je tedy založen na osobní zodpovědnosti. Druhým typem jsou hry **Alea**. Jsou to hry typu ruleta, jsou tedy založeny na náhodě, tudíž i výsledek je založený na náhodě. Třetím typem hry **Mimikry** je založen na vykonávání určité role. Zde se uplatňuje fikce. Pod takovým typem hry si můžeme představit dětské hry na indiány. Čtvrtým typem jsou **Ilinx**, které působí na nás především v somatické sféře, kdy trpíme například závratěmi a náš organismus je zmatený. Příkladem je dětské točení na kolotoči (BENDOVIÁ, 2009, [ONLINE]).

## Schéma čtyř základních rozměrů hry podle Cailloise<sup>1</sup>



„V současné době se vývoj počítačových her a jejich žánrů neustále posouvá dopředu a snaží se co nejdříve způsobem přiblížit simulaci skutečné reality. Proto bychom mohli naleznout určitou paralelu mezi typologií klasické hry podle Rogera Cailloise a počítačovými hrami. Typ hry Agón představující formu soutěže se v počítačových hrách promítá v žánru Arkády, na konkrétním příkladu toho, kdy hráč soutěží skrze počítač buď s umělou inteligencí počítače anebo také s další fyzickou osobou díky multiplayerovému způsobu hraní hry. Soutěžít tak mohou v závodění automobilů nebo také v přímém boji svých avatarů proti sobě. Typ hry Alea koresponduje s herním žánrem typu Simulátor, kdy se jedná o jakousi simulaci situací, se kterými se setkáváme i v reálném světě. Hry tohoto typu, jako například rybolov a již zmíněná ruleta jsou tedy založeny na principu náhody, kdy náhodně vsadíme na určitou lokaci a je pouze na náhodě, zda se nám poštěstí či ne. To, zda se ryba uchytí na našem háčku neovlivníme stejně tak, jako to, že by číslo, na které jsme vsadili, padlo v ruletě. Typ hry Mimikry je jasným žánrem RPG (Role Playing Game), kdy ve světě fikce získáme nějakou roli, například roli rytíře, který chodí po světě a dělá dobré skutky tím, že pomáhá bezbranným lidem. Poslední Cailloisovo typ hry Ilinx se odráží v žánru 3D Akčních her, kdy se ocitneme v situaci, že musíme například seskočit padákem z letadla. Tato akce bývá především velmi náročná na ovladatelnost, hráč musí umět ovládat techniku letu s padákem, aby dopadl tam, kam má. Zprvu o pokus sžít se s ovladatelností býváme často v prostoru dezorientováni, věrnou simulací zobrazení vzdušného prostoru můžeme trpět právě i závratěmi. S typem Ilinx se také setkáme v herních Simulátorech, kdy u některých druhů simulací nás může překvapit virtuální nevolnost, tedy druh nevolnosti, který nás postihne například během simulace létání s letadlem. Z uvedeného plyne, že komplexnější počítačová

<sup>1</sup> Pro tvorbu grafu bylo použito kategorií převzatých Caillois, Roger. Hry a lidé. Praha: Nakl. Studia Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

*hra s rozmanitým příběhem bývá spojením více typů her podle Calloise a tyto typy můžeme rozpoznat v určitých situacích ve hře“(TOTZAUEROVÁ, 2010: 8).*

## **2.2. DEFINICE POČÍTAČOVÉ HRY**

*„Počítačová hra je softwarová forma, která je provozovaná skrze počítač. Počítačové hry se uchovávají na hmotném produktu, jako jsou data disky, CD či DVD disky. Počítačová hra plní především zábavnou a relaxační úlohu. Důležité je si uvědomit, že počítačová hra dnes není totéž co videohra. Počítačové hry vznikly z videoher a osamostatnily se během několika let své existence. Slovo „počítačová“ dnes jasně definuje pojem, který nás odkazuje k osobnímu počítači. Termín videohra je již obecnějšího charakteru, odkazuje nás tím na mnoho dalších elektronických produktů typu televizní obrazovka nebo video displej. Mimo jiné, počítačové hry sloužily ryze k zábavě oproti videohrám, které zpočátku plnily i roli technické reprezentace“ (TOTZAUEROVÁ, 2010: 9).*

## **2.3. STRUKTURA POČÍTAČOVÉ HRY**

*„Počítačová grafika je z technického hlediska obor informatiky, který používá počítače k tvorbě umělých grafických objektů a dále také na úpravu zobrazitelných a prostorových informací, nasnímaných z reálného světa (například digitální fotografie a jejich úprava, filmové triky). Z hlediska umění jde o samostatnou kategorii grafiky“ (Počítačová grafika, 2013, [ONLINE]).*

### **2.3.1. ANIMACE**

*„Animace je způsob vytváření zdánlivě se pohybujících věcí. Slovo pochází z cizího slova znamenajícího oživení. Princip animace je zaznamenání sekvence snímků, které jsou každý o sobě statický a drobně se od sebe liší. Při rychlém zobrazování těchto snímků za sebou vzniká díky setrvačnosti lidského oka dojem pohybu. Snímky se však musí přehrávat takovou rychlostí, kterou už oko nepostřehne“ (Počítačová animace, 2013, [ONLINE]).*

### **2.3.2. POČÍTAČOVÁ ANIMACE**

Počítačová animace oživuje statické obrazy pomocí specifického softwaru výpočetní techniky. V průmyslu počítačových her existují dva druhy animace: 2D (dvourozměrná) a 3D (trojrozměrná).

### 2.3.3. 3D ANIMACE

*„Animace postav a mechanických zařízení je ve 3D grafice často založena na animaci kostry modelu. Stejně jako skutečný živý organismus i 3D model má kostru a jednotlivým částem modelu se určí, ke které kosti náleží. Pokročilé 3D grafické nástroje usnadňují animaci kostry díky technice zvané inverzní kinematika. Na rozdíl od klasické animace kostry, kdy animátor určuje úhly všech kloubů, stačí při použití inverzní kinematiky určit pozici několika klíčových částí kostry a polohy kloubů jsou dopočítány algoritmicky“ (Počítačová 3D, 2013, [ONLINE]). Mezi další techniky 3D animace patří například motion capture, kdy dochází k zachycení a zaznamenání pohybu živého objektu pomocí speciálního přístroje.*

### 2.3.4. ZVUK A HUDBA

Zvuk a hudba v počítačové hře dokresluje naše dobrodružství a vytváří zvukovou kulisu během celé doby hraní. Pravdou je to, že většina hráčů zvuky a hudbu ve hře nevnímá, ale je potřeba nezapomenout na to, jak by to vypadalo, kdyby ve hře neexistovala. Kdybychom neměli například při akční hře zapnutý zvuk, neprožili bychom hru v plném rozsahu a přišli bychom tak o komplexní zážitek ze hry.

Zvuk a hudba provázela hru již od svého vzniku. Na počátku nebyly zvukové karty na takové úrovni jako dnes, kdy díky prostorovému zvuku jsme schopni lokalizovat, odkud se k nám někdo blíží. Dnes se mnohdy komponuje hudba přímo pro konkrétní počítačovou hru, tím pádem je jí vlastně „šitá na míru“. Herní skladatel musí pracovat se zcela jiným druhem zážitku, nežli je tomu například u filmu. Důležitá technologie streamingu, která umožňuje zautomatizovaně spouštět hudbu a zvuky v momentech, kdy to vyžaduje úmysl vývojářů - hudba tak reaguje na to, co právě děláme.

## 3. HODNOTA POČÍTAČOVÉ HRY

Z obecného hlediska patří počítačové hry, jakožto součást digitálních médií, do volnočasových aktivit vzhledem k tomu, že zastupují velkou část v zábavném průmyslu.

*„Hraní hry, ať už počítačové nebo jakékoliv jiné je specifickým typem učení, který připravuje člověka na situace, jež by mohl reálně zažít. Jejich inovace je spjata s dynamikou technologických pokroků v oblasti rozvoje počítačové techniky, jejího příslušenství a především počítačového softwaru (grafický design tvořený v grafických editorech, zpracování videa, správa hudebních a zvukových souborů, komunikace po síti). Simulátory s výukovým kontextem nacházejí uplatnění ve vojenství, lékařství a jiných oborech, odkud přecházejí do oborů dalších (například řízení civilních dopravních prostředků) a tyto simulované situace*

*potom přebírá herní průmysl, aby z nich vytvořil specifický typ zábavy a odpočinku“*  
(TOTZAUEROVÁ, 2010: 11).

Pokud bychom počítačovou hru rozebrali, nabyli bychom dojmu, že je to v podstatě kombinace klasických médií jako je kniha či film s novými médii, které obohacují celkové vyjádření o nové možnosti. Využily se tedy vlastní lidské zkušenosti s tradičními médii. Z hlediska obsahu je složená z narativu, který je vytvořen textem (v kontextu počítačových her se jedná o specifický kybertext), jsou v ní vloženy dialogy. Z hlediska vizuálního zpracování je podobná výtvarnému umění, konkrétně například sochařství, ale i architektuře, kde se vytváří 3D modely a různorodé animace. Je schopna být prokládaná narativními sekvencemi či jinými obrazovými materiály, které jsou doplněny o zvuk nebo hudbu. Toho dosáhly počítačové hry až díky vyvíjejícím se technologiím, kdy se videa tvořila ve kvalitách, kde byl zahrnut zvuk, video i text. Díky tomu všemu jsou dnes počítačové hry právoplatně zařazeny do mainstreamové aktivity zábavného charakteru. Nelze tedy počítačovou hru studovat jako ucelený multimediální text. Tento druh nového média nás implicitně nutí ke kroku, abychom překročili dále za obsah a dospěli k samotné hybnosti hry, která funguje díky aktivitě uživatele. Hry jsou zároveň objekt a proces; nelze je číst jako texty nebo poslouchat jako hudbu, je třeba je hrát (AERSETH, 2001).

Hodnoty, které jsou na povrch skryté, čili ty hodnoty, které si nemusíme vědomě připustit, jsou ty hodnoty, které se budou touto cestou snažit vyzdvihnout. Je důležité si pokládat tedy otázku, co jsou počítačové hry? Jakým způsobem se mohou rozebrat? Z čeho se tvoří počítačové a co z toho nám k něčemu může být? Mohu porovnávat všechny počítačové hry podle stejného měřítka bez ohledu na herní žánr?

Existují například hry, jejichž pozitivní náboj převažuje a ze společenského hlediska by bylo skutečně vhodné tyto hry do učebního procesu zařazovat díky specifické a pro děti přitažlivé formě učení skrze ně. Zkušenosti z praxe ukazují, že jednoduché počítačové hry jsou ve výuce využívány především na prvním stupni základní školy (např. matematika, čeština).

Významné je ovšem i sledování herní kultury a stylu hraní hráče z hlediska psychologie, stejně tak jako sociologie, protože projevy hráčské komunity jsou zajímavým námětem pro studium chování člověka ve společnosti. Vedou se také diskuze o významu počítačových her v oblasti teorie estetiky, a to v samotném jádru herního průmyslu, tedy u herních vývojářů a dále také v hráčských komunitách, kdy se pokládá otázka, zda jsou či nejsou hry uměleckým dílem nebo zda pozitivně či negativně ovlivňují estetické cítění a vkus jedince (TOTZAUEROVÁ, 2010).

## 4. HERNÍ ŽÁNRY

Počítačové hry se již od svého vzniku na základě specifického charakteru separují do herních žánrů. Každý herní žánr je specifický tím, jakým způsobem a v jaké intenzitě vyžaduje od uživatele hry aktivitu, jakým způsobem se využívá a to samé platí z hlediska obsahu hry.

Můžeme hry od sebe rozlišovat na základě toho, zda je zpracována ve 3D, tedy trojrozměrném, či 2D, čili dvourozměrném vizuálním zobrazení nebo jaký pohled hráči poskytuje při samotném hraní. Výrazným aspektem herních žánrů je také námět. Především se tyto žánry liší způsobem zásahu hráče do hry a nabízenými prostředky programu k interakci. Se současným pohledem na situaci dochází ale k prolínání a kombinování herních žánrů, a z toho důvodu je náročné všechny kategorie striktně vymezit a definovat.

Počítačové hry se separují i na základě časové investice z hlediska uživatelského hraní. Některé hry uživatel může hrát bez časového limitu s přestávkami, jiné jsou naopak záležitostí několika minut nebo jsou dokonce časově limitovány.

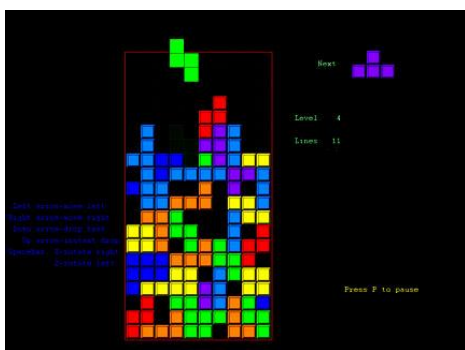
Netypickým subžánrem, který si dovolím ve své práci pojmenovat a teoreticky vymezit a obhájit na vhodných příkladech tedy nepovažuji za klasický koncept žánru počítačové hry, ale považuji ho za nezbytnou součást každé počítačové hry, kdy v každém herním žánru figuruje v jiné intenzitě a na jiné závislosti ke hře samotné. Tento subžánr se bude odrážet od charakteru každého žánru v jiném odstínu, který v sobě bude obsahovat ergodickou funkci počítačové hry. Z toho důvodu považuji tento prvek jako jeden z dominantních prvků, kterými se budu mimo jiné věnovat ve výzkumné části, kdy se budu opírat o teorii ergodických funkcí Espena Aersetha.

### 4.1. ADVENTURE/ MIMIKRY

Herní žánr adventure (dobrodružství) vyžaduje od uživatele velkou míru aktivity ve formě řešení problémů a zápletek při hraní, které musí překonat. V současnosti se často těmto hrám říká „Point and click“, ve volném překladu to znamená „urči myši a klikni“. Zpravidla uživatel vytváří různé kombinace ke správnému postupu, aby sám dekodoval příběh ve hře. Míra ergodie se zde vyskytuje ve velké míře v důsledku toho, že v tomto žánru dominuje narativní charakter hry. Na úkor toho mají počítačové hry tohoto typu pomalejší průběh vzhledem k tomu, že se odehrávají v reálném čase. Uživatel je totiž strůjcem samotného průběhu hry a její tempo včetně vývoje je závislý na jeho aktivitě.

Z pohledu ergodických funkcí je tento žánr jedním z potenciálních žánrů využitelných pro specifické poznání skrze uživatelské hraní, tudíž i jeho možností se uplatnit ve vzdělávání. Z hlediska vývoje se tento žánr progresivně probíjí i do popředí oblíbenosti i díky svému výtvarnému i vizuálnímu zpracování tak, že po sobě zanechává určité výtvarné kvality.

„Adventura je hra, která má jeden z nejcennějších aspektů oproti většině herních žánrů a tím je námět. Adventura (z angl. adventure) je žánr, který je rozvláčný a příběhově bývá zajímavý a spletitý, neboť hádanky a příběh v tomto žánru podmiňují zábavu. Strukturně je vytyčen tzv. ‚Main Quest‘ (hlavní cíl/úkol), který rozprostře onu klikatici questů, po kterých se hráč propracovává užitím zejména své fantazie a logického myšlení (skrze tzv. adventuroidní prvky) k naplnění hlavního cíle. Tedy splnění hlavního cíle má být nápaditým zadostiučiněním za virtuální patálie způsobené hlavnímu hrdinovi. Na závěr hry bývá tradičně promítnuta animáční sekvence. Mnohé vydané tituly v tomto žánru mají povícero podobných animací, ty pak oživují jednotlivé (zejména náročné) části hry již během hráčova postupu“ (Adventura, 2013 [ONLINE]).



Obrázek č. 1<sup>2</sup>

Tetris (ALEXEJ PAŽITNOV, 1985)



Obrázek č. 2<sup>3</sup>

Machinarium (AMANITA DESIGN, 2009)

<sup>2</sup> Obr. 1 „Tetris (ALEXEJ PAŽITNOV, 1985)“ viz <http://leragazze.files.wordpress.com/2009/06/tetris1.jpg>

<sup>3</sup> Obr. 2 „Machinarium (AMANITA DESIGN, 2009) viz <http://bolg.nicosmos.free.fr/public/machinarium-apercus.png>“



## 4.2. AKČNÍ POČÍTAČOVÁ HRA/ AGÓN

Jedná se o herní žánr, který je nejrozšířenějším modelem hry. Tomuto typu se ve volném překladu říká mimo jiné také „střílečka“, z čehož lze odhadnout její prvotní koncept a náplň. Akční počítačová hra po uživateli vyžaduje především dovednost v oblasti jeho motoriky a umění zacházení s manuálním ovládáním hry. Akční hry jsou pojímány tedy jako odpočinkové hry, kdy hráč nemusí příliš přemýšlet o tom, co dělá, ale především uplatňuje svůj postřeh.

*„Akční počítačová hra je označení pro hry, jejichž hlavní náplní je eliminace cílů pomocí bojových technik. Tyto hry většinou virtuálně znázorňují dynamické boje, násilné sekvence (včetně prolévání krve) a škálu zbraňového arsenálu. Žánr nebývá v některých zemích pro kontroverzní scény bez cenzury tolerován, pro neutrlé povahy a možnost pohoršování se je v některých hrách zahrnuta i možnost regulace násilných či krvavých scén“ (Akční hra, 2013 [ONLINE]).*

*„U akčních her se uplatňují dva podžánrové způsoby pohledu hráče při hraní hry. Prvním způsobem je pohled FPS (First-Person Shooter), neboli pohled z první osoby. Jedná se o simulaci pohledu herní postavy, za kterou se hráč vydává“ (TOTZAUEROVÁ, 2010: 28).* Druhým podžánrovým způsobem je TPS (Third-Person Shooter), neboli pohled z třetí osoby. Obraz je zde simulován z pohledu za hrdinou, který je hráčem ovládán. Hrdinu tedy vidíme před sebou.

Jakýmsi subžánrem Akční počítačové hry jsou dodnes takzvané **arkády**. Jedná se o hry typu „plošinovky“, závodní hry, ale bojové i logické. „Plošinovky“ jsou původním typem od dob vzniku tohoto žánru, kdy grafické dovednosti a celkové vizuální zpracování počítačových her bylo na nižší úrovni a jejich zpracování fungovalo ve 2D zobrazení (SUPER MARIO BROS, NITENDO, 1985).



Obrázek č. 3<sup>4</sup>

Super Mario Bros (NITENDO, 1985)

*„Arkády se nejčastěji hrají na kola se stupňující obtížností, některé hry bývají omezeny časem. Dle námětu rozhoduje zejména postřeh, hbitost pohybu prstů po klávesách a jeho zautomatizování, rychlost logického myšlení, předvídání, trpělivost, koncentrace, rychlost provedení nějaké akce atd. Arkádovými rysy se označují koncepty, které zpravidla pomocí změkčení fyzikálních zákonů přispívají k větší zběsilosti hraní hry, která třeba sama arkádou není. V arkádách záleží rovněž na šikovnosti a důvtipu; podle množství vydávaných her na stejném principu se začaly dělit do kategorií podle společných znaků. Dělení je ale jen orientační, neboť jedna komplikovanější arkáda se může vykazovat znaky spadajícími do více kategorií nebo naopak pro svou originalitu může být hůře zařaditelná do kterékoliv z uvedených“ (Arkáda žánr, 2013, [ONLINE]).*

*„Akční hry byly dlouhou dobu nejhranějším žánrem. Splňovaly očekávanou funkci zábavné hry, u které se hráč odreaguje. Často se v těchto hrách jedná o střílečky, kdy nemusíme příliš přemýšlet nad tím, co děláme, ve zkratce pouze chodíme a zabíjíme. I já jsem tomuto žánru velmi snadno podlehla, bohužel jsem nebyla spokojená s pouhým bezhlavým střílením, vyžadovala jsem od těchto her i jiné priority, abych ji opravdu prožila. Prioritou myslím především nějaké smyslové propojení příběhu s akcí, přitažlivou grafikou a co nejrealističtější hraní včetně zvukových efektů. Tyto priority automaticky nabývají s každou získanou zkušeností hráče po dohrání hry. Zřejmě tyto nedostatky trápilo i mnoho dalších hráčů a vývoj se posunul postupem času a technickým rozvojem o několik kroků dopředu.*

---

<sup>4</sup> Obr. 3 „Super Mario Bros (NITENDO, 1985)“ viz

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/61/Super\\_Mario\\_Bros\\_1985.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/61/Super_Mario_Bros_1985.png)

*Dnes tyto hry můžeme tedy prožívat po zvukové stránce. Reálné zvuky vycházející ze zařízení s podporou prostorového zvuku nás o to více vtáhnou do děje, prožitek při hraní a celkový zážitek nabývá dalších rozměrů. Další úroveň zážitku je námět, který se opírá o skutečnou událost, která se historii naší civilizace opravdu odehrála. Reálné zobrazení a vizuální efekty dnešních válečných akčních her nás čím dál více přibližují, ba dokonce vtahují do děje. Pokud po nás protivník hodí granát a my nestačíme uniknout na dostatečnou vzdálenost, je ve hře velmi pravděpodobné, že nás výbuch usmrtí, ale i s tímto si dnešní umělá inteligence ve hrách pohrává a nenechává nás mnohdy zemřít. Pohrává si s námi takovým způsobem, že s námi výbuch může pouze zatřást, a tak jako v reálném životě nám začne pískat v uších a my nic neslyšíme. Pokud tato situace nastane, ocitneme se ve svízelné situaci, neslyšíme zvuky kolem sebe, neslyšíme střelbu, neslyšíme své spolubojovníky ani protivníky a tím se zvyšuje naše riziko nesplnění mise. V tento okamžik je nutné si uvědomit to, že je počítačová hra syntézou zvuku, obrazu a interakce, kdy jeden bez druhého sice může fungovat jako samostatná jednotka, ale každopádně ne v plném rozsahu, který získáme jejich spojením“* (TOTZAUEROVÁ, 2010: 29).

Tento herní žánr prošel během své existence k velmi výrazné proměně, co se týká své komplexnosti. Dříve se tento typ počítačové hry vyvíjel primárně za účelem zábavy, kdy si uživatel opravdu užíval proces „střílení“ nebo jiného jednání, které nevyžaduje žádné skonsolidované myšlenky, naopak spíše v uživateli upouští uzdu pudovému jednání a procvičování motorických dovedností. Jak již bylo zmíněno, jedná se o nejrozšířenější model počítačových her, to jde ruku v ruce s tím faktem, že se jedná o ten typ, který je globálně nejznámější a také kulturně zafixovaný. Možná také díky tomu vznikl negativní předsudek o škodlivém vlivu, který se upíná na uživatele mladšího věku. Z pozice osoby, která se v tomto průmyslu pohybuje v širším vidění a vnímání je ale nutno si uvědomit, že za dobu své existence se průmysl vyvinul a zaměřil na propracovanější zpracování tak, aby celkový výsledek působil komplexnějším dojmem. Akční hry začali zasazovat do narativů, které byly buď smyšlené a založené na sci-fi bázi, nebo se nechali inspirovat právě literárními či filmovými díly. Z toho důvodu je v současnosti stav tohoto žánru na kvalitnější úrovni i z hlediska jeho ergodických funkcí. Vývojáři se již neupínají na pouhou interpretaci, ale záměrně vytváří pro uživatele volby pro jeho vlastní možnost rozhodnutí se, jak ve své aktivitě pokračovat.

### **4.3. STRATEGIE/ ALEA**

Strategické nebo také taktické počítačové hry umožňují uživateli hry, aby ve hře figuroval skrze herního avatara ve vůdčí roli, který má tu moc ovládat celkový děj včetně jeho vývoje. Nejvíce obdivu a potřeby hraní se dostává RTP (Real Time strategy) díky tomu, že se děj hry samotné hraní hry odehrává v reálném čase.

„Mezi strategie řadíme takové počítačové hry, u kterých ovládáme větší skupinu objektů a manipulujeme s nimi po hrací ploše tak, abychom utrpěli co nejmenší újmu na vitalitě, bojeschopnosti, údržbě objektů, zdrojů, území, jednotek, sil atp. a zároveň tutěž újmu, kterou potlačujeme na sobě, způsobujeme protivníkovi“ (Strategická hra, 2013 [ONLINE]).

„Existuje již čtvrtá verze budovatelské hry s názvem Civilization. Hra je dodnes oblíbená nejen pro svou širí hracího pole, ale i širí herních možností. Základem narativu je budování světa od počátku, kdy stavíme města a silnice, ale také, kdy vynalézáme písmo či parní stroj. Samozřejmě je pouze na hráči, jakým směrem se vývoj světa bude ubírat. Příběh se tedy ve srovnání s arkádami odvíjí jiným způsobem. Oproti závodním arkádám, kdy musíme odehrát aktuální misi, abychom se dostali do další, u strategie je vývoj děje v našich rukou“ (TOTZAUEROVÁ, 2010: 34).

Z pohledu ergodických funkcí v kontextu strategické počítačové hry se jedná tedy o „nadstandardní“ počítačovou hru, která dává volnost uživateli v tom, aby využil všech funkcí (tuto tematiku podrobněji rozvedu ve výzkumné části, kde se budu také zabývat formami ergodie).



Civilization V (MICROPROSE, 2012)

Obrázek č. 4<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Obr. „Civilization V (MICROPROSE, 2012) viz <https://www.2kgamesinternational.com/sites/default/files/game/en/civilization-v-580/screenshots/civilization-v-e3-2010-bombard.jpg>

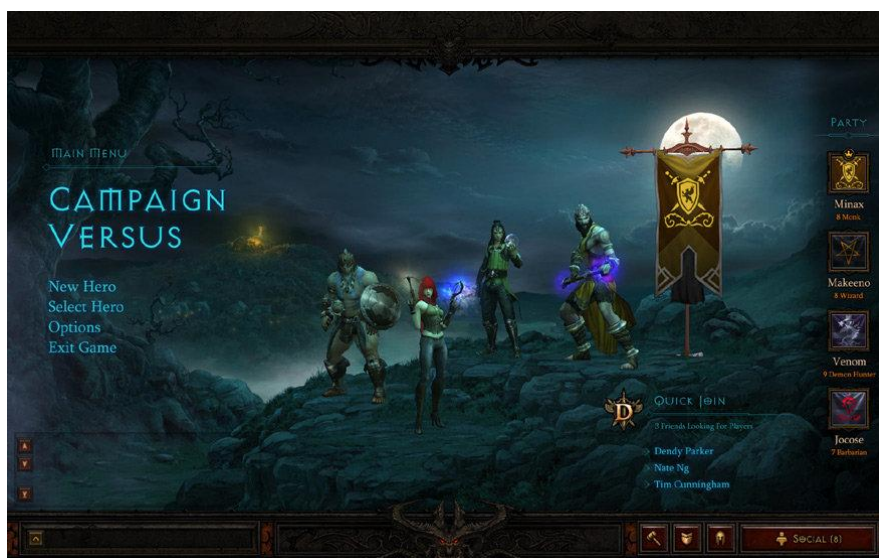
#### 4.4. RPG/ MIMIKRY

Role playing game, neboli hra na hlavní roli (většinou se jedná o hru na hrdinu) je komplexní narativní schéma odehrávající se ve fikčním světě. Uživatel má možnost se v daném fikčním světě volně pohybovat a děj bývá propleten bojovými akcemi. V tomto herním žánru je uživateli přisouzena pozice herního avatara, kterou si sám zvolí díky tomu, že je zpravidla možné si vybrat mezi vícero avatary na počátku samotného hraní. Mnohdy je nutné zapojit i jakousi taktiku při uživatelské aktivitě (v rámci daného jedince), může se jednat i o taktické jednání v rámci celé skupiny, za kterou uživatel skrze svého avatara rozhoduje. V častých případech se RPG hra kombinuje s adventure i akční počítačovou hrou.

Herní žánr od svého počátku nacházel inspiraci ve stolních hrách, které vychází z příběhů založených na epické, fantasy či scifi literatuře. Aby udržel minimální podstatu kolektivní stolní hry, masivně se počítačové hry tohoto typu aktivně hrají skrze počítačovou síť či internetové připojení v modu online. Aktivita má svůj subžánr se zkratkou *MMORPG* (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game), čili masivní multiplayerová hra na hrdiny.

Ergodické formy se zde uplatňují z mého hlediska v plném rozsahu, což se budu snažit v určité míře doložit ve výzkumné části, kde bude zdrojem prožitku počítačová hra typově podobná mimikře. Samotný hrdina i potom ovlivňuje celý příběh hry, sám se na něm podílí. Zde člověk plně uplatňuje svou transformaci do fiktivního světa a odchází ze hry s plnohodnotným reálným zážitkem.

Nezpochybnitelně také proto, že při hraní těchto her se hráč cítí svobodně v rámci pohybu v herním světě a ve svém jednání není nijak omezený vůči svému okolí. Pokud se rozhodne jít na pouhou procházku po krajině, nikdo a nic mu v tom nebrání a nic se po něm nevyžaduje. Pokud na cestě potká někoho, kdo se při rozhovoru svěří s tím, že by potřeboval pomoc, může ho hráč jednoduše odmítnout, i přesto, že to není příliš etické. Nebo může učinit naopak a tím tak ovlivní celý následující děj počítačové hry. Tato situace by se dala legitimně přirovnat k *explorativní* a do jisté míry i *konfigurativní funkci*.



Obrázek č. 5

Diablo 3 (ACTIVISION BLIZZARD, 2012)<sup>6</sup>

#### 4.5. SIMULÁTOR/ ILINX

Simulátor je druh subžánru **Akčních počítačových her**, z toho důvodu ji kategorizují jako hru typu **Ilinx**.

Počítačové hry simulačního charakteru vytváří pro uživatele prostor pro činnosti, se kterými se může setkat v reálném životě. Činnosti se mohou svým schématem přibližovat ke konkrétním simulacím typu řízení letadla, lovení ryb, ale také ke komplexnějším záležitostem jako například ve hře The Sims, kdy uživatel simuluje de facto život člověka v sociální roli, kdy jeho herní avatar musí spát, stravovat se, chodit do zaměstnání, ale i se aktivně zapojovat do společenského života.

*„Simulátor si své příznivce vydobyl dvakrát. Poprvé hned na počátku počítačových her, a to hrou Flight Simulator. Tato herní simulace pilotů oslovila tehdy i takzvané sváteční hráče. Za druhý milník se dá považovat hra The Sims, která se díky svému námětu stala ojedinělou, ale zároveň velmi komerčně zdařilou masovou hrou s cílem, udělat hru, která osloví většinu populace. The Sims mají ve svém hracím zastoupení více než padesát procent žen. Principem hry je tedy simulace života a vše, co k němu patří. Hráč si vytvoří svého avatara a prochází s ním všemi možnými situacemi, se kterými se může setkat i v reálném světě staví dům, chodí do práce a hledá si nové přátele“ (TOTZAUEROVÁ, 2010: 35).*

---

<sup>6</sup> Obr. „Diablo 3 (ACTIVISION BLIZZARD, 2012)“ viz <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/G/01/videogames/detail-page/diablo3.01.lg.jpg>



Obrázek č. 6<sup>7</sup>

The Sims Social (ELECTRONIC ARTS, 2011)

## 5. INTERDISCIPLINARITA POČÍTAČOVÉ HRY

### 5.1 NARATOLOGIE VERSUS LUDOLOGIE-PŘÍBĚH VERSUS SYSTÉM

Koncem devadesátých let se počítačovou hrou začala zabývat různá řada autorů z různých oborů. Od toho potom vznikal také odlišný způsob přístupů k tomuto médiu. Někteří autoři kladli důraz na to, co mají počítačové hry a jiná média společného jiní se soustředili na teorii, která je specifická pro herní studia.

Naratologové působili jako poměrně neucelená skupina. Janet Murrayová srovnávala narativitu počítačové hry s literárním dramatem (MURRAY, 1998). Henry Jenkins sledoval počítačovou hru jako nový druh uměleckého díla (médiu), kdy se zajímal o prostor a vyprávění v ní.

Oproti tomu stála skupina protagonistů, kteří lpěli na oddělení narativu od herních studií a zaměřili se především na analýzu pravidel a principů v počítačové hře a vytvořit na tomto základě samostatnou disciplínu. Považovali hru a příběh jako „dva ontologicky odlišné objekty“ (FRASCA, 1999). Tomuto specifickému přístupu přisoudili název ludologie.

Ludologové hovořili o paralele počítačových her s klasickými, nepočítačovými hrami. Obojí potom můžeme definovat z ludologického pohledu jako systém pravidel. V tomto

<sup>7</sup> Obr. „The Sims Social (ELECTRONIC ARTS)“ viz <http://www.justit.cz/wordpress/2011/09/25/the-sims-social-se-na-facebooku-blizi-60-milionum-uzivatelu/>

okamžiku se tento zdánlivě elementární náhled na věc rozcházel do dvou rovin, kdy ludologové kritizovali naratologické tvrzení, že je počítačová prostředkem k vyprávění příběhu (MURRAY, 1998). Ludologové se k názoru naratologů vyhraňovali především proto, že ho vnímali jako projev nedůsledného studia her z interdisciplinarity.

Ludologové se hlásili k literárním textům Espena Aersetha. Stěžejní prací byl *Cybertext*, která dodnes v sobě obsahuje i tematiku počítačových her. Podle Aersetha běžné, statické texty vyžadují od uživatele především interpretativní funkci. U počítačových her je ovšem požadováno od uživatele, aby jednak interpretoval obsah a jednak se díky interaktivitě podílel na nastavení určité podoby daného textu. Interpretace textu je přitom závislá na době a průběhu, kterou nad ním uživatel stráví.

Jako příklad použiji arkádovou hru *Manic Miner*. V této hře se jako uživatel setkám s několika nepřátelskými prvky, například v podobě záchodových prkének. Z pozice uživatele mohu podobu tohoto prvku interpretovat jako možný surrealistický výjev nebo také jako přeměněný podvědomý strach ze záchodových prkének v souvislosti s hrou jako takovou, ale to pouze tehdy, když se ve hře dostanu do určitého levelu.

Tuto uživatelskou funkci „vyššího řádu“ než interpretativní Espen Aerseth nazývá ergodickou literaturou: „*V ergodické literatuře je od čtenáře k procházení textu vyžadována netriviální činnost. Pokud má ergodická literatura jako koncept dávat smysl, musí existovat také neergodická literatura, ve které je činnost při procházení textu triviální, s tím, že na čtenáře nejsou kladeny žádné extranoematické nároky kromě například pohybu očí a periodického otáčení stránek*“ (Aerseth, 1997: 1).



Obrázek č. 7<sup>8</sup>, *Manic Miner* (MATTHEW SMITH, 1983)

---

<sup>8</sup> Obr. „*Manic miner* (Matthew Smith, 1983)“ viz [http://www.stahuj.centrum.cz/hry\\_a\\_zabava/arkady/manic-miner/](http://www.stahuj.centrum.cz/hry_a_zabava/arkady/manic-miner/)



Tato netriviální interpretační činnost se nezřídka objevuje i u počítačových her, které musí uživatel aktivně ovládat.

Z pohledu ludologického uvažování by se dalo říci, že každé texty vyžadují odlišné teorie. Nejprogresivnější tezi zformuloval Mark Eskelin, který byl toho přesvědčení, že jsou hry postavené především na jakési konfiguraci, a potom teprve můžeme uvažovat o nějaké interpretaci. Jinak řečeno, pokud se budu zabývat příběhem (nativem), budu se potýkat s dvěma rovinami ve hře. První rovinou je příběh a druhou je diskurs. Každá rovina vyžaduje jinou časovou sféru. Pokud se ale budu zabývat hrou, budu se zabývat pouze výhrou anebo prohrou, která se bude odehrávat v jedné časové sféře (ESKELIN, 2001). Při zobecnění této formulace chápeme narativní složku ve hře jako jakousi přidanou hodnotu, kterou si mohu jako uživatel svobodně zvolit. Eskelin svůj minimalistický pohled na věc propaguje jako striktní odmítnutí možnosti jakéhokoliv vývoje a změny počítačové hry od jejího vzniku: „Kupodivu nenacházíme žádné pokusy definovat hry jako nativity v klasické studii *The Study of Games* od Elliota M. Avedona a Briana Suttona-Smithe (1971), která shrnuje a zhušťuje století západních herních studií. Slova a diskutabilní koncepty jako nativ, příběh, drama nebo divadlo se neobjeví ani v jejím rejstříku. Máme tedy věřit tomu, že se z her po vzniku počítačových her zničehonic staly nativity?“ (ESKELIN, 2001: 48).

Názory k této problematice počítačových her se patrně budou lišit stále i v současné době, ale i přes odlišný pohled na věc si musíme připustit skutečnost, která s nimi udělala něco opravdu zásadního. Počítačové hry, potažmo většina digitálních médií má dnes schopnost do sebe zakomponovat fiktivní světy, které fungují skrze početní operace ve specifických a zakódovaných pravidlech. Kdybychom tuto skutečnost popírali, popírali bychom tím de facto charakter většiny současných počítačových her, a to prezentovat elementární příběh.

Pokud srovnáme arkády *Tetris* (PAŽITNOV, GERASIMOV, 1984) s point-and-click adventurou *Machinarium* (AMANITA DESIGN, 2009), narazíme na zásadní rozdíl mezi těmito dvěma hrami, a to v tom, že *Machinarium* je hra, která se bez nativu neobejde. Dokonce by se dalo konstatovat, že je přednostně postavena na nativu. Je to tedy podobné jako například porovnávat videoart s filmovou sérií Indiana Jonese. Zabývat se studiem Indiana Jonese pomocí metody, která zároveň studuje i videoart by zřejmě nebylo adekvátní.

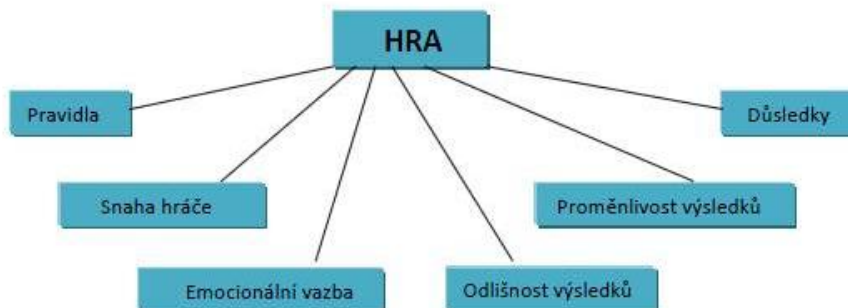
Ludologové se snažili především vytvořit samostatný obor, kde by na povrch prosvítily vyjímečné vlastnosti her a podařilo se jim zkonstruovat obor ludologie coby teorii herních studií.

## 5.2. KOMPROMIS KONCEPTUALIZACE POČÍTAČOVÉ HRY

Jesper Juul vnímal počítačovou hru jako spojení ludologie a naratologie, a tak se uchýlil k jistému kompromisu. Hry ve své podstatě definoval jako komplex pravidel s obsahem, který je založený na fikci. Obsahy v počítačové hře potom popisuje jako konkrétní identitu dané hry a ne jako něco, co je jim vlastní obecně. Obsah považuje se neoddělitelnou součástí počítačové hry coby digitálního média. V momentě, kdy se spojí pravidla s fikcí, dochází k vytvoření propracovaného fikčního světa- hráč při zacházení s fikčním světem musí obsah poznávat a rekonstruovat v mysli. Počítačová hra *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (CORE DESIGN, 2003) by přišla o svou identitu za předpokladu, že by se hlavní postava nejmenovala Lara Croft.

*„Jesper Juul napsal v roce 2005 knihu Polo-reálné (počítačové hry mezi reálnými pravidly a fikčními světy). Na základě dosavadních definic počítačové hry vytvořil jednu celistvou, kterou nazval klasickým herním modelem. Považoval za důležité, aby hra obsahovala šest základních rysů, aby hrou mohla být nazvána. Přičemž model hry obsahuje tři roviny. První rovinou je hra samotná, druhou rovinou je hráčův vztah ke hře a poslední je vztah hry ke světu“ (TOTZAUEROVÁ, 2010: 9).*

Charakteristické rysy hry podle Jespera Juula<sup>9</sup>



<sup>9</sup> Pro tvorbu grafu bylo použito kategorií převzatých <http://www.cinepur.cz/article.php?article=1758>

U klasických i počítačových her je důležitá interaktivita. „Hráči re-konfigurují prvky, které jim hra poskytuje: nese to sebou jinou pozici hráče, uživatele: hry patří k nejvíce intenzivním typům zábavy (díky naší roli při hraní, kdy musíme stále volit mezi možnostmi, a posouvat tak hru určitým směrem, jsme hrami často zcela pohlceni). Zároveň je ale hraní her v jistém smyslu velmi distancovanou a sebereflexivní činností.“ (BENDOVIÁ, 2009: 002).

## 6. TEORIE KYBERTEXTU VYCHÁZEJÍCÍ Z ERGODICKÉ LITERATURY

Zvláštní a specifická podkategorie v ergodické literatuře, kterou zmiňuje Aerseth, vyžaduje ke své činnosti jakési početní operace, které nazývá kybertexty. Tato netriviální činnost „vyššího řádu“ se nezdá objevuje i v počítačových hrách, které musí uživatel aktivně ovládat.

Na základě své teorie a kybertextu Espen Aerseth zmiňuje mimo jiné takzvané řetězce znaků. Tyto řetězce znaků se od sebe liší svojí pozicí v každém díle (literatuře, počítačové hře). První řetězec můžeme nalézt přímo v textu samotném. V takovém případě se řetězec nazývá **texton**. Druhý řetězec můžeme vyhledat u samotného uživatele, který ho svojí aktivitou prezentuje. Tento řetězec Aerseth nazývá **skripton** (AERSETH, 1997: 60).

Aerseth uvádí na příkladě literárního díla Raymonda Queneaua *Cent mille milliards des poèmes* (1961) princip těchto dvou řetězců. Mimo jiné také nazývá toto dílo „strojem na sonety“. V díle se nachází 140 textonů, tedy 140 druhů textů, na jejichž základě může čtenář vytvořit 100 000 miliard skriptonů, jinak řečeno 100 000 miliard sonetů.

Počítačové hry fungují na velmi podobném principu. Ve hře *Sacred* (ASCARON ENTERTAINMENT, 2012) si na úplném počátku uživatelského hraní můžeme zvolit jednu ze šesti postav- bojový mág, upírka, serafa, temný elf a lesní elfka. Každá z postav má specifické herní dovednosti (odlišná kouzla a útoky) a charakterové vlastnosti. Na základě výběru postavy je potom i odlišné klima ve hře, které se odvíjí od hlavního avatara, kterého si jako uživatelé zvolíme. Do takového klima spadají například i dialogy ve hře, které jsou vedeny mezi avatarem a ostatními herními postavami. Tyto specifické přístupy k jednotlivým avatarům jsou v herním enginu zasazeny jako jednotlivé repliky, které jsou předem nadefinované v textech, čili *textonech*. Uživatel potom svobodně tyto repliky s konkrétními textony používá dle vlastního zvážení a tím vytváří *skriptony*. Tato činnost v počítačové hře mění potom její strukturu tím, že jí uživatel de facto sám konfiguruje na rozdíl od literárního díla, kde uživatel v podstatě jen interpretuje. Díky tomu se uživatel seznamuje nejen se skriptony, jako takovými, ale i něco o sobě na základě toho, jak se rozhoduje ve hře (podle toho, jak se ve hře rozhoduje, může poznávat způsoby svého myšlení a jednání v určitých situacích).

V nedávné době na českém trhu objevilo dílo *Díra* (DANIEL PETR, 2013), které existuje spojením literární post-apokalyptického románu s interaktivní flashovou aplikací. Autor tak propaguje svoji knihu jako gamebook, které jsou rozdělené do několika kapitol. Každý gamebook je založený na podobném principu jako předchozí literární dílo a počítačová hra. Nabízí čtenáři vlastní volbu mezi několika textony (varianty, mezi kterými se může rozhodnou a dál pokračovat ve čtení románu) a díky tomu sám uživatel vytváří svoji vlastní cestu příběhem a vytváří tak specifický skripton (ZACH, 2013, [ONLINE]).

Tento způsob tvorby literárního díla lze považovat za dobrý tah na branku vzhledem k situaci, ve které se klasická literární díla v současné době ocitají, a není jim příliš přáno a čím dál častěji se čtenáři uchylují k jiné formě interpretace. Sám Autor díla zvolil tuto formu propagace z toho důvodu, aby svým způsobem „vyčníval“ z davu a stal se tak odlišným, což se jeví jako šťastná volba.

#### **První dvě kapitoly interaktivního gamebooku které si lze zahrát:**

[http://data.idnes.cz/soubory/bw-ppsp/A130423\\_OZ\\_DRAZMRTVCHVSTNKAPITOLA1.SWF](http://data.idnes.cz/soubory/bw-ppsp/A130423_OZ_DRAZMRTVCHVSTNKAPITOLA1.SWF)

[http://data.idnes.cz/soubory/bw-ppsp/A130423\\_OZ\\_DRAZMRTVCHVSTNKAPITOLA2.SWF](http://data.idnes.cz/soubory/bw-ppsp/A130423_OZ_DRAZMRTVCHVSTNKAPITOLA2.SWF)



Obrázek č. 8<sup>10</sup>

*Díra* (DANIEL PETR, 2013)

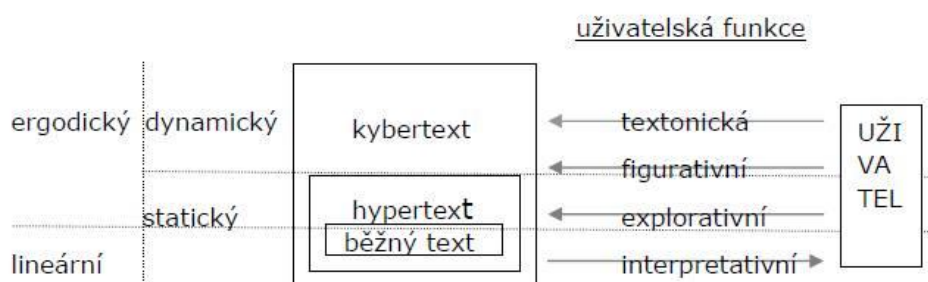
<sup>10</sup> Obr. „*Díra* (DANIEL PETR, 2013)“ viz [http://android.androidsoftware.us/android\\_games/D-ra-Zmrtvchvst-n-kapitol-156230.html](http://android.androidsoftware.us/android_games/D-ra-Zmrtvchvst-n-kapitol-156230.html)

## 6.1. UŽIVATELSKÉ FUNKCE ERGODICITY, ČILI ERGODICKÉ FUNKCE

„Kromě interpretativní funkce, jež je vlastní všem textům, lze užití některých textů popsat přidáním dalších funkcí: Explorativní funkce, pomocí které uživatel rozhoduje, jakou cestou se bude ubírat, a konfigurativní funkce, pomocí které jsou skriptony částečně vybírány nebo vytvářeny uživatelem. Pokud smí uživatel textony nebo způsoby jejich procházení (natrvalo) přidat, jedná se o funkci textonickou“ (AERSETH, 1997: 64).

Espen Aerseth ve své citaci pojmenovává tři funkce, které považuje za „nadstandartní“ z toho důvodu, že vyžadují interaktivitu. Tyto tři funkce potom zastřešuje přívlastek ergodické, tudíž funkce, které vyžadují aktivitu. Tento Aersethův osobitý slovní útvar vychází ze starořeckého slova *ergon* (práce) a *hodos* (cesta) (AERSETH: 1997). Aerseth tím v podstatě vytvořil ekvivalent ke slovu „interaktivní“ s tím, že „ergodický“ se začalo skutečně vztahovat explicitně k fenoménu počítačových her. Naznačuje tomu již charakter počítačové hry, který je založený na kybertextu díky svým konfigurovatelným vlastnostem. Z toho vyvozujeme závěr, že se jedná o jiný typ textu, než je ten běžný (viz. kapitola č. 6 str. 25).

Schéma uživatelských funkcí a typy textů podle Espena Aersetha<sup>11</sup>



<sup>11</sup> pro tvorbu grafu bylo použito kategorií převzatých

Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích, Jaroslav Švelch, 2007, Mediální řada MED-009, ISSN 1801-5999

## 7. NEZBYTNOST INTERDISCIPLINARITY

Problematika narativu vyvolala herním studiím problematiku zaměřenou na metodologii a ontologii, kdy k problematice přistupovala otázkami nejobecnějšího charakteru. V jeden moment se nahromadilo hned několik otázek: „*Mají se herní studia zaměřovat na hru z jakého pohledu- jako na kybertext/ text nebo na její hraní? Je vhodné o hře hovořit obecně jako o artefaktu, který do akcí a rozhodnutí vtahuje jejich operátora nebo uživatele?*“ (JUUL, 2009: 39). Podobné otázky si kladou i jiné teorie, jako například teorie zabývající se mediálními studiemi či literární vědou. Jesper Juul je přitom zastáncem obou pohledů (JUUL, 2009).

K dané problematice se vyjadřoval i teoretik Ian Bogost, který byl zaměřený filozofickým směrem. Jeho příspěvky přispěly k vývoji náhledu na interdisciplinaritu počítačových her. Zabýval se prostou, ačkoliv stále zásadní otázkou, co je počítačová hra: „*Hry jsou systémem pravidel, ale i binárním kódem, počítačovým programem, komoditou, duševním vlastnictvím nebo sociální aktivitou*“ (BOGOST IN ŠVELCH, 2012). Přikláněl se k tomu, že se jedná o otázku, která je směřována ontologickým směrem. Opíral se o „*plošnou ontologii*“, kterou razil filozof Manuel de Landy. Striktně byl proti tvrzením, že například prvek narativu anebo systém pravidel je reálnější, než ostatní. „*Plošná ontologie*“ podle Bogosta poskytuje nový pohled na obecnou ontologii her a to je ten, že mohou existovat identicky stejně na několika úrovních. Na základě zmíněné citace Iana Bogosta nemůžeme tedy u počítačové hry snížit obsah prvků a vyzdvihovat pouze některý z nich, ke kterému inklinujeme nebo upřednostňujeme z metodologického hlediska.

Interdisciplinarita počítačových her se hierarchicky dělí na tři stádia vývoje na základě přístupu k jejich studiu. První stádium interdisciplinarit by se dalo nazvat „zbytečnou nutností“, kdy se k herním studiím přistupovalo z jiných studií- filmových, literárních anebo také vědního oboru psychologie. Bylo to především proto, že se nikdy kompetentní herními studii nezabýval. Další období navazovalo na předchozí pozvolným způsobem a mělo doplňující charakter, kdy se k počítačovým hrám přistupovalo formalisticky. Milníkem je ten fakt, že již existují skutečná herní studia (ludologie), která k počítačové hře přistupují jako k systému pravidel a nebrání se rozšíření svého zájmu o jiná, doplňující studia- studium herní kultury, sociologie uživatelů počítačové hry. Posledním obdobím, které bylo jakýmsi milníkem a přetrvává tak dodnes, je přesvědčeno o nutnosti zabývat se studiem počítačových her z oborové pozice. Dává tím tedy najevo, že není možné, aby se studiem her zabývala jiná vědecká disciplína, než jen ta, která by měla mít upřednostňující právo se jimi zabývat.

## 7.1. KONCEPTY INTERDISCIPLINARITY HERNÍCH STUDIÍ

V následující podkapitole představím elementární koncepty, které jsou aplikovány do herních studií. Některé koncepty jsou soustředěny na počítačovou hru jako na objekt, jiné zase na pojetí počítačové hry v souvislosti kultury.

### 7.1.1. Koncept softwarových studií (platform studies)

Softwarová studia svoji pozornost zaměřují na průřezovou metodologii. Obsahuje kulturní významy softwarových technologií i konkrétních počítačových titulů. Zahrnuje do sebe tedy studium s kritickým zkoumáním hardwaru a softwarových kódů, které jsou zdrojem vyjadřování. Koncept softwarových studií má přívlastek průřezová z toho důvodu, že zde dochází k protnutí informatiky s humanitních herní studií (BOGOST, MONTFORT, 2011, [ONLINE]). Bogost vedl několik případových studií, které analyzují zdrojový kód u dané počítačové hry a odůvodňují, jakým způsobem má tento kód vliv na platformy (platformou rozumíme prostředí, ve kterém se nachází hardware a software, který zajišťuje činnost konkrétního programu) a jejich podobu, kterou potom zasazuje do kulturních souvislostí (BOGOST, MONTFORT, 2009, [ONLINE]).

### 7.1.2. Koncept ideologie a interpretace

Obecně by se dalo předpokládat, že každá disciplína by měla disponovat interpretačním nástrojem pro své texty/ kybertexty. Mia Consalvo a Nathan Dutton vytvořili metodologii kvantitativní analýzy, kdy je důležitým prvkem kontinuita složky fikce a pravidel. Analyzovat hru například pouze po vizuální stránce (to, jak vypadá herní avatar) bez spojení s analýzou herních mechanik (to, co herní avatar ve hře dělá) by nebylo komplexní, a tedy neúplné.

K samotné interpretaci lze přistupovat dvěma způsoby. Prvním způsobem je **hermeneutická interpretace**, která si klade za cíl interpretovat počítačovou hru jako umělecké dílo a určitý artefakt v kultuře. Pokud bychom se soustředili na hermeneutickou interpretaci, museli bychom dodržet určitý kánon při psaní textů, které by měly být takřka na úrovni akademické studie. Takovéto texty by měly napomáhat k odhalení kvality a hodnoty u konkrétních počítačových her. Druhým způsobem je **kritická interpretace**, která k počítačové hře přistupuje s kritickými teoriemi. Kritickou interpretací se můžeme pokusit o ideologický obsah herních mechanik. Kritickou interpretací bychom si měli uvědomit propojenost herních pravidel s realitou. Každá počítačová hra vychází z jakési konstrukce určitých procesů, které má oproti realitě zjednodušené a abstrahované (zkreslené) prvky a vytváří tak prostor pro simulaci situací podobným reálnému životu. Počítačové hry oproti jiným textům dávají svoji vykonstruovanost patrněji najevo, a proto nemůžou uživatele její pravidla mystifikovat.

### 7.1.3 Koncept počítačové hry jako persvazivního média

Opakem kritické analýzy, která se uplatňuje v kritické interpretaci podle Bogosta existuje i takzvaná **kritika „naruby“**, neboli kritika vycházejícího z opačného principu oproti klasické kritické analýze. Bogost nazývá počítačové hry mimo jiné persvazivním médiem. Podle něho počítačové hry mohou svým obsahem a pravidly dávat najevo názory, o kterých může uživatele přesvědčovat právě prostřednictvím herní simulace. Využití počítačové hry jako persvazivního média využila skupina aktivistů **Molleindustria** (2003). Zakladatelem byl italský programátor Paolo Pedercini, který v současné době působí na Carnegie Mellon University v americkém Pittsburghu jako profesor na katedře nových médií. Tato skupina levicových umělců pocházející převážně z Itálie právě přistupuje k počítačovým hrám kritikou „naruby“, kdy tvrdí, že to, co je na počítačových hrách přitažlivé je zároveň opominuté kvůli velkým korporacím a díky tomu se vytrácí **edukativní potenciál** ve formě persvazivní funkce tohoto média. Jejich hry se dotýkají závažných témat, které se mnohdy inspirojí politickou situací a korupcí v globálních souvislostech. Vytvořili počítačovou hru *McDonald's Videogame*, která svojí persvazivní formou funguje jako „antireklama“, kdy uživatel musí aktivně přistupovat k metodám tohoto fast- foodu, aby byl úspěšným (přistoupit na to, že k výrobě používá růstové hormony například). Molleindustria vytváří ale i hry v oblasti genderu, které se zabývají aktuálními tématy.

Důležité je zmínit politické a sociálně kritické klima v Itálii ve vztahu k počítačovým hrám. Násilí je v této zemi dodnes kritickým přístupem odmítáno a některé herní tituly, které všude jinde ve světě figurují, jsou v Itálii zakázané vzhledem k vysoké míře násilí. Vznikl výukový program *Orgasm Simulator* určený pro ženy, které při sexuálním aktu předstírají orgasmus. Další hra *Queer Power* umožňuje uživateli měnit pohlaví a na základě této proměny prožívat dané situace (Aplikace jako nástroj, 2011, [ONLINE]).

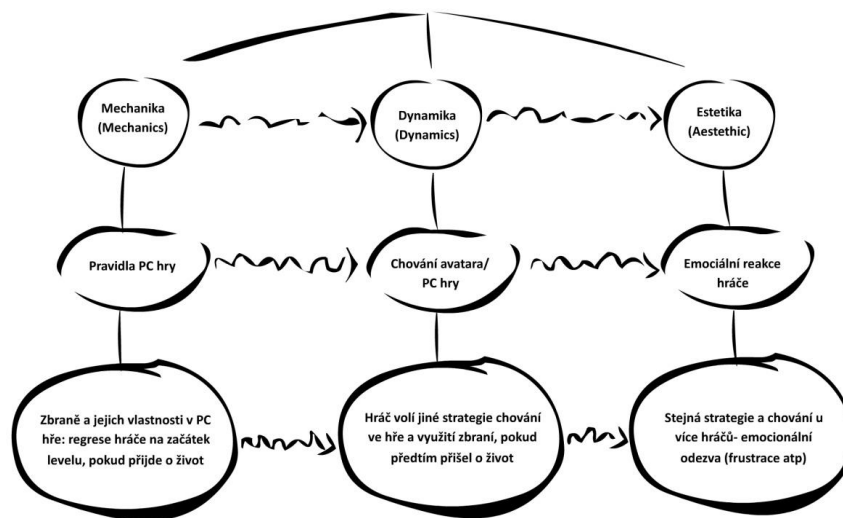
### 7.1.4. Koncept herního designu v počítačových hrách s ohledem na vyjadřovací potenciál

Mnoho zástupců herních studií jsou lidé, kteří jsou zároveň herními designéry a centra herních studií jsou často zároveň centry pro vývoj počítačových her. Tito zástupci se prvotně věnují hernímu designu z pohledu kultivace „řemesla“. Popisují počítačové hry z toho pohledu, jak fungují, ale také i z pohledu, jak by fungovat mohly- uvažují nad jejím potenciálem.



Prakticky orientovaná skupina herních designérů se zasloužila o metodologii analýzy her. Vytvořila tzv. model *MDA* (Mechanics, Dynamics, Aesthetic). Model *MDA* se tedy dělí na základní tři složky, přičemž do složky *mechaniky* spadají pravidla hry, do složky *dynamiky* chování herních avatarů a hry jako takové a složkou *estetiky* rozumíme reakci hráče emocionálního charakteru (HUNICKE, 2004).

Model MDA



Bogostův přístup k počítačovým hrám, který byl ukotven v racionálním, „simulačním“ přístupu, rozvedl dál Doris Rusch, který hledal v počítačových hrách *formy exprese* a uznával ten fakt, že dokážou na uživatele emocionálně působit (RUSCH, 2007). Díky jeho přístupu lze například v RPG hrách plnění úkolů chápat jako metaforu „splnění znamená dobře“- plněním úkolů herní avatar získává odměny a postupy do dalšího levelu počítačové hry.

#### 7.1.5. Koncept pojmu Imerze (Imersion), Flow a teorie avatara

##### Imerze

Pojem Imerze je velmi oblíbený ve skupině herních teoretiků/ studií. Imerzí obvykle rozumíme míru „ponoření“ do fiktivního světa počítačové hry. Úlohou imerze je tedy popisovat, jaký vztah vzniká mezi hráčem a herním avatarem/ prostředím ve hře. „*Jedná se o obklopení naprosto jinou realitou, stejně odlišnou jako je voda od vzduchu, která zcela ovládne veškerou naši pozornost, naše celé smyslové vnímání*“ (MURRAY, 1998: 98).

Proces imerze bychom mohli chápat jako racionální zážitek, který vyžaduje aktivitu. Důležitou součástí je zde schopnost uživatele pohybovat s objekty ve světě počítačové hry s oporou v pravidlech. Tuto schopnost Murray nazývá *agence* (MURRAY, 1998). Oproti imerzivnímu zážitku, který se obvykle používá v kontextu umění, se jedná tedy o kontrast, protože k umění přistupujeme tradičně a vnímáme ho „frontálně“. S konceptem imerze

souvisí také koncept **dobrovolného potlačení nedůvěry** (Willing suspension disbelief). Například Jesper Juul poukázal na ten fakt, že některé zážitky nesouvisí s ponořením se do světa fikce a splynutím s ním, ale spíše s rychlejší a účinnější herní aktivitou, kdy jsou uživatelé schopni záměrně si snížit grafickou kvalitu počítačové hry. Juul tento fakt rozpoznal u hry *Quake III: Arena* (ID SOFTWARE, 1999), která spadá žánrově do akčních her. Z toho důvodu je doposud diskuze o konceptu imerze stále nejasná. Nemožnost zasadit tento pojem do nějakého existujícího formalismu může být také důvodem, proč se tomuto tématu nevěnuje příliš pozornosti v herních studiích.

## Flow

Zážitek typu Flow je jakousi metaforou plynutí. Herní teoretici ji převzali z psychologie optimálního zážitku (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Zážitek autor popisuje jako optimální rovnováhu mezi obtížností počítačové hry a samotnou aktivitou uživatele včetně jeho dovedností v ní. Flow zajišťuje takovou rovnováhu, aby uživatel nepocítoval pocit sklíčenosti či úzkosti při přílišné obtížnosti nebo v opačném případě pocit nezaujatosti.

## Teorie avatara

Teorie avatara v počítačové hře úzce souvisí s pojmem imerze. Rune Klevjer definuje avatara: „...*nástroj nebo mechanismus, který pro účastníka definuje fiktivní tělo a mediuje fiktivní agenci*“ (KLEVJER, 2008: 87). Pojetí avatara podle Klevjera se přitom nevztahuje pouze na počítačové hry- stejně tak jsou pro něj avaterem veškeré rekvizity, jako je například maňásek. Pro herní studia je ale důležitější vtělení uživatele do herního avatara a proces hraní. Jedná se pak o fiktivní záležitost. Například pokud hovoříme o postavě Lary Croft jako o herním avatarovi, soustředíme se na její herní proporce při aktivitě (střílení, skákání, šplhání). Pokud hovoříme o Laře Croft jako o hratelné postavě, vnímáme ji jako ženu, která má zvláštní historii, a která se postupem času určitým směrem během hry mění a doplňuje.

### 7.1.6. Koncept psychologie hráčů

Psychologie her je jedním z nejkoumanějších odvětví studií. Tím, že se ke studiu hlásí teoretici prezentující obor psychologie, herní studie se tím od této metodologie zcela distancují. Často se studie opírají o kvantitativní výzkum s odlišným jazykem. Odlišnost obou oborů v názoru vychází z předsudku psychologie o tom, že jsou počítačové hry rizikovou činností s negativními dopady. Tomuto předsudku se samozřejmě herní studie vyhraňují.

Psychologie je soustředěna na dvě zásadní otázky- *Jaký mají počítačové hry účinek?*(tato otázka se vztahuje především na žánr akčních her neboli „stříleček“ a mimo jiné na to, jaké má účinky na uživatele- obzvláště děti). Druhá otázka se ptá na *závislosti na hrách*.

## Účinky počítačové hry

Ačkoliv se to může jevit překvapivě, doposud nemají účinky počítačových her nejednoznačný verdikt. Nejrozsáhlejšího poznatku v tomto směru zatím dosáhl Lee, Peng a Weber:

- Je těžko prokazatelné, že se agresivnost u jedince projevuje po hraní počítačové hry.
- Studie, které se zabývají agresivním chováním jedince po hraní počítačových her jsou u některých potvrzené, u některých ale naopak vyvrácené.
- Na úkor předchozího studia bylo ale potvrzeno, že oblast agresivních myšlenek při hraní počítačové hry byla potvrzena- ta ale může být argumentována umocněným pocitem soutěživosti, která v nás propuká při herní aktivitě, což je přirozená povaha hráče/ uživatele hry/ počítačové hry.

(LEE A PENG, 2006)

Na základě výzkumu vycházejícího s propojením kvantitativní a kvalitativní metody Cheryl Olsenové je rizikový ten moment, pokud se v samotném uživateli projevuje rizikové chování, které se kombinuje násilným chováním při hraní agresivní počítačové hry. Jinak by bylo násilné chování v počítačové hře v podstatě normálním chováním v rámci hraní (CHERYL OLSON, 2006).

## Závislost na počítačových hrách

Na základě studie vycházející z kvantitativních výzkumů a kvalitativních rozhovorů s bývalými závislými hráči počítačových her se ukázalo, že excesivní hráči mají svoji závislost na vědomí. Přesto, že kvůli své závislosti podřizují svůj reálný svět a osobní život, nejsou rizikovou skupinou k „samoléčbě“.

## 8. POČÍTAČOVÉ HRY VE VZDĚLÁVÁNÍ

Výukový software je dnes již nedílnou součástí v oboru vzdělávání. Vzdělávání je neustále inovováno a častěji podporováno počítači oproti dřívější době. Do kategorie výukového softwaru se neřadí software, který svojí charakteristikou neodpovídá přímo této kategorii- příkladem je Microsoft Office Word, díky němuž se žák může připravit na samotnou výuku. Výukovým programem tedy rozumíme veškerý software, který je v počítači a má výukový charakter a splňuje některou z didaktických funkcí, které vychází z teoretické opory Jiřího Dostála.

## **8.1. MEDIALIZACE V ŽIVOTĚ DÍTĚTE SPOLEČNĚ S KONTEXTEM EDUKACE**

Tradiční média, jako tiskoviny či rozhlas a digitální média nám bezesporu obohacují život: „Vzhledem k tomu, že počítač sám o sobě je rozmanitým médiem, který prostřednictvím internetu umožňuje takovou prezentaci, můžeme odvodit, že počítačová hra, ať již prostřednictvím avatarů, nebo prostřednictvím online sdílených her může být jakýmsi víceméně aktivním projevem medializace“ (TOTZAUEROVÁ, 2010: 80). Proces učení skrze počítač otevírá nové možnosti neslyšícím i nevidomým, geniálním i intelektově limitovaným jedincům. Vedle toho ale musíme přijmout ten fakt, že média svojí nabídkou pestré zábavy mohou navodit závislost, která způsobuje, že to, co zprostředkovává, oslabuje vnímavost pro to, co nazýváme životem z první ruky a co je základem pro to, abychom obstáli před člověkem tváří v tvář. Tento fakt však nemá plnit funkci negativa, neměl by být spíše zlehčován vzhledem k tomu, že se jedná o reálný fakt, který může ohrozit osobnost jedince (TOTZAUEROVÁ, 2010)

## **8.2. TERMINOLOGICKÉ VYMEZENÍ ELEMENTÁRNÍCH POJMŮ POČÍTAČOVÉ HRY V KONTEXTU EDUKACE**

Hra je činnost s konkrétním smyslem, kterou provádí jeden či více hráčů. Výsledným efektem hry je pocit radosti či relaxace. Pokud hra nemá pouze zábavný charakter, má schopnost jedince i nějakým způsobem rozvíjet.

Se vznikem počítačových her paralelně vznikla i nová dimenze, díky které lze využít počítače i jiným způsobem, než na který je většina populace zvyklá. Zpočátku s ohledem na jednoduchost počítačové hry, ať už po stránce obsahu či audio a vizuálního zpracování, nebylo možné jejího plného využití s možností přesahu do jiného způsobu využití. Hranici omezení využití však počítačová hra překročila v momentě, kdy svoji podstatu našla ve virtuálním prostředí, čili virtuálním světě, do kterého uživatel vstupuje vhodnými komponenty a ovlivňuje jimi prostředí v ní. S každým vstupem do počítačové hry uživatel přijímá automaticky cíl, kterého musí během aktivního hraní dosáhnout- musí plnit různorodé úkoly, které jsou odlišné s ohledem na herní žánry (strategie, adventure, RPG, akční, simulátor). Ve škále herních žánrů tedy můžeme skrze počítačovou hru dosáhnout nejen pobavení, ale i rozvoje smyslového vnímání, znalostí, dovedností i myšlení.

Při hraní počítačových her se uživatel pohybuje a poznává nereálný svět (smyšlené prostředí), ale i svět reálný (v počítačové hře může poznávat svět, který za skutečných možností zná pouze omezeně- dítě z města skrze počítačovou hru poznává přírodu či zvířata z lesa). Je ale nutné, aby jedinec netrávil nadměru svého času ve virtuálním světě. Jinak řečeno, aby nereálný svět nahradil ten reálný- pouze měl účinek jakési nadstavby jakožto možnosti jeho dalšího rozvíjení.

Využívání softwaru ve výuce má a mělo by vždy mít daný konkrétní cíl, který by měl být sledován a mělo by se ho za daných okolností dosáhnout. Při hraní her, potažmo i

počítačových her se potom dosahuje cílů, které jsou obsaženy přímo v ní. Mohli bychom si myslet, že klasické hry mají vytrácející se charakter, avšak u mnoha případů dochází spíše k jejich virtualizaci- děti dnes například nehrají fotbal na hřišti nebo stolní fotbal ve dvou, ale hrají tuto hru ve virtuálním prostředí, ať již jako singleplayer, tak jako multiplayer.

Počítačová hra zaměřená na didaktický charakter je specifická kategorie edukačního softwaru. Skrze tyto počítačové hry uživatel/ žák dosahuje stanovených didaktických cílů, které si přirozeně neuvědomuje. Je tomu především proto, že si sám primárně uvědomuje pouze ten fakt, že počítačovou hru hraje pro zábavu a ne, aby se díky tomu něčemu naučil. Tento typ, čili kategorii didaktických počítačových her definuje Jiří Dostál následovně:

*„Didaktická počítačová hra je software umožňující zábavnou formou navozovat činnosti zaměřené na rozvoj osobnosti jedince“* (DOSTÁL, 2009: 24).

Vzhledem k užšímu zaměření, kdy se zabýváme samotnými činnostmi, které jsou rozvíjeny při hraní počítačových her Jiří Dostál tvrdí: *„Didaktická hra realizovaná prostřednictvím počítače je činnost jedince (či jedinců), která má podstatu ve virtuálním prostředí simulovaném počítačem a primárně spočívá v rozvoji osobnosti, přičemž dle svého zaměření může poskytnout zábavu, odreagování nebo relaxaci“* (DOSTÁL, 2009: 24).

### 8.3. VOLBA DIDAKTICKÉ POČÍTAČOVÉ HRY

Jiří Dostál kategorizuje počítačové hry na základě řady kritérií. Já se zaměřím pouze na ty zásadní, které stojí za pozornost vzhledem k cílům této práce. Vybrat vhodnou didaktickou počítačovou hru, kterou bude možné aplikovat do konkrétní výuky je poměrně náročným procesem. Při volbě vhodné didaktické počítačové hry je nutné brát ohled především na:

- **Výukové cíle** (cíle, kterých má být ve výuce dosaženo- každá výuka má své specifické cíle a počítačová hra může být prostředkem k jejich dosažení)
- **Věk a úroveň psychického vývoje jedince/ žáka** (podoba a náročnost počítačové hry musí být uzpůsobena danému vývojovému stadiu jedince/ žáka)
- **Schopnosti učitele integrovat je do výuky** (každý učitel má odlišnou schopnost, ale i zkušenost zařazovat, ale i používat při své výuce počítačové hry a to především tak, aby bylo dosaženo stanovených cílů)
- **Podmínky realizace** (vybavenost uživatele/ učebny, dostupnost programů- důležité je tedy to, do jaké míry je uživatel vybaven po technické stránce)

## **8.4. KATEGORIZACE POČÍTAČOVÉ HRY VE VÝUCE**

### **1. Kategorizace na základě míry interaktivity:**

Interaktivní

Bez interaktivních prvků

### **2. Kategorizace na základě úrovně vzdělávání:**

Pro mateřské školy

Pro základní školy

Pro střední školy

### **3. Kategorizace na základě míry poskytování zpětné vazby:**

Zpětnovazební

Bez zpětné vazby

### **4. Kategorizace na základě organizovanosti vzdělávání:**

Pro školní výuku

Pro samostudium

### **5. Kategorizace na základě on-line versus off-line funkčnosti:**

Off-line

Off-line s online podporou

On-line

### **6. Dle počtu uživatelů:**

Monouživatelské

Víceuživatelské

### **7. Dle jazykových mutací:**

Jednojazyčné

Vícejazyčné

(DOSTÁL, 2009)

## 9. POČÍTAČOVÁ HRA JAKO UMĚLECKÉ DÍLO

Ve své předchozí kvalifikační práci jsem se okrajově zamyslela nad otázkou, zda jsou počítačové hry uměním. Počítačovou hru jsem definovala jako artefakt, který je složený z jednotek, které se prezentují ve formě narativu, vizuálního příběhu a interakce. Interaktivitu považuji za odlišný prvek, který dělí počítačovou hru od ostatních médií jako například film nebo fotografie. U zmíněných médií totiž existuje nepřekročitelná vzdálenost. Divák pohlížející na fotografii nebo na film totiž zůstává příjemcem a pozorovatelem se zúženými možnostmi. Nemá tedy možnost zasahovat do příběhu a stát se tak jeho součástí a spolutvůrcem. Dalo by se tedy konstatovat, že diváková aktivita se odehrává „*podél*“ díla, tedy kolem něj. Konstrukt počítačové hry vyžaduje ale pravý opak. Nelze na hru pouze nahlížet, uživatel se stává aktivním subjektem, který je vtažen do samotného procesu „*tvorby*“ struktury ve hře, ať už hovoříme o narativu či interaktivitě.

### 9.1. TAKTILNÍ RECEPCE

Strukturní jednotky počítačové hry rozšiřují recepci uživatele. S pojmem recepce zacházel Walter Benjamin a v kontextu umění jej definovat jako *taktilní recepci*, která se v praxi projevuje vnímáním, které splývá s jednáním a probíhá rozptýleně. Tento druh recepce Benjamin nazývá „*syndromem dalekosáhlých proměn vnímání*“ (BENJAMIN, 2009: 307).

### 9.2. POČÍTAČOVÁ HRA JAKO NOVÝ NÁHLED NA UMĚNÍ

„*Dříve se vyplývalo mnoho důvtipu na rozřešení otázky, zda je fotografie umění, aniž by se přitom nejprve položila otázka: zda se vynálezem fotografie nezměnilo samo umění*“ (BENJAMIN, 2009, s.307). Benjamin svou úvahou vybízí k myšlence, zda si je společnost vědoma posunu v naší kultuře v oblasti umění a zda by nebylo vhodné si vědomě připustit ten fakt, že v současné době můžeme mluvit o uměleckém objektu jako artefaktu, který by měl být schopný do sebe začlenit interaktivitu. Tato myšlenka úzce souvisí s problematikou počítačových her, kdy se můžeme tázat: „*může být umění realizováno počítačovou hrou?*“. Není již možné, že tohoto mezního bodu dosáhly? Je nutné se ohlédnout k charakteristice co je umělecké dílo a *jakými* vlastnostmi se vyznačuje.



Obrázek č. 9<sup>12</sup>

Saboteur (ELECTRONIC ARTS, 2009)

### 9.3. VYMEZENÍ POJMU „UMĚLECKÉ DÍLO“

Nerada bych se při výkladu dostala do hluboké teorie dějin umění. Vymezit pojem chci za účelem obecného pochopení a rozlišení od ostatních objektů, který bude lehkostřebatelny i pro laiky.

Pojem „umělecké dílo“ obsahuje znaky, které ho definují a zároveň odlišují od ostatních věcí, které jsou vytvořené řemeslným nebo průmyslovým způsobem. Pokud porovnáme definici od analytické estetiky a tradiční teorie o umění, pochopili bychom, že se výrazně od sebe odlišují. Analytická estetika odmítá jednoznačnou definici. Tradiční teorie umění se pojem snaží definovat přiřazením podstatného znaku- krása nebo *mimésis*, které napodobuje skutečnost, díky kterému se stává uměleckým a ne pouhým dílem jakékoliv tvorby.

Spíše než jednoznačná definice pojmu je důležitější umět s pojmem zacházet v kontextech. „Umělecké dílo“ je nsnadno definované protože:

*„Dokud bude umění tím, čím vždy bylo, jevem rozmanitým a proměnlivým, dokud budou existovat umělecké revoluce, bude spojení ‚umělecké dílo‘ užíváno mnoha způsoby“ (ZIFF, 2010: 46).*

---

<sup>12</sup> Obr. „Saboteur (ELECTRONIC ARTS, 2009)“ viz [http://www.gameway.eu/upload/obrazky/home/hry/The\\_Saboteur/screens/1.jpg](http://www.gameway.eu/upload/obrazky/home/hry/The_Saboteur/screens/1.jpg)



„Umění se ani neopakuje, ani nestojí na místě; ani nemůže, má-li zůstat uměním“  
(IBID. IN JÍCHA, 2013, [ONLINE]).

#### 9.4. GRANT TRAVINOR A JEHO KLASTROVÁ TEORIE

„Videohry – přinejmenším některé – splňují významný podíl podmínek, které klastrové teorie umění využívají k rozpoznání uměleckých děl. (...) Videohrám je vlastní estetický požitek, stylová bohatost, emocionální sytost, zapojení imaginace, tvůrčí virtuosita, reprezentace i všechny ostatní podmínky. Způsob, jakým videohry splňují daná kritéria, je významně odlišný od předchozích forem umění. Přesto mohou být videohry počítány jako nový a svérázný druh umění“ (TAVINOR, 2009, [ONLINE]).

Grant Travinor byl prvním „odvážlivcem“, který se pokusil o teorii počítačové hry jako umění. Svojí knihou *The Art of Videogames* (TAVINOR, 2009) prezentoval model *klastrové teorie*, která se na umělecké dílo dívá jako na komplexní objekt s určitými vlastnostmi, které objekt může, ale nemusí splňovat. Podstatou klastrové teorie jakási analýza, která zkoumá vlastnosti uměleckých děl. Formou umění mohou být i přesto, že nevykazují žádnou individuální vlastnost, ale dodržují smysluplnost konceptu umění na základě *klastrového rejstříku*.

Klastrový rejstřík:

- Objekt se vyznačuje pozitivními estetickými vlastnostmi (poskytují smyslový požitek)
- Je výrazem emocí
- Je intelektuálně vyzývavý
- Je formálně komplexní a koherentní
- Má kapacitu poskytovat komplexní významy
- Vyjadřuje subjektivní/ individuální úhel pohledu
- Je uplatněním kreativní imaginace
- Je artefaktem nebo performancí, které jsou výsledkem vysokého stupně dovednosti
- Náleží k etablovaným uměleckým formám
- Je produktem intence vytvořit umělecké dílo

Rejstřík těchto vlastností by měl každému jedinci poskytnout prostor pro vytvoření subjektivního pohledu na to, zda je objekt uměleckým dílem či ne. Zároveň ale naznačuje, že kdybychom vlastnosti uměleckých děl omezili, nebylo by možné, aby vznikla nová díla nebo směry a nedošlo by k tomu, že by byly uznány za umění.

## 9.5. ONTOLOGICKÉ PROMĚNY POJMU „UMĚLECKÉ DÍLO“

Téma počítačové hry jako jedné z forem umění je stále terčem diskuzí a konstruktivních polemik od sebe odlišných vědních disciplín (literární, filmová, herní studia, psychologie atp.), ale i samotných uživatelů. Tímto způsobem dochází k vnesení problematiky, která napomáhá vytvořit si subjektivní názor, zda může být formou umění. Tato problematika je podobná situaci odehrávající se zpětně v době, kdy docházelo ke sporům mezi přívrženci tradicionalismu a modernistického stylu o tom, co je a co není umění. Příčina této diskuze vyvolala příchod nového média, respektive fotografie a poté filmu. S příchodem fotografie měli tradicionalisti pocit marného zachycení reality. Na základě toho se část zastánců opačného názoru odštěpila a dala základ novému stylu, a to byl modernismus.<sup>13</sup> Skupina modernistů měla ambice stát se svébytným uměleckým stylem. Ve své době měla podobné ambice i nová média, která nebyla taktéž chápána. Dnes tyto zmíněné formy můžeme považovat za formy, které si své místo v umělecké sféře vydobily.

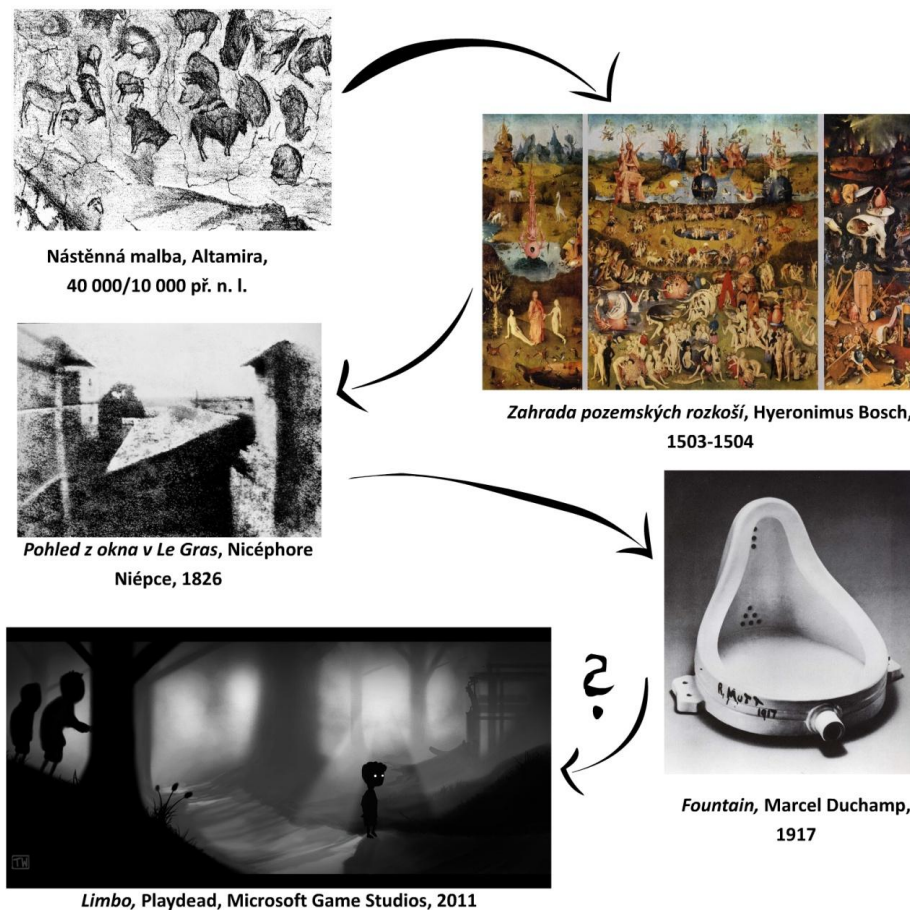
Počítačové hry se nejspíše nachází (vzhledem ke svému „stáří“ řadí mezi nejmladší nová média) v podobné situaci jako fotografie či film v době svého vzniku s tendencí se prosadit jako umělecká forma. Jediné, co ji odlišuje od této situace je fakt, že počítačová hra se radikálně vymyká svým interaktivním charakterem, a možná proto je vše otázkou času a specifické tvorby, kdy se tento potenciál naplní. Myslím si, že současná kulturní tradice se spíše zaměřuje na to, proč počítačové hry nemohou být uměním a nesnaží se pochopit změnu, vývoj a posun umění jako takového, které je zakotveno v „neobvyklosti“. Mnoho argumentů *proti* je dle mého dávno překonáno. Ebert například tvrdí, že „*výsledek hry nevychází z hráčovy kontroly*“ (EBERT, 2007). K tomu lze z mého pohledu oponovat tak, že progresivním vývojem herního průmyslu se často konstruktem počítačové hry stává samotné působení uživatele. V porovnání s filmovým průmyslem, který nám produkuje nepřeborné množství filmových titulů ročně, se zkusme zamyslet nad otázkou, který akční film nás natolik uchvátil, a nešlo přitom pouze o střílení, které se mimo jiné velmi frekventovaně používá v kontextu počítačových her.

Na rozdíl od filmů, které nám nabízí pevně daný závěr, dokáže několik počítačových her nabídnout situace, které mohou vyvolat velmi silný prožitek. Samotný Ebert v závěru ale připustil ten fakt, že je umělecké dílo těžko definovatelné: „*Baker má pravdu – můžeme donekonečna debatovat o tom, co je umění*“ (EBERT, 2007: 47).

---

<sup>13</sup> [Modernismus, francouzština], označení některých nerealistických uměleckých směrů z konce 19. a z 20. století, které chápaly umění jako pomyslné východisko z krize společnosti. Rozmanitost směrů (expresionismus, dadaismus, futurismus, imażinismus, surrealismus) modernismu je způsobena různými filozofickými koncepcemi i specifickostí podmínek jednotlivých zemí. Modernismus chce změnit vnímání světa, proto umělci předmět umění deformují a experimentují s ním. Literatura se zaměřuje na izolovanou osobnost, často v extrémních situacích, proniká do oblasti intuice, snu viz ([http://www.cojeco.cz/index.php?id\\_desc=60866&s\\_lang=2&detail=1&title=modernismus](http://www.cojeco.cz/index.php?id_desc=60866&s_lang=2&detail=1&title=modernismus))

## Počítačová hra jako nový náhled na umění



### 10. ESTETICKÁ ROLE NOVÝCH MÉDIÍ (POČÍTAČOVÉ HRY)

Počítačové hry, kterými se zabývají herní studie, se dnes stávají tématem i pro vizuální studie, a proto je nutné si uvědomit její původní charakter v kontextu nových médií. Počítačovou hru lze mimo jiné totiž charakterizovat i jako nové médium s vizuálními rysy.

Od šedesátých let dvacátého století se mění společnost pod vlivem výpočetní technologie, která se progresivním způsobem vyvíjí. Technologie proměňují společnost z hlediska sociálního, kulturního, ale i ekonomického. Podstata této proměny je zakořeněná v *digitalizaci*, k níž dochází skrze počítač. Následkem je tedy zásadní změna v konstrukci, charakteru a distribuci médií. Tento moment se stál zásadním, protože od této chvíle můžeme hovořit o fenoménu nových médií. V širší souvislosti lze na nová média pohlížet jako na klíčové elementy, které jsou na estetické úrovni, a zapříčinily posun od období moderny do postmoderny.

Nová média jsou bytostně spojena s konstrukcí nové kultury a společnosti, které je charakteristická *komunikace zprostředkovaná počítačem* (computer-mediated-

communication-CMC). Na základě spojení obrazu s novými médii se změnil druh obrazu a zobrazení, s tím se samozřejmě změnil i charakter vidění (vision) objektů, tzn. obrázků nebo textů (KÚST, 2008).

### 10.1. VIZUÁLNÍ KULTURA

Vizuální kultura se zabývá specifickou rolí vizuálních obrazů a vizuální zkušeností, která v současné době působí na kulturu. „Explozivní vývoj obrazných a vizualizujících technologií v průběhu 20. Století ustanovuje vizuální kulturu nejen jako součást každodenního života, ale i jako její každodenní život“ (MIRZOEFF, 1999: 3). Vizuální kultura v sobě zahrnuje změnu v charakteru vizuality. Termín vizualita vyjadřuje způsoby vidění v odlišných rovinách pozornosti (vnímání, pozorování). Díky vizuální kultuře došlo mimo jiné ke vzniku mediozábavy, kdy dochází k zásadnímu procesu, kdy dotyčný prožívá skrze své smyslové zážitky.

### 10.2. POČÍTAČOVÁ HRA JAKO NOVÉ MÉDIUM

Nová média jsou jakýmsi elementárním pilířem vizuální kultury. „*Nová média bývají spojována s touhami a nároky po zvýšení produktivity, s možností vzdělání a s otevřením nových kreativních a komunikačních obzorů*“ (KÚST, 2008: 112). Nová média, jinak řečeno multimédia jsou dnes běžným termínem v kultuře, je ale důležité uvědomit si souvislosti, ve kterých tento pojem používáme a označujeme. Multi- médium je spojením několika médií v jednom. Za multimediální tvorbu považujeme proces vzniku obrazových vyjádření pomocí počítače s těmito specifickými rysy:

- Jsou **směsíci obrazu textu, zvuku, videa a animací**
- Je **hypertextuálním** dílem- dílo jako celek má svoji vnitřní strukturu, ve kterých jsou mezi sebou provázány jednotlivé části, které jsou nezávislé na uživateli
- Je **interaktivní**- projevuje se v díle pouze tehdy, pokud se dílo jako takové začne užívat vnějším vlivem (uživatel vstupuje do hry a tím mění fikční svět)

Tyto specifické rysy jsou součástí současné počítačové kultury, která přináší inovace pro společnost ať už z hlediska technické terminologie nebo myšlení o výtvarných dílech.

Multimediální dílo, konkrétně počítačová hra není pouze spojením několika médií v jednom. Cennou kvalitou tohoto média je jejich *číselná reprezentace* (LEV MANOVICH), která dává každému dílu přesnou definici skrze *číselný kód*. Číselný kód umožňuje dílu fungovat na základě diskrétních jednotek, které zajišťují nezávislost na sobě, a tak lze s nimi odděleně pracovat, kopírovat je, přesouvat do jiných jednotek. V praxi jsou

diskrétní jednotky metaforou například vzorků nebo grafických pixelů nebo herních enginů.

### 10.3. KVALITY ESTETICKÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY

#### 10.3.1. Od psychické distance k distanci estetické

S pojmem distance se setkáváme v běžném životě. Pokud mluvíme o distanci v souvislosti s běžným životem, jedná se o určitý odstup, čili moment, kdy se od něčeho distancujeme.

Psychická distance v kontextu estetického prožitku pak znamená situaci, zkušenost či prožitek, při kterých jsme zaujatí estetickým objektem. Během této situace je jedinec zaujatý v určitých kvalitách, které definuje potom jako krásu či líbivost. Estetický prožitek chápeme jako prostředek pro překonání limitů vštípených vzorců chování, předsudků a stereotypů a nutí příjemce zaujmout aktivní a tvůrčí postoj.

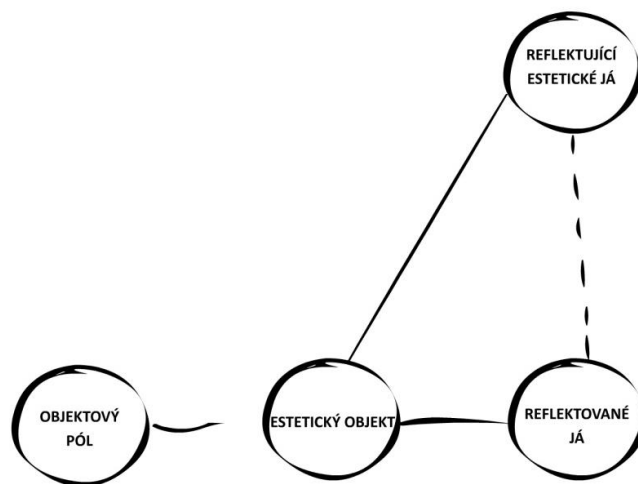
Estetická distance se jeví jako nutný prvek estetického prožitku, kdy dochází k potlačení praktického postoje a převaze estetického postoje. Koncept estetické distance vysvětluje i *paradox ošklivého*- to, co je součástí estetického objektu a jeví se jako esteticky negativní (šeredné, odpudivé), může i přesto navodit pozitivní výsledný prožitek. Jak je ale možné, že některé estetické objekty jsou kladně hodnoceny i přes svoji přirozenou ošklivost? Například obrazy Hieronyma Bosche nebo Petera Brueghela se samy o sobě nejeví jako idylické obrazy protnuté harmonií a krásou (ZUSKA, 2001). Zuska tuto situaci popisuje takto: *„Obraz pekla ovšem není peklo samo, zobrazení lekce anatomie je právě uměleckým zobrazením a do jeho prožitku vstupují estetické kvality, které dokážeme vnímat právě díky navození estetické distance. Kdo se děsí tance smrti pak nejsme my celí, ale naše reflektované já“* (ZUSKA, 2001: 58).

Podle Zusky je estetický objekt jakousi syntézou složek, které v sobě má a ošklivé je pouze částí tohoto celku. Pokud dojde ke sjednocení s estetickými hodnotami pozitivního charakteru, většinou je výslednou hodnotou pozitivní prožitek. Pokud má estetický objekt pozitivní kvality a jedinec se udrží v estetické distanci, může také dojít k otřesnému zážitku, který ale nevede k zážitku v negativním slova smyslu, ale k zážitku, jež je zdrojem vnitřní duševní očisty. Zuska tento zážitek přirovnává k Aristotelově *katarzi*: *„Otřesný zážitek znamená, že došlo k pohnutí osobnostní struktury, že se cosi v našem obrazu světa a nás samých změnilo, že do našeho vědomí se dostalo cosi, co musíme integrovat, tedy, že jsme se dozvěděli také něco o sobě, o druhých, o tom, co může být, že se tedy rozšířil náš obzor“* (ZUSKA, 2001: 59). V tento moment právě dochází k potlačení praktické distance a převaze estetické distance. Za opačných okolností by jedinec nebyl schopný u otřesných situací vydržet.

### 10.3.2. Reflektující a reflektované já

Estetická distance, čili nezainteresanost, jež je součástí estetického postoje, který vytváří rámec pro estetický zážitek, je pokaždé jedinečný: „Estetická distance ve své povaze estetického prožitku však není románem statickým, neměnným, ustaveným na počátku estetické recepce a pak trvajícím beze změny až do jejího ukončení“ (ZUSKA, 2001: 59). V průběhu recepce se estetická distance proměňuje na základě intenzity a směrů kvalit, ze kterých je estetický objekt složen. Estetická distance funguje v mezích hranic distance, které jsou vymezené *poddistancováním* a *předdistancováním*. Uvnitř těchto hranic estetická distance kolísá na škále tvořené vlastním estetickým objektem. Dochází tedy ke vztahu *reflektovaného já* k objektovému pólu situace. Tyto proměny jsou nedílnou součástí procesu tvorby a recepce estetického objektu, které vytvářejí jeho estetickou hodnotu.

Reflektující a reflektované já podle Zusky<sup>14</sup>



„Vztah reflektující

*Já-estetický objekt si pak můžeme představit jako kyvadlo zavěšené v reflektujícím Já a oscilující po ose mezi černými body uvedeného schématu“ (ZUSKA, 2001: 60).*

Složení estetického objektu tedy probíhá paralelně se sebeutvářením Já, přičemž oboje má společné zaujetí na estetickém objektu. Díky tomu jedinec skrze nahlížení na umělecké dílo nahlíží na sebe sama a poznává se tak ve světě, který estetický objekt rozvíjí. Dochází k soustředění se na vlastní emocionální stavy, které jsou individuální, dochází k větší vzdálenosti od objektového pólu a přiblížení k reflektovanému já k pozici reflektujícího Já.

<sup>14</sup> Pro tvorbu grafu bylo použito kategorií převzatých Zuska, Vlastimil, Estetika: úvod do současné tradiční disciplíny, Triton, 2001, 131 s. ISBN: 80- 7254- 194- 3

### 10.3.3. Spor současné estetiky

V současné době dochází ke sporům, kdy dochází ke štěpení estetiky na dva různé přístupy, které se odlišují podle váhy, která se v jednom případě přiklání k estetickému objektu a v druhém případě se přiklání na stranu recipienta.

Podle prvního přístupu je pro estetický zážitek zásadní objekt se svými kvalitami, díky čemuž připoutá pozornost vnímatele. Druhý přístup prezentuje případ, kdy na základě zaujetí zvláštního postoje dochází ke vnímání takřka všeho jako estetického objektu.

Dochází-li ke kumulaci zážitků při individuálním běhu života, jednotlivé prožitky se zpětně modifikují v nově nabyté zkušenosti- neustále tedy mění Já a objasňuje a vyplňuje „místa“ v dosavadním běhu života (ZUSKA, 2001).

*„Tentýž kumulativní a zpětně modifikující proces probíhá v „malém“ i při recepci estetického objektu (markantní je to zejména při recepci narativních uměleckých děl, která část literární teorie označuje jako projekce možných světů, případně „malé světy“), a završený proces recepcce estetického objektu jako uzavřeného kvalitativního a hodnotového celku tak tvoří enklávu, oboru či ostrůvek v plynutí individuálního života svého vnímatele“ (ZUSKA, 2001: 121). „Ostrovní“ charakter estetického prožitku dává definitivní smysl (výslednou hodnotu) prožitku.*

*„Tvorba a recepcce jediného, jakkoli komplexního, estetického objektu je typem sebezpotvrzování tohoto Já díky hodnotové povaze estetické recepcce, díky sebereflexi a hodnotícímu zastavení plynutí v enklávě estetické situace“ (ZUSKA, 2001: 123).*

Zuska uvádí, že sebereflexe jedince se během estetického vnímání člení do dvou částí, tedy do *reflektujícího a reflektovaného Já*. Při estetickém vnímání dochází k situaci, kdy se reflektované Já stává reflektovaným Já ve vztahu k objektu. Reflektované Já má schopnost dekódovat to Já, které je zároveň reflektovaným Já. *„Reflektující Já je v případě obrazové estetické percepce strháváno reflektovaným, parcipujícím Já /v estetickém horizontu/ do jeho stanoviska“ (ZUSKA, 1994: 24).*

## 11. KVALITY VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY

Počítačová hra jakožto ergodická forma narativu v současné době sebou nese i ten přívlastek, že se jedná o výtvarnou formu, která má určité kvality. Tyto kvality se promítají do výtvarného zážitku z počítačové hry, což může být zároveň motivací k tomu, proč hráči hrají hru.

Výtvarný (umělecký) zážitek je komplexní záležitostí vzhledem k tomu, že do sebe vtahuje duševní realitu jedince jednak v intelektuální rovině a jednak v rovině citové. Pro

potřeby výchovy uměním existuje konkrétní kategorizace, která se zaměřuje na schopnost jedince vědomě či nevědomě zdůrazňovat některé prožitkové stránky zážitku a některé naopak zanedbávat. Tento proces se uplatňuje především v kontextu poznávání, učení a vyučování. Kategorizace se zjednodušeně rozděluje na složky : *významová, konstruktivní, empatická a prožitková* (SLAVÍK, 2004). Výtvarný zážitek se tedy skládá ze čtyř složek, kterých si je uživatel schopný zpětně povšimnout a vést o nich dialog.

### 11.1. VÝZNAMOVÁ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU V KONTEXTU POČÍTAČOVÉ HRY

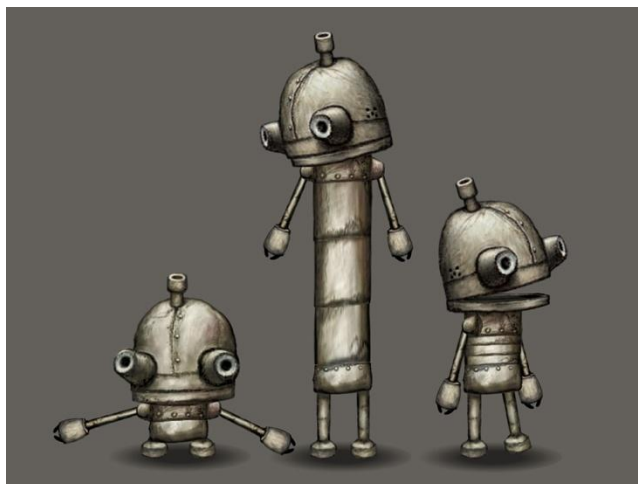
Z hlediska konceptů, které jsou v této složce obsažené, se jedná o takové koncepty situací a hodnot, které se promítají do plnohodnotného života biologické, sociální a kulturní bytosti. „*Patří k nim například lidské pohlavní a rodinné role (muž, žena, matka, otec, dítě, bratr, sestra), velké kulturní, respektive mytické role (bůh, hrdina, padouch, stín- tj. padouch uvnitř sebe, netvor, satan, anděl, panna) a s nimi související základní existenciální kvality v jejich hodnotové protikladnosti\_ dobro- zlo, život- smrt. Dále sem patří koncepty živlů (země, voda, vzduch, oheň) a existenciálních kvalit prostředí (domov, dům, svět, slunce, čistota, den, noc)*“ (SLAVÍK, 2004: 160). Do tohoto konceptu spadají i přírodní symboly, se kterými se lze setkat v reálném životě v živé či neživé podobě (had, strom, moře, řeka, beránek, kůň, ovce, nebe, hora, kočka, orel...).

K významovému konceptu přistupujeme na základě objevení nějaké vnější podobnosti, který s koncepty koresponduje. Buď se tak děje na základě podoby, která existuje již z dřívější doby anebo ji jedinec v umělecké kvalitě teprve objevuje. Pomocí dialogu potom můžeme hlouběji poznávat tento koncept (otázky „Co to je a jak to prožívám?“). Na základě konceptu se jedinec může inspirovat a dosáhnout tak hlubšího poznání, pokud bude dostatečně kompetentní a bude schopný odhalit souvislosti (zdroj SLAVÍK, 2004).

V souvislosti s herním procesem počítačové hry se nabízí odpověď, s **jakou** virtuální postavou se uživatel ve hře ztotožňuje, aby pochopil pravidla a zákony fiktivního světa a herních figur. Hloubka poznání závisí na vnímavosti, kulturních znalostech a dalších osobnostních předpokladech uživatele. Samozřejmě Je důležitá i kvalita vnější podoby počítačové hry.

V počítačové adventure hře *Machinarium* se jako hlavní postava objeví drobný *robot* s výrazem *dobráka*, který se v tomto příběhu stává *hrdinou*, co se pokouší zachránit svoji plechovou *kamarádku* a bojuje tak se *zlem*. Robot je poskládaný z různých částí kovů a se svoji na první pohled raketickou postavou se pokouší prodrat *světem* kovového města plného *padouchů*.





Obrázek č. 10<sup>15</sup>

Machinarium (AMANITA DESIGN, 2009)

## 11.2. KONSTRUKTIVNÍ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU V KONTEXTU HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY

Konstruktivní koncept této složky zážitku je odvozen od konstruktů, čili formy a její podoby. „Patří sem koncepty *linie, tvar, světlo, barva, povrch (struktura, textura, faktura), objem, hmota (v konkrétním smyslovém pojetí, například měkkost- tvrdost) a geometrické formy\_ kruh, čtverec, trojúhelník, obdélník, víceúhelník, koule, krychle, válec, kužel, mnohostěn atp.*“ (SLAVÍK, 2004: 164).

Do složky konstruktivních konceptů lze zařadit i vztahy z kategorie prostoru, času, které lze aplikovat v umělecké tvorbě či zážitku (kompozice, kontrast, harmonie, rytmus, kvalita, kvantita...).

Tento koncept je mimo jiné zaměřen na možnost vyjádření osobních *smyslových a prožitkových* potřeb jedince. Vedle těchto konceptů dále řadíme techniky umělecké tvorby, které v důsledku rozhodují o výsledném vzhledu díla (malba, grafika, kresba...).

Na základě konstruktivní složky můžeme jednotlivé skutky, věci či hodnoty smyslově uchopit jako obecné kvality, které se mohou abstrahovat z fyzické podoby. Konstruktivní

---

<sup>15</sup> Obr. „Machinarium (AMANITA DESIGN, 2009)“ viz <http://blog.jessicaraehuber.com/2012/06/08/machinarium-game-re-score/>

koncepty jsou zřejmě nejdominantnější složkou především proto, že se na jejich základě posuzuje umělecká tvorba, ale také rozeznávají jednotlivé styly v umění.

Do této složky patří estetické pojmy jako *krása- šerednost* nebo *dobro- zlo*. (SLAVÍK, 2004).

V souvislosti s herním procesem počítačové hry konstruktivní složka výtvarného zážitku vymezuje systém konstruktivní podoby počítačových her. Díky tomu je uživatel schopný rozeznat vlastnosti avatara a fikčního světa na základě vizuálního zobrazení a znakových systémů. Postava robota v *Machinarium* se díky *kovové struktuře* svého těla dokáže specifickým způsobem konstruktivně nastavit na různou výšku, aby tak snadněji mohl činit. Obecným vzhledem je postavička robota poskládána z různých plechových částí nejednoznačného původu. Svým celkovým vzhledem na nás ale působí jako *milý, hodný a líbivý* robot, který občas ze sebe vydá „plechové“ zvuky, když se zvětší nebo zmenší v trupu svého těla.

### 11.3. EMPATICKÁ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY

*„Empatické složce přísluší takové kategorie, jako přitažlivost nebo v širším pojetí láska vs. Odpudivost (v širším pojetí nenávisť), panovačnost (případně moc) vs. Podřidivost (bezmocnost), předvádědivost (předvádění pozitivních kvalit- předvádění negativních kvalit) vs. Skrývanost (mimikry), útočnost vs. Vstřícnost nebo bázlivost (agrese- útek), soulad- spolupráce apod.“* (SLAVÍK, 2004: 168).

Přístup k empatické složce výtvarného zážitku vychází z mezilidských vztahů. Empatická složka je otevřená jedinci v ten moment, kdy má přiměřenou míru *psychické distance*. Pokud je vybaven malou mírou psychické distance, není schopný na své prožitky správně nahlížet a soudit je. I přesto, že je schopný silně prožívat příslušný koncept (láska/nenávisť k druhému). V opačném případě, kdy je vybaven příliš velkou psychickou distancí, není schopný silně prožívat (např. láska bez citu ztrácí svůj význam). Psychická distance by měla být svým způsobem na hranici mezi těmito extrémy, aby byl dotyčný schopný prožitku a přitom zůstal sám sebou.

Ve vztahu s uměleckým dílem je empatická složka prostorem k dialogu mezi autorem díla a jeho divákem. Tento vztah může vzniknout i mezi autorem samotným a jeho *alter-egem*. Dialog se tedy především týká autora, který figuruje v díle. Tato složka bývá závislá na porozumění složky konstruktivní a významové, proto se jedná o náročnější prožitek (SLAVÍK, 2004).

V souvislosti s herním procesem počítačové hry empatická složka nabízí prostor pro hráče, aby se vcítil do postavy avatara a porozuměl tak modelu chování a dokázal intuitivně reagovat na jeho podněty. Robot v *Machinarium* má velkou motivaci, aby podstoupil veškeré situace, které se mu připlou do cesty při hledání jeho kamarádky. Tím, že se robot jeví jako

*bezmocný s notnou dávkou plachosti, působí na nás dojemem křehké duše. Ale i přes tyto vlastnosti je nebojácnou postavou, která se drží morálních zásad a je ochotna pomáhat i ostatním postavám ve hře, když je potřeba.*

#### **11.4. PROŽITKOVÁ SLOŽKA VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

Prožitkové koncepty korespondují s niternými emočními stavy. „*Jejich základem je čtveřice tzv. primárních emocí, které se zřetelně rozlišují nejen v psychologii, ale i v reálném životě: radost, zlost, strach, smutek. Z pohledu umění k nim můžeme řadit koncept naděje.*“ (SLAVÍK, 2004: 169).

Tyto koncepty se v životě projevují ve formě citových stavů, které jsme schopni pojmenovat na základě otázky: „*co právě teď prožíváš?*“ Jedinec se k hlubšímu poznání konceptu dané emoce dojde prostřednictvím tzv. *prekonceptu* emočního stavu, kdy je schopný chápat rozdíly či shody emocí u ostatních lidí (SLAVÍK, 2004).

V souvislosti s herním procesem počítačové hry prožitková složka vytváří u hráče pocit, že je schopen přijmout pravidla a zákony a zároveň je schopný ovlivňovat prostředí fikčního světa. Tato složka sebou nese i rizikové situace a je důležité, v jaké míře v nich uživatel existuje v rámci herního prostředí. Jedná se především o míru přijetí abstrakce a vžití se do ní (oživení avatara na základě hráčovi myšlenky kterou naplní). Riziková je i míra ztotožnění/ splynutí (riziko přílišného vtáhnutí do hry). Pokud se tato míra překročí, dochází ke splynutí reality s fikcí a hráč ji není schopný od sebe oddělit (SLAVÍK, 2004). V počítačové hře *Machinarium* se setkáváme s nemluveným projevem postav (kromě nedešifrovatelných zvuků, které občas ze sebe vydávají). Jako kompenzaci za tento nedostatek dochází ke krátkým retrospektivním sekvencím z předchozích situací ze života robota, které se skládají ze situací, které byly naplněné radostí, ale i strachu a smutku. Mimo jiné se situace strachu a smutku reálně vrací ve chvíli, kdy se střetne s postavami, které tyto emoce v minulosti vyvolaly.

## **12. TEORETICKÁ VÝCHODISKA PRO VÝZKUMNOU ČÁST**

### **12.1. ARGUMENTACE PRO VÝZKUM KVALITY ZÁŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

Pokud se vrátíme ke vztahu mezi kvalitou zážitku podle Zusky a Slavíka, je důležité uvědomit si rozdíly mezi nimi. Estetický zážitek podle Zusky vypovídá o kvalitě reflektujícího a reflektovaného Já, které je v jeho pojetí zážitku odděleno. Tím vytváří rozsah mezi předdistancováním a poddistancováním v estetickém zážitku, aby si byl jedinec vědom sám sebe a zároveň byl schopný optimálního prožitku. Jestliže subjekt v estetickém prožívání zvolí vhodnou psychickou distanci, můžeme se ptát, co mu to přinese. Naše odpověď je, že by si měl odnést nějaké poznání – to znamená, že by měl v průběhu estetického prožívání uchopit nějaký obsah. Jednoduše řečeno, měl by si zážitku získat něco, co „stojí za řeč“ a za poučení.

Tím se dostáváme k tomu, co Slavík nazývá komponenty či složky zážitku anebo konceptu. V porovnání s pojetím kvality zážitku podle Slavíka je kvalita porozumění ukotvena v obsahu samotného zážitku, kterého nabude až po prožitku samotném. Slavík přitom obsah zážitku člení do čtyř složek a každá z nich má odpovídající kvalitu. Z toho vyplývá, že Slavík upřesňuje pojetí podle Zusky tím, že uvádí, v čem spočívá kvalita jednotlivých dimenzí (složek) prožitku. Tento argument je zároveň odpovědí pro výzkumné zaměření diplomové práce, která má za cíl odhalit kvality zážitku při hraní počítačové hry skrze tyto dimenze.

Vedle toho se snažím navázat na bakalářskou práci, která byla spíše popisného charakteru a zaměřit se na explikační rovinu, která bude vysvětlovat kvalitu zážitku a zároveň tím vytvoří i kvality pro vzdělávání.

## **12.2. KVALITY POČÍTAČOVÉ HRY PRO UPLATNĚNÍ KONCEPTŮ VÝTVARNÉHO ZÁŽITKU**

Všechny výtvarné kvality, které jsou rozčleněny a jsou také zárukou výtvarného zážitku při hraní počítačové hry vyžadují ke svému uplatnění obecné kvality, které ji tvoří. Zároveň mohou být ale také prostorem pro tvorbu samotného uživatele. K prožitku a rozvíjení těchto kvalit je ale nutné, aby počítačová hra jako taková byla vybavena *specifickými kvalitami*, které vytváří prostor pro jednotlivé prožitky a separují se tak od ostatních počítačových her, které tyto kvality mají pouze v malé míře nebo v dokonce v žádné.

Chaim Gingold přirovnal tvorbu her k estetice japonských zahrad: „*Miniaturní zahrada je- stejně jako model krajiny s vláčky, dům pro panenky nebo akvárium- úplná; nic v ní nechybí a nic z ní nelze odebrat. Jasné hranice (prostorové a jiné), přehlednost a konstantní míra abstrakce způsobují dohromady to, že zmenšený model světa je uvěřitelný, úplný a kontrolovatelný jak pro jeho autora, tak pro jeho hráče*“ (GINGOLD, 2003: 7).

### **12.2.1. Narativ**

Se současným trendem se prosazuje koncept narativu v počítačové hře v komplexní podobě, který působí na uživatele svojí přitažlivostí v prolínání s fikčními světy, což je jednou z předností počítačových her oproti tradičnímu, literárnímu narativu. Příběh je důležitou součástí počítačové hry stejně tak, jako interaktivita, proto je důležité, aby hra byla v tomto ohledu vyvážená a nedocházelo k převaze jednoho konceptu nad druhým. Počítačová hra by měla být stále více herním zážitkem než proces vyprávění příběhu. Narativ by měl v počítačové hře fungovat jako kontext toho, co uživatel ve hře dělá a z jakého důvodu.

Tvůrci zpočátku čerpali z filmového průmyslu a do jisté míry se také inspirovali metodou vyprávění příběhu. Dnes se dokonce můžeme přesvědčit o tom, že slábnutí tradičních literárních narativů přimělo některé autory k tomu, aby ze svého románu udělali

multimediální soubor se zárukou toho, že se tím bude dílo lišit od ostatních děl ve svém oboru a tím k sobě přiláká více uživatelů.

### **12.2.2. Transmediální vyprávění**

Přidanou hodnotu narativu v počítačové hře je možnost tvorby transmediálního vyprávění. Při tvorbě tohoto typu vyprávění nejde o vytváření lineárního příběhu. Jedná se o opačný postup, kdy uživatel na základě lineárních příběhů může vytvářet celou síť narativů. Pokud se bavíme o narativu jako prostoru, kde vzniká fikční svět, v případě transmediálního vyprávění hovoříme tedy o fikčním vesmíru. Z obecného pohledu tedy transmediální vyprávění v počítačové hře chápeme jako prostor pro vyprávění příběhů.

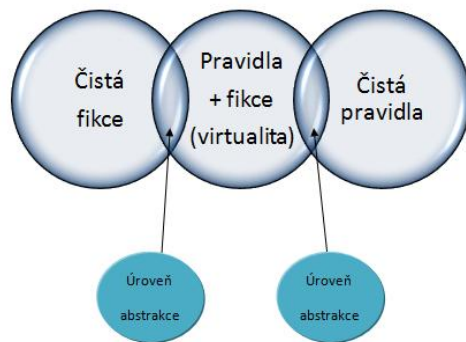
### **12.2.3. Zákonitosti kvalitního vyprávění**

Waren Spector se zabýval tím, z čeho je kvalitní příběh v počítačové hře složen. Uvedl čtyři základní prvky: *silný námět, zajímavé postavy, správné tempo a vliv na situaci* (skutečnost, že hráč svojí aktivitou ovlivňuje fikční svět).

S kvalitním narativem se i dnes setkáme spíše ve vybraných žánrech, které si vyváženou složku narativu v sobě mohou dovolit. Každý uživatel má tedy možnost individuálního výběru herního titulu na základě toho, co od něj očekává.

### **12.2.4. Abstrakce**

Abstrakce je v každé počítačové hře obsažena. Každá počítačová hra/ herní žánr má v sobě jasně zakódovanou míru abstrakce, která má své hranice. Tyto hranice jsou prostorem mezi *pravidly v počítačové hře a fikcí*. V tomto prostoru, kdy na jedné straně stojí fikce a na druhé pravidla se vytváří jakýsi průnik těchto dvou pólů, kdy jsou pravidla ovlivněná fikcí. Tento průnik je prostor ve hře samotné a říká se mu *virtualita*. V reálném případě pak díky virtualitě v počítačové hře je možné, že herní avatar může svobodně chodit v prostoru s určitými hranicemi (příliš vysoká zeď, kterou není schopný přelézt atp.). Abstrakce není v počítačové hře patrně viditelná, ale projevuje se až během aktivity uživatele. Míru abstrakce v ní potom odhaluje postupně během interaktivity. Do jisté míry může uživatel u některých vybraných herních titulů abstrahovat své reálně nabyté zážitky a zkušenosti, které jsou podobné těm, co se odehrávají v počítačové hře. Tím pádem je zde možnost své zážitky dále rozvíjet o nové způsoby zobrazení světa, se kterými by se v reálném životě nemohl setkat za běžných okolností. Počítačová hra obsahuje jak abstrakci, tak reprezentaci. Díky tomu uživatel tedy může promítat do herní podoby jakékoliv téma (TOTZAUEROVÁ, 2010).



### 12.2.5. Vůle k fikci jako předpoklad pro abstrakci

Virtuální svět počítačových her nabízí primárně hraní určitých rolí. Předpokladem k motivaci hrát tyto role je touha po fantazii, tedy vůle k fikci. Pokud totiž uživatel ke hře přistupuje čistě na úrovni pravidel, potlačuje tím rovinu fikce. V reálu potom aktivita vypadá tak, že uživatel hraje počítačovou hru pouze a jen z toho důvodu, aby ji dohrál.

### 12.2.6. Fikční světy

Oproti abstrakci v počítačové hře je fikční svět určitým modelem, který je uzavřený, jednoznačný a řešitelný.

*„Každý fiktivní svět, stejně jako všechny ostatní verze světa si lidé uvědomují jako uspořádaný celek- řád- ustrojený se vzájemně souvisejících jednotlivin, někdy zřetelně vymezených, jindy jen tušených ve víceméně neurčitých obrysech“ (SLAVÍK, 2004: 90). Jedná se tedy o jeden z možných světů, který jsou si lidé schopni uvědomit a umět o něm vypovídat protože jsou součástí jeho duševní reality.*

Abychom se stali součástí fiktivního světa a zároveň herní aktivity, je potřeba se „ponořit“ do tohoto možného světa. „Ponoření“, neboli *Imerze* (viz. kapitola 7.1.5.) je komplexní funkcí, která vzniká na základě identifikace uživatele s počítačovou a to ve dvou oblastech:

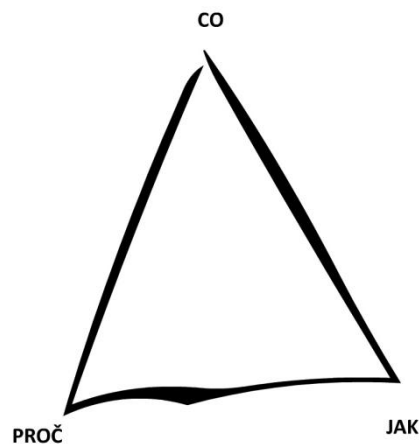
- **Identifikace s obsahem** (vztah uživatele s herním avatarem- tedy splynutí uživatele s počítačovou hrou, na jehož základě vzniká specifické narativní schéma)
- **Ludická identifikace** (vztah uživatele s herním mechanismem- poznání a přivlastnění si mechanismů hry)

Metaforou imerze je pak zážitek typu Flow, který je přejatý z optimálního zážitku v psychologii. Zážitek by měl fungovat na principu rovnováhy mezi obtížností počítačové hry a samotné aktivity uživatele. Jedná se tedy o jakousi prožitkovou distanci, která je podmínkou fikce.

### 12.2.7. Mimésis jako proces tvorby fiktivního světa

Mimésis se pojem, který se projevuje jako nápodoba. Již Platón považoval mimésis jako nástroj poznání s přesahem do ontologie, kdy je podstatou nápodoby rozpoznání prezentovaného v reprezentaci. Vzniká tak vztah poznávajícího s poznávaným, který vede k prohloubení sebe-poznání.

Trojúhelník mimésis podle Zusky



Na otázku *jak* odpovídají způsoby nápodoby v umění. *Co* se napodobuje, nás vede k odpovědi, kdy je napodobována realita ve dvou rovinách- realita, která je vnímána našimi smysly a realita, která se odehrává v našem vnitřním světě. Otázkou *proč* si odůvodňujeme, proč tuto nápodobu člověk dělá (proč má potřebu „duplikovat realitu“).

Mimésis chápeme jako kreativní nápodobu protože se jedná o aktivitu, která vytváří to, co napodobuje- ne to, co je dané. Vytváří tak *fiktivní svět/ virtuální realitu*, který reprezentuje tuto realitu.

*„Fikce vytváříme jako pokusy o vyplnění distance mezi Já a druhým Já, které je imanentní struktúře Já, struktúře personality“* (ZUSKA, 2002: 77). Vyplňování se projevuje v subjektu samotném skrze prožitkový proces. Získává tak nové zkušenosti, na kterých se sám podílí.

Důležitým aspektem je „rozestup“ nostalgie a touhy a rozdíl mezi možným světem a možným fiktivním světem. Fiktivní svět narušuje reálné možnosti světa, kdy se nám nabízí spektrum očekávání. Nostalgie se opírá o minulost, která již proběhla, a subjekt se na ní podílel. Připravuje člověka na recepci fikce. Proti tomu stojí touha, která se promítá do konceptu subjektu skrze expresi. Subjekt v sobě obsahuje projektované Já, jaké by chtělo

být. Ve fikci se člověk musí odpoutat od totalitní reality, aby se mu vrátila bohatší a mohl ji potvrdit. Fikce do sebe vztahuje vždy nový začátek, prostor pro kreativitu vědomí, distanci od *nostalgie* a *touhy* (ZUSKA, 2002).

### **12.3. KVALITY ZTOTOŽŇOVÁNÍ UŽIVATELE S HERNÍM AVATAREM V KONTEXTU VÝTVARNÉ VÝCHOVY**

*„Zásadní změny identity, které se uskuteční náhle a ve velmi krátkých časových intervalech jsou rozhodně smrtelnější, a pro lidské hodnoty ničivější než války, v nichž se bojuje těžkotonážními zbraněmi“* (MCLUHAN, 2000). V důsledku častějšího užívání nových médií (včetně počítačových her, které do nich zcela jistě patří) k dorozumívání vzniká u jedinců změna v chápání identity. Změna v tomto elektronickém věku vězí v hledání smyslu vlastní identity každého jedince, který si je zároveň sám vědom vlastní identity a díky tomu je schopný fungovat v určitých societách. K tomu, aby byl jedinec úspěšný v hledání vlastní identity je tedy nutné, aby byl schopný přijímat i jiné identity skrze obrazné informace neboli *obrazy identit*. V užším kontextu nového typu hry se jedná o přijetí role herního avatara a hledání jeho identity skrze herní dialog. Často se setkáváme s otázkou sebepojetí uživatele, kdy dochází k mísení jeho představ o podobě avatara s pojetím sebe sama (porovnávání variant podoby hráče s herní figurou, v čem se liší a naopak blíží k reálné postavě).

Podle Espena Aersetha jsou počítačové hry součástí konkrétního žánru, který označuje za kybertexty- ty jsou odlišeny faktem, že je vyžadována netriviální snaha hráče, aby se jím propracoval. Hry jsou tedy zároveň objekt a proces. Nelze je například číst jako texty nebo poslouchat jako hudbu, je třeba je hrát. K zobecnění tohoto procesu Aerseth užívá pojmového přirovnání, že jsou počítačové hry *ergodickou formou narativu* (Digitální fikce, 2010, [ONLINE]).

### **12.4. HERNÍ ESTETIKA JAKO ZDROJ HERNÍHO ZÁŽITKU**

Jak již bylo zmíněno v kapitole 7.1.4 není jednoduché dělit herní zážitek na baví/ nebaví vzhledem k tomu, že se jedná o individuální zážitek. Herní estetika jako zdroj herního zážitku se definuje jako typologie emocionálních reakcí hráče, které má počítačová hra u něj vyvolat. Pro tyto účely analýzy existuje model *MDA* (Mechanics, Dynamics, Aesthetic)m který rozděluje strukturu počítačové hry na tři odlišné kategorie: *herní mechaniky*, *herní dynamiky* a *estetiku* (viz. kapitola 7.1.4.).



### **12.4.1. Typologie estetiky počítačové hry**

1. **vjem či pocit** (Sensation)- akční hry- pocit rychlosti, strachu
2. **představitost** (Fantasy)- RPG, Simulátor
3. **vyprávění** (Narrative)- Adventure
4. **výzva** (Challenge)- Super Meat Boy
5. **společnost** (Fellowship)- MMORPG
6. **objevování** (Discovery)- Oblivion
7. **sebevyjádření** (Expresion)- The Sims
8. **oddávání se** (Submission)- casual hry, flashové hry

Na základě této typologie herní estetiky lze u každé počítačové hry odvodit určité typy estetiky, které potom určují samotnou estetiku hry. Tímto se lze dobrat k odpovědím na otázky: „Co je to počítačová hra?“, „Co ji tvoří?“, „Jakou má strukturu“. Tím, že uživatel podá zpětnou emocionální vazbu, lze počítačovou hru potom považovat za celek tvořený její herní estetikou (ZÁHORA, 2013, [ONLINE]).

## **13. KVALITATIVNÍ VÝZKUM A JEHO TEORETICKÁ A METODOLOGICKÁ VÝCHODISKA**

### **13.1. DEFINICE KVALITATIVNÍHO PŘÍSTUPU**

Kvalitativní výzkum je jednou ze strategií ve výzkumu, která nemá jednoznačnou definici. Tato metodologie má několik verzí definic, které se odrážejí od metody sběru dat, způsobu analyzování, ale třeba také metody usuzování. Z obecného hlediska lze kvalitativní výzkum definovat jako metodu výzkumu, která se zaměřuje na interpretaci jednotlivců. Zkoumá tedy člověka v jeho každodennosti. Jejím prioritním cílem je tedy porozumění významům daných subjektů v určitém sociálním kontextu. Jinak řečeno, můžeme mluvit o zachycení individuální interpretace analytickou interpretací. Kvalitativní výzkum se může také zabývat popisem procesů, situací nebo vztahů. Na těchto základech vytváříme teorii. Tím vším se kvalitativní výzkum stává odlišnou metodou výzkumu oproti kvantitativnímu výzkumu, který užívá statických metod a technik (strukturovaný sběr dat, statické metody testování hypotéz). Kvalitativní výzkum se zaměřuje na problém do hloubky a intenzivním způsobem jej zkoumá. Informace podrobného charakteru však nelze zobecňovat na populaci (HENDL, 2005).

Kvalitativní výzkum jsem si zvolila z toho důvodu, že doposud nemám dostatečnou znalost o problému, který se snažím v této práci studovat a potřebuji dané situaci především porozumět. Tuto metodu (s ohledem na zkoumaný fenomén) považuji za optimální nástroj

pro vytvoření teorie. Věřím tomu, že tato teorie bude zakotvena v datech, které se pokusím vyhledat, popsat a zanalyzovat.

### 13.2. PŘÍPADOVÁ STUDIE

V pedagogických vědách patří případová studie k primárním výzkumným metodologiím. Zaměřuje se na jeden či více případů, od kterého očekává porozumění vzhledem k tomu, že zkoumaný sociální jev je složitý. Původně se případová studie využívala pro práci s nejrůznějšími klienty. Konkrétní zkoumání jevů se dávalo na zakázku a výsledky měly svoji funkci při léčbě v medicínském oboru, ale také v psychologii. Sloužili také k rozvoji samotného klienta (pedagogika). Počátkem 20. Století byla případová studie výchozí výzkumnou strategií nejen pro jednotlivce, ale také pro teorie konkrétních disciplín. Tyto výzkumy byly založené na zkoumání jednotlivého případu.

Jako příklad lze uvést psychologa Sigmunda Freuda, který se ve svých výzkumech zabýval nevědomou částí lidské psychiky. Postupem času se tento typ výzkumné studie dostal do pozadí. Podle kritiky se na základě detailních studií nelze vytvořit zobecněný závěr, a proto se jedná o nepotřebnou studii na poli vědy. Přelomový bod se objevil ve chvíli, kdy společenské vědy začaly vyžadovat kvalitativní přístupy zkoumání. Díky tomu došlo k renesanci případových studií, které se staly důležitou formou pro sociologické, psychologické, antropologické, ale také pedagogické výzkumy (ŠVAŘÍČEK, ŠEĐOVÁ, 2007). Případová studie má oproti ostatním metodám kvalitativního výzkumu o jednu přidanou hodnotu navíc. Vedle rozšíření teorie disciplín nám dokáže také nabídnout svoji funkci nástroje pro edukaci praktických dovedností pro studenty, ale také i praktiky v daném oboru. Případová studie totiž dokáže studovat dva jevy, které jsou si kontrastními. Je schopna se zaměřit na obvyklý fenomén, který se vyskytuje nejfrekventovaněji, ale také na fenomény, které se separují od normálu (například pacient, který reaguje na léky neobvyklou reakcí). Obvyklý fenomén slouží jako edukativní složka pro studenty. Neobvyklý fenomén potom slouží praktikům, tedy těm, kteří popisují nuance od obvyklých fenoménů a tím se snaží minimalizovat jejich neznalost.

Obecná definice případové studie nám tedy říká, že se jedná o studium jednoho případu- jedné situace u konkrétní osoby. Případová studie se zaměřuje na jeden problém, který zkoumá do hloubky a co je důležité z hlediska studia fenoménu této práce je to, že dokáže zkoumat fenomén ve skutečném kontextu, protože hranice mezi ním a jeho kontextem nejsou zcela jasné.

Případovou studii můžeme také nazvat empirickou studií vzhledem k tomu, že základem pro výzkumnou činnost tohoto charakteru je sběr skutečných dat, které se vztahují bezprostředně k jedinci ve výzkumu. Yin poukazuje na další zásadní charakteristiky případové studie jako výzkumné strategie:

- „Případ jako předmět výzkumu případové studie je integrovaný systém s vymezenými hranicemi (prostorové i časové).“
- „Zkoumání sociálního jevu se děje vždy v reálném kontextu, za co možná nepřirozenějších podmínek výskytu jevu.“
- „Pro získání relevantních údajů jsou využívány veškeré dostupné zdroje i metody sběru dat.“

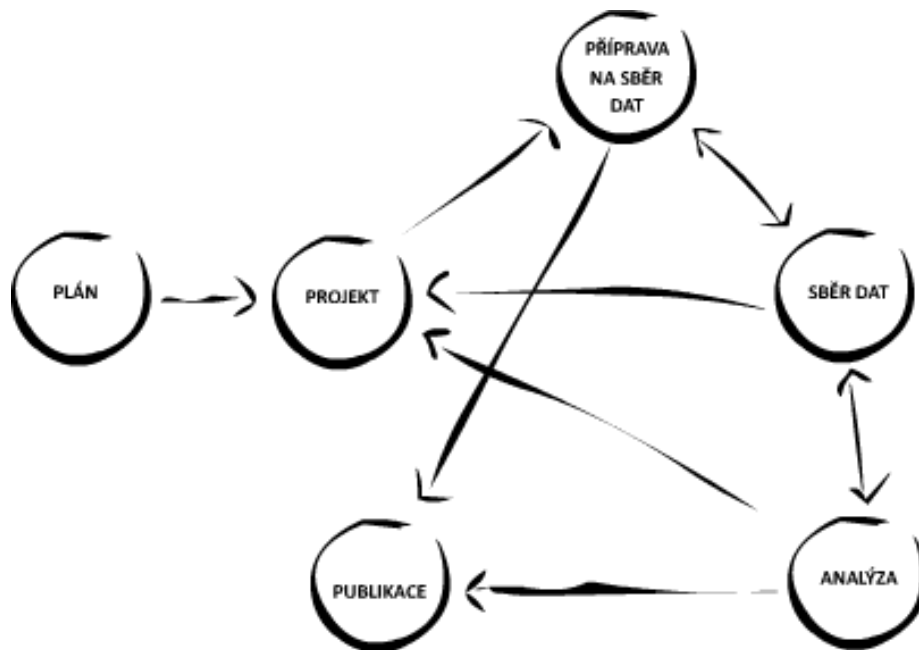
(YIN, 2003: 13)

Termín integrovaný systém je v podstatě náhledem badatele. Důležité je, aby badatel získal komplexní porozumění k danému případu v jeho přirozeném prostředí. Badatel má za cíl interpretovat interakce mezi jednotlivcem a případem.

Klíčové techniky zkoumání při případové studii se soustřeďují na veškeré techniky pozorování, rozhovorů a analýzy dokumentů. Výsledky všech použitých metod potom interpretujeme v případové studii společně v důsledku toho, že se snažíme případ vyložit jako integrovaný systém a nesnažit se upozornit na jeho jednotlivé části.

Aby naše výsledky studií byly platné, je nutné dodržet určité postupy. Podle Yina je případová studie aktem lineárního procesu, který se ale opakuje. Tento proces neustále při tom přechází mezi fází **plánu** (*plan*), **projektu** (*design*), **příprava na sběr dat** (*prepare*), samotným procesem **sběru dat** (*collect*), **analýzou** (*analyze*) a **publikací** výsledků (*share*).

Proces případové studie podle Yina<sup>16</sup>



### 13.3. JAK NA PŘÍPADOVOU STUDII?

Na počátku samotného výzkumu je důležité si položit zásadní otázky, na jejichž základě se rozhodneme zvolit případovou studii jako výzkumnou metodu kvalitativního výzkumu. V další fázi je nutné rozhodnutí o tom, co do sebe náš výzkumný případ zahrnuje nebo nezahrnuje. Paralelně se musíme rozhodnout o tom, jakým způsobem budeme sbírat data. Vybírané způsoby sběru dat jsou vždy záměrné, aby zkoumané jevy měly relevantní charakteristiky, které potřebujeme. Podstatné je také studium adekvátní literatury, díky které máme opěrný bod v dané problematice. Tento opěrný bod zahrnuje to, co o fenoménu již víme a co o něm můžeme kriticky vypovědět, jakým způsobem náš výzkum a celková práce zapadá do teorie a z jakého důvodu je tento výzkum dělán. Rozsah dané literatury by měl být přiměřený k definici problému tak, aby měl autor určitou perspektivu v teorii a čtenář si mohl ověřit, zda je daný případ spojený s teoretickými východisky.

Analýza ve výzkumu by měla být kritického charakteru, což se může zdát jako složitější proces oproti rekapitulaci získaných poznatků. V rámci případové studie se jedná o

---

<sup>16</sup> Pro vytvoření grafu bylo použito kategorií převzatých Yin, R. K. Case Study Research. Design and Methods. 4th ed. London: Sage Publications, 2009

nejefektivnější způsob, jak docílit záměru. Konkrétní techniky sběru dat vychází z literatury, která nám pomůže se rozhodnout, jakou zvolit a použít při studii. Na základě vytyčených cílů v kvalitativním výzkumu používáme vhodnou techniku sběru dat. Je důležité, aby se na samotný proces sběru dat důkladně připravil sám výzkumník. Výzkumník by měl být dostatečně kompetentní ke správným formulacím otázek a dobrému naslouchání, aby docílil svého záměru (YIN, 2009).

## **Plán**

Vymezení výzkumného tématu a definice stěžejních otázek (vyhledání problematického jevu, výzkumný účel studie a jeho naplnění). Jádrem celé této fáze tedy jsou **výzkumné otázky**. Podle Basseye by výzkumné otázky měly být kladeny tak, aby svým charakterem poukazovaly na **metody sběru dat**, **výzkumný prostor** a jeho hranice a možné **způsoby vyhodnocení dat** (BASSEY, 1999).

### **1. Design (výběr zkoumaného případu)**

Vymezení metod sběru dat. Tato fáze je úzce propojena s předchozí fází, kdy vychází z určitého výzkumného tématu a vymezuje záměr studie. Výzkumné metody by měly být aktérům dostatečně vysvětleny a odůvodněny. Mnohdy se jedná o „citlivé metody“, kdy aktéry zkoumající zaznamenává zvukovou či vizuální stopou a je tedy nutný jeho souhlas. Důležitý je samozřejmě i fakt dodržení anonymity aktéra.

### **2. Sběr dat**

V této fázi dochází k uchování dat a přípravě na následnou analýzu.

### **3. Analýza / Interpretace**

Analytická fáze je úzce propojena se sběrem dat. Tato fáze dává celému výzkumu smysl. Díky ní jsme schopni pojmenovat souvislosti, vysvětlovat, interpretovat a předkládat naše zjištění dotýkajících se zkoumaného případu. Empirická data je nutno zpracovat tak, abychom v nich získali odpovědi na výzkumné cíle. V případové studii nejsou vymezeny žádné specifické analytické postupy. Není žádným způsobem limitována plnohodnotnou strategií výzkumu, a proto pokaždé můžeme hovořit o originální analytický a interpretativní přístup. Často se ale v této fázi užívají grafická znázorňování a vytváření vztahových sítí.

### **4. Publikace výsledků**

Poslední fáze je zaměřená na vytvoření výzkumné zprávy o případové studii. Měla by přiblížit zkoumaný případ, jeho postup a odůvodnění výběru případu za pomoci jeho příběhu. Tato zpráva popisuje případ a objasňuje souvislosti s teoretickou oporou (ŠVARÍČEK, ŠEĐOVÁ, 2007).

Kvalitativní výzkum může být poměrně náročný proces z hlediska časové dotace. Nelze předem jasně vymezit, kolik času bude potřeba pro zkoumaný jev, v jakém množství bude potřeba nasbírat data nebo kolikrát se budeme muset k dané problematice vrátit. Proces sběru dat je kombinovaný s procesem analýzy- kdekoliv během analýzy se můžeme vrátit k novému sběru dat, která nám ve výzkumu případu chybí.

Techniky užívané pro sběr dat lze kombinovat. Prakticky pak můžeme hovořit o rozhovoru, obsahové analýze i pozorování. Důležité je především to, abychom nasbírali potřebná data, která nám zkoumaný případ popíší. Případ lze potom interpretovat jako jeden celek anebo se můžeme zaměřit na jeho jednotlivé části, kdy na konkrétní teoretický rámec aplikujeme zkoumaný případ. Tímto způsobem pak můžeme poukázat na možnou intervenci případu a jeho souvislost k možné proměně. Shrnutím lze říci, že popis a interpretace v případové studii musí působit komplexně, aby mohla sloužit k rozvoji **teorie i praxe**.

#### 13.4. SHRUTÍ PŘÍPADOVÉ STUDIE

Přednosti a nedostatky případových studií<sup>17</sup>

<b>Přednosti případových studií</b>
Výsledky jsou zpravidla snadněji srozumitelné širšímu spektru zájemců. Mohou je číst i lidé, jejichž profesí se studie týkají, neboť nejsou psány pouze pro vědce a teoretiky daných disciplín.
Zachycují unikátní vlastnosti, faktory, okolnosti zkoumaných problémů, které jsou zpravidla ostatními přístupy ztraceny. Velmi často jsou tyto jedinečné vlastnosti klíčem k porozumění celé situace.
Výsledky studií jsou velmi pevně zakotveny v realitě. Nemohou zkoumat nic, co se skutečně neodehrává v reálném životě.
Výsledky dobrých studií poskytují zájemcům porozumění a vhled do jiných situací a případů, které mají stejné či velmi podobné vlastnosti jako zkoumané případy.
Mohou být vykonávány samotným výzkumníkem. Zpravidla nevyžadují žádný výzkumný tým.

<sup>17</sup> Převzato Švaříček, R., Šedřová, K. a Kol., Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách, Portál s.r.o., Praha 2007, ISBN 978-80-7367-313

Případové studie mohou zkoumat i případy, kde nad jednotlivými proměnnými nemáme žádnou kontrolu a kde se vyskytuje mnoho nepředvídatelných jevů a událostí.

#### **Nedostatky případových studií**

Výsledky jsou obtížně zobecnitelné na širší vzorky.

Není jednoduché provádět techniky ověřování spolehlivosti, jako je například nezávislá kontrola (crosschecking), neboť studie jsou často příliš založeny na subjektivních interpretacích.

Případové studie mají sklon k zkreslením způsobeným zaujatostí výzkumníka, jeho slabou teoretickou citlivostí.

## **14. VÝZKUMNÁ ČÁST DILOMOVÉ PRÁCE**

### **14.1. PLÁN**

Na počátku výzkumné části je stěžejní vymezit výzkumné téma a definovat otázky, které se vztahují na výzkumný problém. Účelem výzkumu je zaměřit se na specifické poznání skrze zážitek z herní aktivity v počítačové hře. Na základě analýzy uživatelských výpovědí o herní aktivitě v dané počítačové hře by měl být nastíněn potenciální charakter zkoumaného média. Analýza bude vycházet z artefietického pojetí, kdy budu odhalovat výtvarné kvality počítačové hry. Z uživatelských výpovědí bude dále možné analyzovat i další zásadní dimenze počítačové hry, které považuji za důležité, aby bylo toto médium potenciálním přínosem v systému vzdělávání. Tyto dimenze jsou v kapitole č. 12, ve které zmiňuji teoretická východiska pro výzkumnou část.

Jelikož se jedná o výzkum výtvarných kvalit vycházejících z herního zážitku, zvolila jsem jako výzkumnou metodu případovou studii, která se zaměří na zkoumaný problém podrobně a bude tak respektovat nejcennější data, která jsou u každého aktéra především individuálního charakteru a ve výsledku budou porovnána ostatními výpověďmi s teoretickou oporou.

#### **Zásadní otázky:**

- Má počítačová hra výtvarné kvality?
- V čem se projevují výtvarné kvality počítačové hry?
- Jaké výtvarné kvality se podílejí na tvorbě narativu v ergodické formě?

- Jak se herní estetika odráží v herním zážitku?
- V jakých dimenzích počítačové hry se projevuje potenciál ve vzdělávání?

### **14.1.2. Aplikace počítačové hry Machinarium na výzkum a její kategorizace jako didaktické hry**

Pro výzkumné účely jsem zvolila počítačovou hru Machinarium, která vznikla v roce 2009 pod rukama brněnských tvůrců Amanita Design. Důvodem volby této hry jsou především její výtvarné kvality coby adventure herního žánru, který považuji za jeden z mála titulů, který svým konceptem může spadat do vzdělávacího procesu. Do procesu hraní jsou zakomponovány stanovené cíle, kterých musí uživatel dosáhnout. Tyto cíle jsou vymezeny dílčími rébusy a řešením logických úloh. Vedle toho funguje paralelně i silný narativ, který lze potom aplikovat i v průběhu socializace jedince.

Tato počítačová hra dle mého tedy koresponduje s tvrzením Jiřího Dostála, že by měla didaktická hra formou zábavy rozvíjet osobnost jedince.

#### **Kategorizace Machinaria jako didaktické hry**

##### **1. Kategorizace na základě míry interaktivity**

- *Interaktivní* (uživatel musí interaktivním způsobem, čili skrze svého herního avatara řešit dílčí úkoly)

##### **2. Kategorizace na základě úrovně vzdělávání**

- *Pro základní školy*
- *Pro střední školy*

##### **3. Kategorizace na základě míry poskytování zpětné vazby**

- *Zpětnovazební* (na základě interakce je uživateli poskytována zpětná vazba- pokud splní dílčí úkol dobře nebo špatně, zpětná vazba se ale odehrává i v samotné interakci herního avatara ve hře, kdy se dostává do kontaktu s dalšími avatary)

##### **4. Kategorizace na základě organizovanosti vzdělávání**

- *Pro školní výuku* (hru lze aplikovat při školní výuce za vytyčení daných cílů, které má splnit a rozvíjet tak žáka)
- *Pro samostudium* (Hru lze díky své zábavné funkci aplikovat i při samostudiu vzhledem k tomu, že se jedná o lineární příběh, který nelze rapidním způsobem zcela přeměnit tak, aby se vytratil její smysl)



## 5. Kategorizace na základě on-line versus off-line funkčnosti

- *Off-line* (hra funguje pouze v Off-line modu)

## 6. Dle jazykových mutací

- *Vícejazyčné* (vzhledem k tomu, že je ve hře aplikována neverbální komunikace, může hru hrát v podstatě jakýkoliv uživatel bez ohledu jazykové vybavenosti)
- *Jednojazyčné* (jednojazyčnost lze odhalit v neverbální komunikaci, která nahrazuje verbální komunikaci)

## 7. Dle počtu uživatelů

- Monouživatelské (hra je určena pouze pro jednoho uživatele)

## 14.2. DESIGN ZKOUMANÉHO PŘÍPADU

Záměrem studie daného problému je zjistit pomocí výzkumných metod, zdali může počítačová hra dosáhnout výtvarných kvalit a co vše v sobě musí obsahovat, aby skrze herní zážitek těchto kvalit nabyla.

Výzkumnou metodou je **písemný dotazník**, na jehož základě se stane dokumentem pro analytickou část výzkumu a publikaci výsledků. Písemný dotazník bude respektovat anonymitu aktérů a individuální projev. Počet aktérů ve skupině je eliminován na dvě osoby, aby se do hloubky zkoumaly jednotlivé případy.

Každý aktér bude hrát počítačovou hru *Machinarium* (AMANITA DESIGN, 2009). Jedná se o herní žánr typu adventure, která má oproti ostatním jejím titulům ve skupině poměrně dominantní složku, a tou je výtvarné zpracování (grafika). Na základě odehrané hry dostane každý aktér písemný dotazník, který je složen ze dvou částí- první část je jakýmsi **indikátorem aktéra**, druhá část se zaměřuje na **vlastní popis aktérovo prožitku při hraní počítačové hry** Machinarium.

### 14.3. SBĚR DAT

V následující kapitole jsou uloženy písemné dotazníky dvou aktérů, které poslouží jako uchovaná data k následné analýze.

#### 14.3.1. Písemný dotazník aktéra č. 1

##### DOTAZNÍK PRO VÝZKUMNOU ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE

##### IDENTIFIKACE AKTÉRA

**Věk:** 26. let

**Pohlaví:** žena

**Rozsah zkušeností s hraním počítačových her**

**Kolik hodin týdně věnuje aktér hraní počítačových her (digitálních):** 5. hodin

**Oblíbený herní žánr:** adventure (point- and- click)

**Zájmy aktéra:** kultura, umění, fotografování, výtvarná tvorba (tradiční, mediální), sport, herní studia, počítačové hry

##### VLASTNÍ POPIS AKTÉROVO PROŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY MACHINARIUM

*„Počítačová hra Machinarium na mě při prvotním spuštění zapůsobila zcela výrazně, co se výtvarného zpracování týká. Výtvarné zpracování a celkový vizuální charakter této hry byl také první impulz, který mě velmi zaujal a vtáhnul okamžitě do hry. Zobrazované prostředí na mě působilo přitažlivě a zajímavě. Tím si myslím, že se hra Machinarium distancuje od ostatních herních titulů a staví se na jedinečnou pozici. Díky tomu, že se jedná o interaktivní hru vytvořenou ve flashi, tvůrci protlačili svůj svébytný grafický styl ve formě kresby. V tu chvíli jsem měla pocit, že i v současnosti není potřeba 3D zobrazení a celkový technologický pokrok pro skvělý prožitek z počítačové hry. I přesto, že je adventura jedním z méně oblíbených herních žánrů, tento titul podpořil svou řadu, kdy se snažili charakter hry posílit další dimenzí hry, kterou je velmi dominantní výtvarný styl. S ohledem na to, že se jedná o 2D prostředí, tvůrci i pohrávali s kompozicí a perspektivou tak, aby nám ve výsledku poskytli jemný, roztomilý a zároveň komický prvek odkazující na tradici komiksu. Ukazují, že k vyjádření emocí není potřeba slov, ale výrazů pro primární projevy emocí, jako je láska, radost, ale i hněv a strach.*

*Než se jako uživatel pustím do samotné aktivity ve hře, shlédnu krátkou příběhovou linii, kdy mého herního avatara přivezou z ocelového města na odlehlou skládku kovu. Podle této animace mi zřejmě herní tvůrci chtějí naznačit, že je hra založená na určitém narativu, který mě bude doprovázet po celou hru. Oproti herním strategiím či RPG hrám Machinarium nabízí pevný a ucelený příběh (nemohu žádným způsobem vytvořit jinou variantu příběhu)*

*který je založený na tom, že herní avatar v podobně malého robota je vyhoštěn z města po tom, co mu unesli jeho blízkou kamarádku a on ji chce vysvobodit. Samotná dějová linie mně, jako hráčovi ale není zcela jasná. Nevím, čím vším budu muset projít, kam všude jít a co všechno udělat pro to, abych došla až do konce příběhu, kdy se opět setkám jako robot se svou kamarádkou. Tento fakt považuji za motivaci a chuť ke hraní díky naší přirozené zvědavosti. Pokud totiž chceme znát celý příběh, musím odehrát hru až do konce. Pokud hru utneme v půlce, postrádá tak naše hraní smysl. My, jako hlavní aktéři ale příběh posouváme, bez čehož by se hra jinak neobešla. Celý příběh je atraktivní i tím, že není doprovázen žádným textem, žádnými dialogy. Vše nechává prostor pro rozvoj vlastní uživatelské fantazie a představ. Ale aby nás tvůrci nenechali napospas tomu všemu, obohacují dějovou linii tak, že pokud necháme chvíli našeho herního avatara stát bez aktivity, rozehraje se nad ním v komiksové bublině krátký děj z jeho minulosti, který nám doplňuje náš příběh a seznamuje nás tak s jeho linií, co se odehrávalo před tím, než našeho robota vyhodili na odlehlé skládce. Nenápadným způsobem nás tak mohou varovat před případnými postavami, se kterými se během děje setkáme a na tomto základě můžeme s nimi naložit. Tím, že je ve hře vynechaná běžná verbální komunikace, která je nahrazena vizuální komunikací, vnímáme všechny postavy a celkový herní prostor jiným způsobem. Všimáme si například toho, jak vypadají, co dělají, jak se chovají k ostatním skrze svá gesta.*

*„Machinarium je klasická point and click adventura, která je propletena poměrně obtížnými úkoly. Úkoly nejsou nikdy samy o sobě v dané situaci známy- až na některé výjimky, kdy hrajeme klasické piškvorky nebo puzzly. Úkol jako takový musíme pokaždé odhalit v daném fikčním prostoru, kde hledáme interaktivní objekty, se kterými můžeme manipulovat. Se samotným herním avatarem se seznámíme hned na počátku, abychom odkryli jeho charakter a poznali ho z hlediska ovladatelnosti a jeho schopností. Co se mi na charakteru hry líbí je to, že pokud se ocitneme v situaci, kterou nejsme schopni vyřešit, máme možnost se skrze nabídku, díky které se můžeme propracovat k detailnímu kreslenému návodu, jak ji úspěšně zvládnout- Jedná se o odpočinkovou hru ve formě jednoduché arkádové střílečky. Pro mě jako hráče počítačových her je obecný systém pravidel něčím, s čím se obvykle v arkádách setkávám a nějakým způsobem mě to nestaví do bezradné pozice. Naopak je pro mě obtížnost vyšší hodnoty příjemným zážitkem, který si užívám vzhledem k tomu, že hru Machinarium považuji za jakousi přidanou hodnotu ve svém herním žánru“. Aktér v hodnocení typologie herní estetiky v dané hře připisoval prvku objevování 98%. Velké procento hodnocení aktéra se objevuje právě v tomto popisu, kdy popisuje konkrétní situace, ve kterých se skrze hraní stal dílčím článkem, který objevuje linii příběhu i pravidel ve fikčním světě. Nejspíše to souvisí i s tím tvrzením, že ho herní žánr adventure zajímá ze všech ostatních nejvíce, a tak proces objevování na tomto žánru očekává.*

*„I přesto, že se děj hry odehrává v industriálním prostředí, které je složené z kovových konstrukcí, neměla jsem pocit, že se ocitám v chladném prostředí. Robot na nás působí jako malý, milý a roztomilý avatar s pozitivní úlohou ve hře. Bylo mi ho až trochu líto vzhledem*

*k tomu, že ho na skládce odložili v polorozpadlém stavu a chyběly mu části těla jako například ruka a noha. I přesto, že jsem si byla vědoma toho, že je robot plechová postavička, působil na mě po emoční stránce tím, jak se projevoval svými neverbálními zvuky a tím, jak vypadal- drobná postava s ratchetickými končetinami a velkýma očima. Zároveň se nás hra snažila udržet v určité realitě a dávala robotovi specifické schopnosti jako například ukládání různých předmětů do svého trupu těla. Tyto předměty jsou zároveň klíčovými prvky při hraní hry, které nás nutí k neustálému přemýšlení, kde a jakým způsobem jich využít. Povahový charakter každé postavy, se kterou se při hraní setkáme je poměrně znatelný a hned tedy víme, zda-i se setkáváme se zápornou postavou nebo kladnou. Většinou jsou od sebe postavy odlišné na první pohled- kladné postavy mají pozitivní výraz, mnohdy také ale utrápený výraz v obličeji, záporné logicky naopak. Občas bývají doplněny o nějakou rekvizitu, která jejich povahu podtrhuje (například zbraň). Obsah Machinaria je jakousi metaforou etického aspektu, kdy můj mírumilovný avatar koná dobré skutky, tím, že pomáhá ostatním v nouzi. Přirozeně jsem se vžila do prostředí a musela jsem pochopit, na jakém principu funguje. Já jako herní avatar jsem musela být kompetentní k určité míře empatie vůči prostředí a postav v ní. Tomu napomáhaly právě ty krátké animace v komiksových bublinách, které nás vtáhly do života robota skrze jeho retrospektivní zážitky a provázalo nás to tak s jeho světem a tím, co se bude dál odehrávat.“ Pocit či vjem byl na základě aktérovo hodnocení estetické typologie Machinaria na stejné procentuelní úrovni, jako prvek objevování. O jeho správném ohodnocení svědčí tato část vlastního popisu, kdy aktér popisuje vlastní pocity, které v něm fikční prostředí a herní skrze herního avatara vyvolaly. Díky tomu byl schopný vnímat i okolí kolem něj a byl schopný se skrze empatii ztotožnit se hrou, jako s komplexním zdrojem zážitku.*

*„Machinarium jako celek na mě působí jako zcela jedinečná adventura, která zaujme de facto kohokoliv, kdo s ní přijde do styku. Myslím si, že každého na ní něco upoutá. Pokud k ní přistoupí hráč počítačových her, bude nadšený z příběhu, fikčního světa a jeho pravidel, které jsou typickým projevem ve svém žánru. Pokud ke hře přistoupí „nehráč“, zaujme ho jiná dimenze hry, která je ukotvena ve vizuálním zobrazení hry. Hra je mnohdy definována jako „kus umění“ a myslím si, že je to právoplatné pojmenování. V kontextu vizuálního zobrazení je zde znatelný i celkový projev hry a komunikace a interakce s hráčem. Osobně mě velmi překvapilo zjištění, že je Machinarium výtvozem brněnské skupiny vývojářů Amanita design. V tu chvíli jsem měla pocit vlastenecké hrdosti, že nás reprezentuje takový titul“.*

## **TYOLOGIE ESTETIKY POČÍTAČOVÉ HRY MACHINARIUM**

K následující typologii počítačové hry přiřadte hodnotu ve škále od 0%- 100% ke každému typu na základě vlastní zkušenosti při hraní hry (pokud máte pocit, že jste daný typ ve hře nezaznamenali, ohodnoťte hodnotou 0% a naopak).

1. vjem či pocit- 98%
2. představivost- 90%
3. vyprávění- 75%
4. výzva- 50%
5. společnost- 20%
6. objevování- 98%
7. sebevyjádření- 35%
8. oddávání se- 87%

### **14.3.2. Písemný dotazník aktéra č. 2**

#### **DOTAZNÍK PRO VÝZKUMNOU ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE**

##### **IDENTIFIKACE AKTÉRA**

**Věk:** 26 let

**Pohlaví:** žena

**Rozsah zkušeností s hraním počítačových her**

**Kolik hodin týdně věnuje aktér hraní počítačových her (digitálních):** 4 hodiny

**Oblíbený herní žánr:** adventure, simulátor, akční RPG

**Zájmy aktéra:** kultura, umění, příroda, fotografování, výtvarná tvorba

## VLASTNÍ POPIS AKTÉROVO PROŽITKU PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY MACHINARIUM

*„Na chvíli, kdy budu moci hrát tuto hru, jsem se těšila velmi dlouhou dobu. Ačkoli mi před samotným hraním nebyla předem jasná pointa a cíl hry, už dopředu jsem věděla, že výtvarné zpracování a doprovodná hudba k této hře bude povedená. Machinarium totiž vyšlo ve studiu Amanita Design a s hrami právě z tohoto studia mám mnohé kladné zkušenosti. Od prvního okamžiku setkání s touto hrou jsem byla něčím víc, než pouhým hráčem. Vkládala jsem do této hry své naděje a očekávání a těšila se na hru a na zážitek z ní“. Aktér vstupoval do počítačové hry s jakýmsi předporozuměním k věci, kdy měl jistá očekávání. Je obecně srozuměn s konceptem tvorby zmíněného studia vývojářů, které z předchozích zkušeností popisuje jako kladné zkušenosti.*

*„Hra Machinarium, stejně jako ostatní hry, které vyšly z tohoto studia, je vytvořená v programu Adobe Flash, kdy se kresba (fotografie) rozhýbe a „zinteraktivní“. Tato hra, stejně jako její kolegyně, vytvořené stejnými tvůrci, poskytuje zážitek nejen z hraní samotného, ale také z vnímání jejího výtvarného zpracování.*

*Já sama jsem byla rozhodnutá hru nejen dohrát, ale také si užít každíčký její detail, aby byl můj zážitek co nejlepší. Výtvarné zpracování hry jsem po celou dobu hraní velmi obdivovala, protože styl kreseb, který byl pro hru použit, je mi opravdu blízký. Sledovala jsem každou drobnost, každou nakreslenou postavičku nebo předmět, každý rozhýbaný prvek a obdivovala mravenčí práci tvůrců a zejména pracnost, kterou jim musela hra dát“. Aktér se zde široce vyjadřuje o konstruktivním konceptu počítačové hry a je patrné, že to, jak počítačová hra vypadá je pro něj svým způsobem to, co ho na ní láká (o konstruktu se bavíme v momentě, kdy jsme schopni věc popsat na základě jeho podoby).*

*„Kresby scén i postav byly promyšlené do posledního detailu a svým provedením velmi obratně uváděly hráče do děje tím, že u něj vyvolávali pocity libosti, nelibosti, napětí, naléhavosti, empatie, roztomilosti, lítosti... Kresba jednotlivých scén spolu s dobře zvoleným hudebním podkresem, pak vytvářela propracované herní prostředí; atmosféru, která uváděla hráče nejen do hry, ale také do zážitku s ní spojeného. Kresby jednotlivých postav byly tak výstižně nakresleny, že u každého hráče musely, dle mého názoru, jednoznačně vyvolat dojem charakteru postavy (zda je postava záporná nebo kladná) a pocity hráče (zda má s postavou soucítit, nebo naopak). Tato propracovanost kreseb mohla u leckterého hráče dohnat „vrubek z chybějící 3D grafiky“, která je v dnešních hrách samozřejmostí“. Část výpovědi, kde aktér popisuje pocity či vjemy, které v něm hra vyvolává, jsou zároveň koncepty, které odhalují kvality prožitků při jejím hraní.*

*„Po krátkém úvodním intru hry, které má za úkol uvést hráče do děje, jsme mohli začít se samotným hraním. V první scéně nám při hraní pomáhala drobná nápověda, v dalších scénách jsme již byli odkázáni jen sami na sebe. Celá hra byla příběhem, jenž jsme my, jako hráči, předem neznali a jenž jsme konstruovali pomocí plnění dílčích úkolů. Dílčí úkoly ve hře*

byly většinou krátké logické hádanky a rébusy. Jejich plnění bylo zajímavé, někdy více, jindy méně náročné. Pokud někdo nebyl schopen splnit dílčí úkol, nemohl se posunout ve hře dál a nebylo mu tedy umožněno hru dohrát. Konstruování příběhu je tedy podmíněno úspěšným plněním úkolů. Tento fakt mi osobně, zejména u obtížnějších úkolů, vadil. Vadilo mi, že nebylo možno úkol nějakým způsobem obejít nebo nahradit, že jsem se bez jeho splnění nemohla dostat nějakým alternativním způsobem ve hře dál. O to víc jsem ale měla motivaci tyto úkoly splnit. Také zvědavost s dalšího vývoje příběhu byla velkou motivací ke hře“. Později aktér připisoval v typologii estetiky Machinaria plných 100% prvku oddávání se hře. Jak aktér popisuje, nechal se intenzivně ovlivnit pravidly ve fikčním světě natolik, že mu navozovaly pocity, které se v danou chvíli neprojeví v pozitivním slova smyslu. Na úkor toho se ukazuje individuální úroveň prožitku, která se u aktéra č. 2 neprojevila a byl přiměřeným způsobem distancovaný.

*„Další dobře provedenou vlastností této hry byla její pochopitelnost a jednoznačnost, i přesto, že se v ní nevyskytovala slova v mluvené ani psané podobě. Všechny úkoly, návody, nápovědy bylo možno pochopit i přesto, že byly ve hře ztvárněny jen za pomoci symbolů, šipek, krátkých animací, či jakýmkoli jiným způsobem, jen ne za použití textu.*

*Nejsem si jistá, zda by měl stejný zážitek ze hry někdo, kdo by hrál tuto hru menším nadšením a očekáváním, než já, nebo někdo, kdo by se odmítal vžít do hry natolik, nakolik jsem byla ochotná vžít se do ní já sama. Ale myslím si, že každý, kdo si tuto hru zahraje, si v ní najde to své. Někdo bude stejně jako já unesen z výtvarného provedení, jiného bude bavit plnění úkolů a konstrukce samotného příběhu. Tato hra si najde své příznivce mezi mladšími i staršími hráči a jsem ráda, že jim otevře oči právě svým neotřelým zpracováním, díky kterému si budou moci uvědomit, že hry nemusí vypadat jedna jako druhá a přesto mohou být hratelné, zábavné, přínosné, zajímavé“.*

## **TYPOLOGIE ESTETIKY POČÍTAČOVÉ HRY MACHINARIUM**

K následující typologii počítačové hry přiřadte hodnotu ve škále od 0%- 100% ke každému typu na základě vlastní zkušenosti při hraní hry (pokud máte pocit, že jste daný typ ve hře nezaznamenali, ohodnoťte hodnotou 0% a naopak).

1. vjem či pocit- 90%
2. představivost- 80%
3. vyprávění- 40%
4. výzva- 50%
5. společnost- 10%
6. objevování- 70%

7. sebevyjádření- 20%

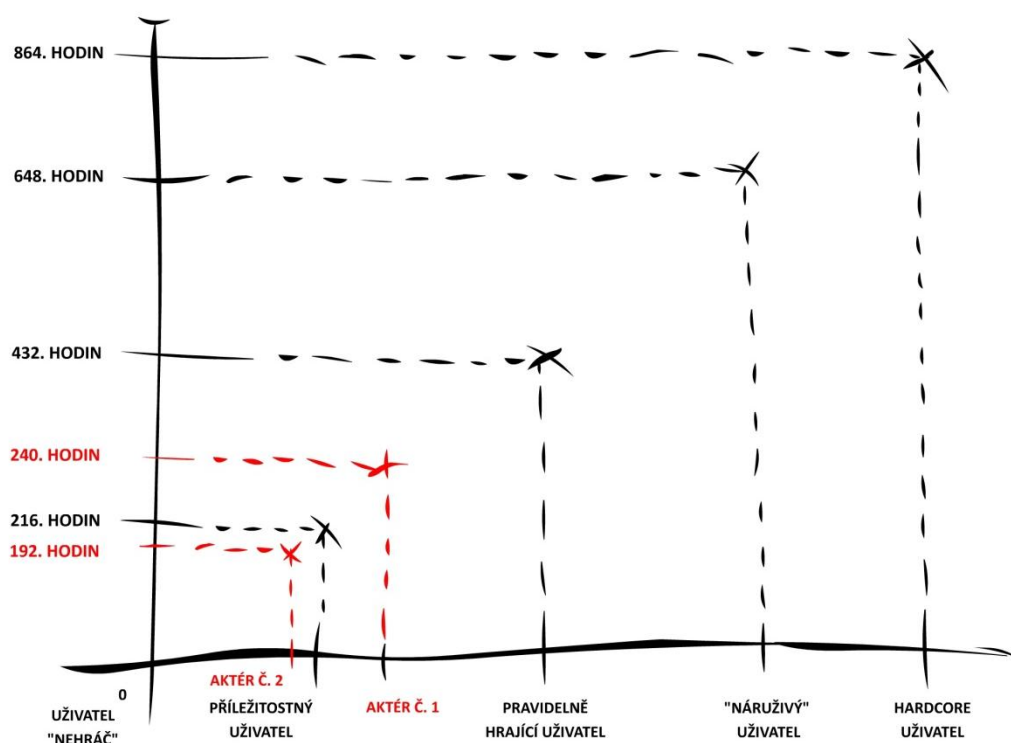
8. oddávání se- 100%

#### 14.4. ANALÝZA/INTERPRETACE

##### 14.4.1. Analýza dokumentů aktéra č. 1 a č. 2

Aktér č. 1 je žena, která se věnuje hraní počítačových her (digitálních her) průměrně 5. hodin týdně. Ročně se tedy hraním her zabývá 240. hodin, což v porovnání s veřejným průzkumem společnosti NDP je poměrně nízké číslo. Studie NDP tvrdí, že hardcore hráči hrají týdně průměrně 18. hodin, což je ročně 864. hodin. Aktér č. 1 se tedy přiklání podle mé vykonstruované škály typologie hráčů spíše do kategorie příležitostných uživatelů. Aktér č. 2 s průměrným počtem 182. hodin za rok je stále v právoplatné sekci příležitostného uživatele počítačových her (HOMOLA, 2011, [ONLINE]).

Typologie hráčů počítačových her podle počtu hodin strávených ročně u hraní





## 14.4.2. Analýza výtvarných kvalit v kontextu hraní počítačové hry Machinarium

### Významová složka

Na základě vlastního popisu prožitku aktéra při hraní počítačové hry Machinarium lze konstatovat, že přistupoval ke hře na základě vnějších podobností, které mají určitou podobnost. Není pochyb, že se aktér ztotožnil s herním avatarem a pochopil tak pravidla a fikční svět. Tuto skutečnost lze vyzorovat v pasážích textu, kdy popisuje herního avatara a fikční svět, ve kterém se avatar ocitá: „*ocelové město*“, „*skládky*“, „*robot*“, „*kamarádka*“, „*industriální prostředí*“. Aktér se o významových konceptech vyjadřuje i v kontextu hry jako takové: „*point and click adventure*“, „*dějová linie*“, „*příběh*“. Díky konceptům, o kterých se vyjadřuje, zároveň dosáhl hlubšího poznání a odhalil další souvislosti.

**Aktér č. 2-** hned v úvodu svého popisu při zážitku hraní počítačové hry se aktér vyjádřil v tom smyslu, že k Machinariu přistupoval již s jakýmsi předporozuměním, že je hra zdařilá po stránce výtvarné a zvukové. Vedle toho měl z předchozí doby kladné zkušenosti s tituly vývojářů Amanita Design, jak zmiňuje. Tím jednoznačně dával najevo, že z hlediska významu ví, co je hra od Amanita design a zároveň to na něj působilo jako motivace k hraní Machinaria.

Z hlediska významových konceptů se oproti aktérovi č. 1 nevyjadřoval v konkrétních pojmech, ale zaměřil se spíše na charakter hry jako takové, od čehož se nadále rozvíjel jeho zážitek: „*Logické hádanky a rébusy*“, „*nakreslená postavička*“, „*rozhýbaný prvek*“.

### Konstruktivní složka

**Aktér č. 1-** kvalita této dimenze odhalila u aktéra zaujatost vůči umění a výtvarnému vyjádření, která se mu prolíná s formou počítačové hry Machinarium. Často definuje Machinarium jako zdařile výtvarně zpracovaný titul a používá slova, které lze aplikovat při umělecké tvorbě: „*grafický styl ve formě kresby*“, „*2D prostředí*“, „*3D prostředí*“, „*kompozice*“, „*perspektiva*“, „*tradice komiksu*“, „*kresby scén i postav byly promyšlené do posledního detailu*“. Aktér prožívá herní titul a soudí ho tedy ve výsledném vzhladu. Vedle toho se pozastavuje nad jeho herním avatarem a fikčním prostorem, který funguje na určitém systému pravidel: „*malý, milý a roztomilý avatar*“, „*kladná postava*“, „*záporná postava*“, „*drobná postava s dlouhými končetinami a velkýma očima*“. Zároveň se nás hra snažila udržet v určité realitě a dávala robotovi specifické schopnosti jako například ukládání různých předmětů do svého trupu těla“. Celkově se pak aktér vyjadřoval o konstruktivní podobě hry- na jakých principech konkrétně funguje fikční svět z hlediska pravidel. Díky tomu rozeznal vlastnosti jeho herního avatara a smysl jeho herního počínu.

**Aktér č. 2-** jeho konstruktivní koncepty se celkem shodovaly s koncepty aktéra č. 1, kdy měl srovnatelný náhled na zobrazení Machinaria ve 2D, a přitom neměl pocit, že by hra byla ochuzena o novodobé techniky, které vychází z 3D grafiky. Naopak je tato absenční

složka vyvážena propracovanými „kresbami“. Jak již bylo řečeno ve významové části kvalit, i zde se aktér drží konstruktů obecné hry a nezaměřuje se na popis konkrétních postav herních avatarů. Odhaluje kvalitu hry, která je zkonstruována pomocí dílčích úkolů. Podobně jako aktér č. 1 prožívá hru jako systém určitých pravidel, která se ve hře uplatňují: „...pochopitelnost a jednoznačnost... že se v ní nevyskytovala slova v mluvené ani psané podobě... úkoly, návody, nápovědy bylo možno pochopit i přesto, že byly ve hře ztvárněny za pomoci symbolů, šipek, krátkých animací...“.

### **Empatická složka**

**Aktér č. 1-** vzhledem k tomu, že tato dimenze zážitku je závislá na předchozích dvou složkách prožitku, stává se tak náročnějším. Ale i přesto se v určitých částech aktérovo popisu prožitku tato složka a jeho kvality projevila. Dá se tak usoudit, že měl aktér v celkovém procesu přiměřený psychický distanc- byl schopný na své prožitky relevantně nahlížet i přesto, že paralelně prožíval daný koncept. Na základě jeho výpovědi je evidentní, že se nedostal za hranice této distance a nedostal se tak do extrému, který by narušoval jeho prožitek. Je evidentní, že se patřičně vcítil do postavy herního avatara: „Bylo mi ho až trochu líto vzhledem k tomu, že ho na skládce odložili v polorozpadlém stavu a chyběly mu části těla jako například ruka a noha“, „působil na mě po emoční stránce tím, jak se projevoval svými neverbálními zvuky a tím, jak vypadal“, „Zároveň nás hra snažila udržet v určité realitě a dávala robotovi specifické schopnosti...“, „kladné postavy mají pozitivní výraz, mnohdy také ale utrpený výraz v obličeji, záporné logicky naopak“. Pochopil tak roli svého avatara a přijal jeho etické a morální přesvědčení, které ho motivovalo k intenzivnějšímu prožitku při samotném hraní. Řídil se z vlastního přesvědčení avatarovo modelu chování.

**Aktér č. 2-** hned na počátku popisu po hraní Machinaria projevuje empatii k vývojářům, kteří hru vytvořili: „...obdivovala mravenčí práci tvůrců a zejména pracnost, kterou jim musela hra dát“. Dále se v jednom bodě ztotožňoval s aktérem č. 1, kdy odhaloval kvality emaptie vůči herním avatarům, kdy byl schopný se vcítil do charakteru jednotlivých postav na základě jejich zobrazení a projevu (odlišení kladné a záporné postavy) a podle toho s nimi i jednat: „Kresby jednotlivých postav byly tak výstižně nakresleny, že u každého hráče musely, dle mého názoru, jednoznačně vyvolat dojem charakteru postavy (zda je postava záporná nebo kladná) a pocity hráče (zda má s postavou soucítit, nebo naopak)“. Vedle toho se zamýšlí nad celkovým konceptem emaptie, neboli vcítení se do hry a je toho názoru, že je potřeba, aby se uživatel ztotožnil se hrou v takové míře, která by ve výsledku poskytla kvalitu zážitku. Je tedy nutné, aby se do hry vstupovalo s určitým nadšením a očekáváním: „Od prvního okamžiku setkání s touto hrou jsem byla něčím více než pouhým hráčem“.

## 1. Prožitková složka

**Aktér č. 1** ve svém popisu naznačil, že byl schopný přijmout pravidla v Machinariu a zároveň ovlivňovat fikční prostředí. Přitom dává najevo, že jeho míra abstrakce ve hře je přiměřená a je schopný od sebe odlišit fikci a realitu. Vyjadřuje pocity, které v něm vyvolaly určité situace či postavy: *„Přirozeně jsem se vžila do prostředí a musela jsem pochopit, na jakém principu funguje. Já jako herní avatar jsem musela být kompetentní k určité míře empatie vůči prostředí a postav v ní. Tomu napomáhaly právě ty krátké animace v komiksových bublinách, které nás vtáhly do života robota skrze jeho retrospektivní zážitky a provázalo nás to tak s jeho světem a tím, co se bude dál odehrávat“*. Koncepty prožitkové složky aktér projevoval několikrát i skrze citové stavy: *„...složené z kovových konstrukcí, neměla jsem pocit, že se ocitám v chladném prostředí“*.

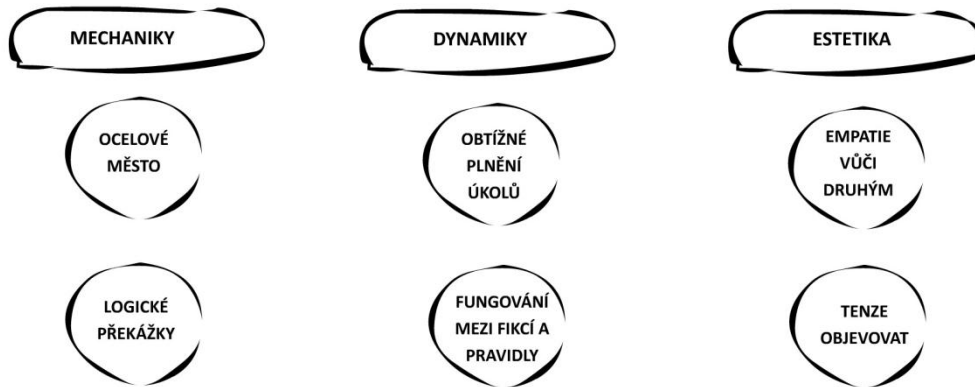
**Aktér č. 2-** to, jakým způsobem bylo Machinarium zpracované, vnímal aktér jako jakýsi odraz v zrcadle: *„... svým provedením velmi obratně uváděly hráče do děje tím, že u něj vyvolávali pocity libosti, nelibosti, napětí, naléhavosti, empatie, roztomilosti, lítosti...“*. Na aktéra tak působil konstrukt hry- zpracované herní prostředí (fikční svět), hudební „podkres“, který vytvářel celkovou atmosféru a uváděli ho nejen do hry, ale také do zážitku.

Aktér se při popisu řešení náročných úkolů vyjádřil o svých pocitech, které v něm nejspíše vyvolávali pocit tenze či frustrace: *„Konstruování příběhu je tedy podmíněno úspěšným plněním úkolů. Tento fakt mi osobně, zejména u obtížnějších úkolů, vadil. Vadilo mi, že nebylo možno úkol nějakým způsobem obejít nebo nahradit, že jsem se bez jeho splnění nemohla dostat nějakým alternativním způsobem ve hře dál“*. V tomto okamžiku se prožitek u obou aktérů odlišuje vzhledem k tomu, že každý reaguje individuálně na pocit prohry/ výhry.

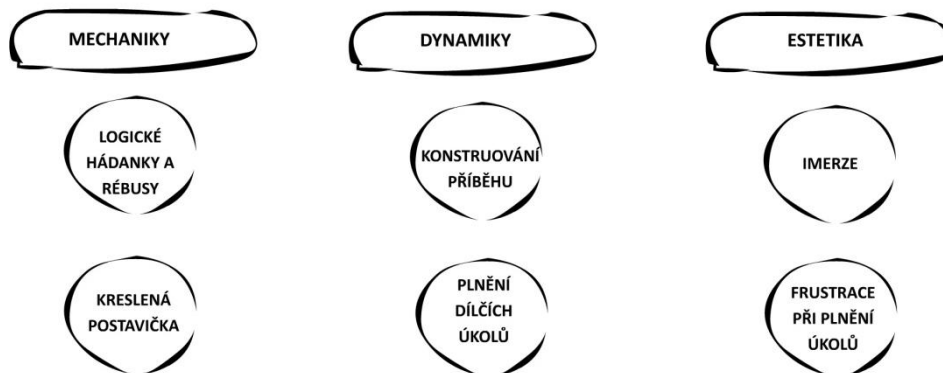
### 14.4.3. Analýza a aplikace modelu MDA

Na základě individuálního ohodnocení míry jednotlivých typologických aspektů estetiky v počítačové hře u každého aktéra lze identifikovat strukturní prvky hry Machinarium, který vychází z modelu *MDA* (Mechanics-Dynamics-Aesthetic). Každý aktér měl procentuelně ohodnotit jednotlivé strukturní prvky estetiky v dané hře podle individuálního zážitku při hraní. Vybrala jsem dva nejvýše ohodnocené, jako nejdominantnější a pokusila se je aplikovat na modelu *MDA*, aby bylo zřetelné, jakým způsobem ovlivňuje herní mechanika a dynamika uživatelské vjemy, které vytváří celkový herní zážitek. Ve výsledku pak lze porovnat podle modelu *MDA*, zdali se typologie herní estetiky u jednotlivých aktérů ztotožňuje nebo zcela odlišuje s kvalitami zážitku. Pokud by došlo ke změně jedné herní mechaniky, může být příčinou odlišného herního zážitku, která se projeví v odlišné herní estetice. Tento model poukazuje na to, v jakých typech a kvalitách se estetika herního zážitku po prožitku objevila.

## Strukturní prvky modelu MDA aktéra č. 1



## Strukturní prvky modelu MDA aktéra č. 2



## Strukturní prvky estetiky herního zážitku při hraní Machinaria na základě modelu MDA:

**Aktér č. 1:** *tenze objevování* (objevování ohodnoceno aktérem na 98%), *empatie* (vjem či pocit ohodnoceno aktérem na 98%).

**Aktér č. 2:** *imerze* (oddávání se ohodnoceno aktérem na 100%), *frustrace při plnění úkolů* (vjem či pocit ohodnoceno aktérem na 90%).

## 15. SOUHRN VÝLEDKŮ

Případová studie byla zaměřená na výzkum možných kvalit, kterých lze dosáhnout skrze čtyři základní dimenze artefietického zážitku. Tento druh kvalitativního výzkumu jsem zvolila z toho důvodu, že se jedná o specifický typ zážitku, který vyžaduje zkoumání jednotlivce v kontextu dané problematiky. Jako výzkumnou metodu jsem zvolila písemný dotazník, který nejlépe zachytí aktérovo myšlenky. Dotazník je kombinován individuální výpovědí aktéra na zadaný úkol s jeho zevrubnou identifikací. Vzhledem k tomu, že jsem se v teoretické části diplomové práce vyjadřovala, že ke studiu her není patřičně přístupovat pouze jako „výtvarník“, jako když například ke hře přistupuje psycholog, je nutné můj výzkumný záměr podpořit teorií z herní studie. Z toho důvodu je v závěru přiložena typologie struktury prvků estetického prožitku, který je aplikovatelný na model MDA.

Nasbíraná data pro výzkumnou část byla potřebná a dostačující na to, aby se prokazatelným způsobem potvrdila možnost přistupovat k počítačovým hrám jako ke zdroji specifického poznání a rozvoje jedince. Zkoumaný případ sami aktéři popsali natolik, aby se na jeho základě mohla vytvořit kvalitní a odpovídající interpretace. Případ jsem rozdělila do jednotlivých a přehledných částí, aby bylo zřetelné, který rámec aktuálně aplikuji na zkoumaný případ. Takto zvoleným způsobem jsem poukázala na evidentní intervenci případu a jeho možnost k dalším proměnám. Zároveň se potvrdila teoretická východiska, kde jsem zmiňovala dimenze v počítačové hře, které jsou důležité pro to, aby bylo dosažené patřičných kvalit zážitku. **Aktér č. 1** například často ve své výpovědi hovořil o narativu, který mu dává celkový smysl a motivaci ke hraní. Dával mu tak komplexní koncept a neméně tak možnost s prolínáním s fikčními světy. Zároveň vypovídal tak, že nebylo znatelné, že by příběh měl nad hratelností převahu, a tak měl patřičnou funkci kontextu, co uživatel v počítačové hře dělá. Jak první, tak druhý aktér měl vůli k fikci a zároveň vnímali a respektovali pravidla, a tak došlo ke spojení obou pólů k tomu, aby vzniklo optimální virtuální prostředí. Bylo tedy zřetelné, že ani jeden aktér se neocitl v situaci, kdy ke hře přistupoval pouze v rovině čistých pravidel nebo naopak čisté fikce. V reálu se tento fakt potvrdil tím, když se vyjadřovali v tom smyslu, že měli motivaci ke hraní.

Z hlediska empatie obou aktérů v empatii k tvůrcům se potvrdila teze, že tento vztah je náročný proces a ve výsledných kvalitách se neodrazila.

Na základě své teorie a kybertextu Espen Aarseth zmiňuje mimo jiné takzvané řetězce znaků. Tyto řetězce znaků se od sebe liší svojí pozicí v každém díle (literatuře, počítačové hře). První řetězec můžeme nalézt přímo v textu samotném. V takovém případě se řetězec nazývá **texton**. Druhý řetězec můžeme vyhledat u samotného uživatele, který ho svojí aktivitou prezentuje. Tento řetězec Aarseth nazývá **skripton** (AARSETH, 1997: 60).

Rozdíl mezi aktéry vznikl pouze v procesu imerze, kdy **aktér č. 1** se identifikoval ve hře jednak po stránce obsahu (byl navázán a popsán úzký vztah s herním avatarem a takřka ke

splynutí s počítačovou hrou) a jednak po stránce *ludické identifikace* (vztah uživatele s herním mechanismem) a **aktér č. 2** se už na základě vlastního popisu prožitku a porovnání s modelem MDA v převaze identifikoval s *ludickou identifikací*, která do jisté míry potom potlačila rovnováhu s identifikací s obsahem. **Aktér č. 2** se potom spíše více zaměřil na proces hraní a řešení rébusů a logických úkolů v tenzi a frustraci ve chvíli, kdy se mu dané úkoly nedařilo plnit.

Shrnutím lze říci, že případová studie potvrdila souvislosti mezi teoretickými východisky a výslednou aplikací v procesu specifického poznání skrze počítačovou hru. Ukázalo se, že kvality v jednotlivých dimenzích probíhají de facto u každého jedince, i přesto, že se odehrává v individuální rovině. Důležité bylo odhalit to, že hra jako taková je pokaždé specifickým titulem, který má danou mechaniku, kterou vnímáme každý jako celek podobně. Dynamika v počítačové hře potom dává prostor pro nás jako pro uživatele, abychom svým svobodným rozhodnutím rozpohybovali do tohoto okamžiku statický charakter hry. Zde se rozvětjuje zážitek na individuální prožitky, a to tak, jakým způsobem se hrou budou zacházet, a bylo potvrzeno, že se potom odvíjí i celkový zážitek ze hry, který v uživateli vyvolá konkrétní prvky estetiky herního zážitku, které jsou ukotvené v empatické a prožitkové dimenzi artefiletického zážitku. Zkoumáním podrobných případů jsem upozornila na konkrétní situaci ve hře, která může být jakýmsi rozcestníkem pro zážitek každého z nás. Tato situace se projevuje ve chvíli, kdy začne jedinec ve fikčním světě fungovat na základě pravidel s oporou o jeho dosavadní zkušenosti z reálného života. Díky tomu bylo možné potvrdit určitou souvislost a paralelu s herní studií a výtvarnou výchovou.

## 16. ZÁVĚR

Diplomovou prací jsem chtěla poukázat na nutnost zodpovědného přístupu ke studiu počítačových her z hlediska vztahů mezi teorií a praxí ve výtvarné výchově. Zabývala jsem se interdisciplinarnitou v širším spektru, aby bylo zřejmé, že snahou herních studií by měla být schopnost intervence několika rozdílných souvislostí a názorů, které lze potom integrovat do hlubších struktur věd s přínosným charakterem do technických a humanitních věd. Proces provázanosti a integrace pak slouží k vytvoření prostoru pro interdisciplinární dialog. Za těchto předpokladů můžeme tedy hovořit o herní studii. Považuji za důležité rozlišovat *herní studia* od *studií her*. V prvním případě se jedná o oborovou podobu, v druhém hovoříme o libovolném zkoumání tohoto fenoménu. V teoretické části jsem hovořila o několika přístupech herních studií, jejímž výsledkem jsou patrná témata, která bývají středem výzkumů- morálka ve hrách (počítačové hry s ergodicitou umožní hráčovi převzít zodpovědnost a činy, které aplikuje ve virtuálním světě), hry s narativní dimenzí (vytváří prostor pro morální rozhodnutí a jejich důsledky v případě, že se ztotožní s herním avatarem).

V oborové souvislosti jsem se zaměřila na problematiku interdisciplinarity herních studií s výtvarným oborem, kdy jsem zkoumala možné kvality zážitku vycházejícího z artefietického pojetí za podpory oboru herních studií- konkrétně estetiky herního zážitku. Jejich specifické projevy jsem identifikovala a vytvořila z nich ucelenější závěr, který by mohl přispět ke zkoumání potenciálu počítačových her jako zdroji výtvarného zážitku skrze prožitek. Jde o to, že počítačová hra je zdrojem obsahu, který se hráč určitým způsobem učí v průběhu hraní. Toto učení přitom probíhá „ergodicky“, na základě silné motivace hrát. Proto studium tohoto procesu může přinášet zajímavé poznatky pro didaktiku nejenom výtvarné výchovy. Otázka zní, co se vlastně hráč učí ergodickou formou. Je to otázka podobná problému učení prostřednictvím sledování uměleckého díla (např. filmu), ale zajímavější o to, že hráč sám má možnost měnit fikční svět díla. Proto se může ledacos dozvědět nejenom o díle samotném, ale také o sobě. Vedle toho zmínit jejich potenciál pro didaktické využití při vzdělávání. Zadané cíle tedy považuji za dostatečně naplněné a použitelné pro další výzkumné účely.

Významné je ovšem i sledování herní kultury a stylu hraní hráče z hlediska psychologie, stejně tak jako sociologie, protože projevy hráčské komunity jsou zajímavým námětem pro studium chování člověka ve společnosti. Vedou se také diskuze o významu počítačových her v oblasti teorie estetiky, a to v samotném jádru herního průmyslu, tedy u herních vývojářů a dále také v hráčských komunitách, kdy se pokládá otázka, zda jsou či nejsou hry uměleckým dílem nebo zda pozitivně či negativně ovlivňují estetické cítění a vkus jedince.

## 17. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### BIBLIOGRAFIE

- AERSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- AERSETH, Espen. *Computer Game Studies, Year One*. *Game Studies*. 1. 1, 2001.
- BASSEY, M. *Case Study Research in Educational Settings*. Buckingham: Open University Press, 1999, ISBN 03351999844
- BENDOVIÁ, Helena. *Skicí teorií her od procesu civilizace k elektronickým fikčním světům*, 2009.
- BENJAMIN, Walter. *Výbor z díla I. Literárněvědné studie*. Praha: Oikoymenh, 2009, ISBN 978- 80- 7298-278-3
- CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998, ISBN 80-902482- 2- 5
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins, 1990.
- DOSTÁL, Jiří. *Výukový software a didaktické hry- nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu*. Olomouc- Univerzita Palackého, 2009, ISSN 1803- 537X
- EBERT, Roger. *Game vs. Art: Ebert vs. Barker*. *Roger Ebert's journal*, 2007.
- HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum- základní teorie, metody a aplikace*. Praha- Portál, 2005, ISBN 978-80-262-0219-6
- HORROCKS, Christopher. *Marshall McLuhan a virtualita*. Triton, 2002, ISBN 80- 8254-269- 9
- HUNICKE, Robin. LEBLANC, Maurice, ZUBEK, Robert. *MDA: A formal approach to game design and game design and game research*. Discovery, 2004.
- HUIZINGA, Johann. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000.
- JUUL, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- KLEVJER, Rune. *What is the avatar. Unpublished doctoral thesis*. Bergen: University of Bergen, 2008.



- KŮST, František. *Estetická role nových médií*. FILIPOVÁ, Marta ; RAMPLEY (EDS.), Matthew. Možnosti vizuálních studií. Brno: Barrister & Principal, 2008.
- LEE, Kwan Min a PENG, Wei. *What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature*. 2006.
- MIRZOEFF, Nicolas. *An Introduction to Visual Culture*. Londýn- New York, 1999.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- SLAVÍK, Jan a WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění: teorie a praxe artefaktiky, 2. Díl*. Univerzita Karlova v Praze- pedagogická fakulta, 2004, ISBN 80-7290-130-3
- ŠVAŘÍČEK, Martin a ŠEĐOVÁ, Klára a kol. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007, ISBN 978-80-7367-313-0
- ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Mediální řada MED – 009, 2007, ISSN 1801-5999
- TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Willey- Blackwell, 2009, ISBN 9781405187886
- TAVINOR, Grant. *The art of Videogames*. Malden, MA: Willey- Blackwell, 2009, ISBN 14-051-8788-3
- TOTZAUEROVÁ, Ladislava. *Fenomén „Gamez“: Hráčská kultura současnosti. Analýza vybraných her po audiovizuální, estetické a funkční stránce*. ZČU Plzeň, 2010.
- ZIFF, Paul. *Úkol definovat umělecké dílo. In Estetika na přelomu milénia: vybrané problémy současné estetiky*. Zahrádka, Petr. Brno: Barrister & Principal, 2010, ISBN 978-80-87474-11-2
- ZUSKA, Vlastimil. *Čas v možných světech obrazu, příspěvek k ontologii výtvarného uměleckého díla a procesu jeho recepcce*. Praha: Karolinum, 1994
- ZUSKA, Vlastimil. *Estetika- úvod do současnosti tradiční disciplíny*. Triton, 2001, ISBN 80-7254-285-0
- ZUSKA, Vlastimil. *Mimésis- fikce- distance*. Triton, 2002, ISBN 80-7254-285-0
- YIN, R. K. *Case study research: design and methods*. Thousands Oaks: SAGE Publications, 2003, ISBN 076192552

## 18. ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

*Aktuálně*: oborový a specializovaný web [online]. 2011.09.17 [cit. 2013-04-22].

Aplikace jako nástroj aktivistů. Dostupné z WWW:

<http://m.aktualne.centrum.cz/article.phtml?id=714335>.

*BOGOST, Ian a MONTFORT, Nick*. Platform Studies [online]. 2011 [cit. 2013-05-01].

Dostupné z WWW: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

*ESKELINEN, Markku*. The Gaming Situation. Game Studies 01/ 2001 [online]. 2001.06.

[cit. 2013-04.01]. Dostupné z WWW: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

*FRASCA, Gonzalo*. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between

(video)games and narrative. [online] 1999 [cit. 2013-03-25]. Dostupné z WWW:

<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

*GINGOLD, Chaim*. Slacks works: Chapter II: Aesthetics of Miniature Worlds [online].

2003 [cit. 2013-05-29]. Figure 1: A Miniature Garde. Dostupné z WWW:

<<http://www.slackworks.com/~cog/writing/thesis/aesthetics.php#2.1.2>>.

*HOMOLA, Adam*. Hardcore hráči hrají 18. hodin týdně [online]. 2011.06.27 [cit. 2013-

05-11]. Eurogamer. Dostupné z WWW: [http://www.eurogamer.cz/articles/hardcore-](http://www.eurogamer.cz/articles/hardcore-hraci-hraji-18-hodin-tydne)

[hraci-hraji-18-hodin-tydne](http://www.eurogamer.cz/articles/hardcore-hraci-hraji-18-hodin-tydne).

*JÍCHA, Dominik*. Digitální hra jako umělecké dílo [online]. 2013.05.22 [cit. 2013-05-29].

Game Studies. Dostupné z WWW: [http://gamestudies.cz/archiv/digitalni-hra-jako-](http://gamestudies.cz/archiv/digitalni-hra-jako-umelecke-dilo/)

[umelecke-dilo/](http://gamestudies.cz/archiv/digitalni-hra-jako-umelecke-dilo/)

*RUSCH, Doris*. Case study: Emotional Design of the Videogame Silent Hill- Restless

Dream [online]. 2007 [cit. 2013-04-24]. MiTS Conference. Dostupné z WWW:

<http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/Rusch.pdf>.

*Wikipedia*: otevřená encyklopedie [online]. 13.05.2013 [cit. 2013-04-04]. 2D

počítačová grafika. Dostupné z WWW:

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Počítačová\\_grafika#2D\\_po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A](http://cs.wikipedia.org/wiki/Počítačová_grafika#2D_po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A)

[1\\_grafika](http://cs.wikipedia.org/wiki/Počítačová_grafika#2D_po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A).

*Wikipedia*: otevřená enycklopedie [online]. 2013.06.12 [cit. 2013-03-15.]. Animace.

Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Animace>

*Wikipedia*: otevřená encyklopedie [online]. 03.08.2013 [cit. 2013-03-15]. Adventura.

Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Adventura>

*Wikipedia*: otevřená encyklopedie [online]. 2013.03.12 [cit. 2013-03-15]. Akční počítačová hra. Dostupné z WWW:  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Akční\\_počítačová\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Akční_počítačová_hra)

*Wikipedia*: otevřená encyklopedie [online]. 2013.08.03 [cit. 2013-03-15]. Arkáda. Dostupné z WWW:  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Ark%C3%A1da\\_\(%C5%BE%C3%A1nr\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch\\_her\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ark%C3%A1da_(%C5%BE%C3%A1nr_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her))

*Wikipedia*: otevřená encyklopedie [online]. 2013.06.13 [cit. 2013-03-15]. Strategická počítačová hra. Dostupné z WWW:  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Strategick%C3%A1\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Strategick%C3%A1_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra)

*ZACH, Ondřej*. Praha po jaderné válce: vyzkoušejte interaktivní fikci podle románu Díra [online]. 2013.04.29 [cit. 2013-06-12]. Bonusweb. Dostupné z WWW:  
[http://bonusweb.idnes.cz/dira-andventure-book-Ork-/Magazin.aspx?c=A130423\\_105154\\_bw-zurnal\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/dira-andventure-book-Ork-/Magazin.aspx?c=A130423_105154_bw-zurnal_oz)

*ZÁHORA, Zdeněk*. MDA jako model pro strukturní analýzu digitálních her [online]. 2013.03.09 [cit. 2013-05-26]. Game Studies. Dostupné z WWW:  
<http://gamestudies.cz/archiv/mda-jako-model-pro-strukturni-analyzu-digitalnich-her/>

## 19. RESUMÉ

Through this thesis, I wanted to point out the need for a responsible approach to the study of computer games in terms of the relationship between theory and practice in the art education. I deal with interdisciplinarity in a wider range to make it clear that the efforts of game studies should lead to the ability of an intervention of several different contexts and opinions, which can then be integrated into deeper structures of science with benefits to technical and human science. The process of interdependence and integration is then used to create a space for an interdisciplinary dialogue. Under these conditions, we can talk about gaming study. I believe it is important to distinguish between the gaming study and the study of games. In the first case, we talk about the field itself, in the second we talk about any examination of this phenomenon. In the theoretical part, I talk about several approaches to gaming studies, resulting in apparent issues that are the centre of the research- morality in games (computer games with ergodicity allow the player to take responsibility for actions, that he applies in the virtual world), games with narrative dimension (creating space for moral choices and their consequences in the case that the player identifies himself with the game avatar).

From the art field point of view, I focus on the issue of interdisciplinarity of gaming studies and the art field, where I examine possible qualities of experience coming from the artphiletic interpretation with regards to gaming studies- specifically the aesthetics of the gaming experience. I identified specific symptoms and created one comprehensive conclusion that could contribute to the exploration of the potential of computer games as a source of artistic experience through the cognition. The point is that a computer game is a source of content that makes the player learn in a certain way during the game. This learning happens in an "ergodic" way, based on a strong motivation to play. Therefore, the study of this process can be a source of interesting insights for didactics, not only in the form of art education. The question is what players actually learn through the ergodic form. It is a question similar to the problem of learning by watching a work of an art (such as film), but more interesting is that the player himself has the ability to change the fictional world of the art piece. That is why he can learn not only many things about the work itself, but also about himself. In addition, he can mention the potential of the games for educational use. Therefore, I consider my desired objective to be sufficiently fulfilled and usable for other research purposes.

It is also important to watch the gaming culture and playing style of the player in terms of psychology and sociology, because demonstrations of the gaming community are an interesting subject for a study of human behaviours in the society. There is also a discussion of the importance of computer games in the theory of aesthetics, specifically in the very centre of the gaming industry, i.e. game developers and also the gaming community, where

we have to ask ourselves whether games are a work of art and whether they affect, positively or negatively, aesthetic sensibility and taste of an individual.