

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Název studijního programu: Dramatická umění

Název studijního oboru: Daturgie alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

HRÁČ PROTI PRAVIDLŮM

Petr Erbes

Vedoucí práce : MgA. Lukáš Jiříčka, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Jiří Havelka, Ph.D.

Datum obhajoby: září, 2019

Přidělovaný akademický titul: Magistr umění (MgA.)

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Programme of Study: Dramatic Art

Field of Study: Dramaturgy for Alternative and Puppet Theatre

MASTER´S THESIS

PLAYER AGAINST RULES

Petr Erbes

Supervisor : MgA. Lukáš Jiříčka, Ph.D.

Opponent: MgA. Jiří Havelka Jiříčka, Ph.D.

Date of Graduate: September, 2019

Academic Degree: Master of Arts (MgA.)

Prague, 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Hráč proti pravidlům

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt magisterské práce

Tato magisterská práce se zabývá specifickými vlastnostmi her. V první části zkoumá pravidla her jako možného prostředníka proměny hráče. V další části se práce věnuje hernímu času a podrobněji prozkoumává možnosti vedení dialogu mezi hrou a hráčem. V třetí části se práce věnuje specifikám herní narace a otázce, zda je v případě her vůbec přesné mluvit o naraci jako takové.

Klíčová slova: hra, pravidla hry, narace, pozice a prožitek hráče

M. A. Thesis Abstract

This master's thesis deals with specific features of games. The first part examines the rules of games as a possible mediator of the player's transformation. In the next part the work is devoted to game time and explores in more detail the possibilities of dialogue between the game and the player. The third part deals with the specifics of game narration and the question of whether it is at all accurate to talk about narration as such in the field of games. Keywords: game, rules of the game, narration, position and experience of the player

Poděkování

Děkuji MgA. Lukáši Jiříčkovi, Ph.D. za cenné připomínky při psaní této práce. Dále děkuji doposud nenarozenému synovi Aloisovi za trpělivost. Děkuji také Natálii, rodičům, prarodičům, kamarádům a všem ostatním.

Obsah

Úvod dizertační práce.....	1
Úvod diplomové práce.....	2
Návod jako prostředek transformace.....	5
Duchovní cvičení: hrou k dialogu se sebou samým.....	14
Vsuvka o individualismu (Je setrvávání ve hře výsměchem těm, kteří si nehrají? Hry Ladislava Klímy.).....	16
Konec vsuvky a nový pokus o ponor do díla sv. Ignáce z Loyoly.....	18
Metodologie smrti (hrou k snadnějšímu umírání).....	21
Hovory s umělou inteligencí.....	27
Replika.....	27
Hry, Whatsapp a dopaminová smyčka.....	29
Skrytý replikant skutečnosti.....	32
<i>Whitesnow</i> a <i>Burry me, my Love</i> : intervence her do běžného času.....	34
ŽIVĚ (termín, který bude v této kapitole umrtven).....	37
„Oživená“ hra: východisko z krize pojmů.....	45
Čas a pozornost věnovaná hře.....	45
Oživená hra jako partner.....	48
Proč hry nevyprávějí.....	50
Tragédie jako obecný princip zosobněný duší hry.....	50
Metodika osudu.....	52
Hráč proti pravidlům, nebo pravidla proti hráči?.....	57
Hraní není vyprávění.....	57
Post scriptum: slovník pojmů.....	63
Jiné možnosti pojmů?.....	64
Závěr.....	67
Zdroje.....	70
Knihy.....	70
Diplomové práce.....	71
Periodika.....	71
Online zdroje.....	71
Videa.....	72
Obrázky.....	72
Přílohy.....	75

Úvod dizertační práce

Ve všech případech budou mé eseje a dizertace o lásce, o její nekonečné a neutuchající rozkoši, známy a pochopeny všemi z vás, kteří je čtete nebo o nich mluvíte, nebo zpíváte nebo o nich křičíte se svými ustaranými přáteli nebo neklidnými nepřáteli. Láska je i téma této eseje.

Začněme otázkou: miluje steak salát? Na tuto otázku je neskutečně těžké a nevyhnutelně obtížné odpovědět. A další otázka: miluje elektron proton, nebo neutron? Další otázka: miluje muž ženu? Nebo abych byl konkrétní a přesný: miluje Bill Dianu? Zajímavá a zlomová odpověď zní: ne! Je jí posedlý a šílí pro ni. Je do ní cvok, naprosto ztratil hlavu. Toto není láska steaku a salátu, elektronu a protonu a neutronu. Na této diplomové práci bude demonstrováno, že láska muže a ženy není láska steaku a salátu. Láska je pro mě zajímavá a fascinující pro vás, ale bolestivá pro Billa a Dianu. Taková je láska.

Úvod diplomové práce

Úvod k dizertační práci na předchozí straně, jak už název textu napovídá, není úvodem k mé diplomové práci. Jedná se o jeden z prvních textů, které vygeneroval počítačový program – stalo se to v roce 1984 díky Billu Chamberlainovi, který za tímto účelem navrhl algoritmus Racter. Původní text je napsaný v angličtině a je možné do něho nahlédnout v příloze této práce. Aby čtenář nebyl hned při čtení falešného úvodu uveden v mýlku, musím se přiznat, že láska není a nebude tématem mé práce. Tato práce bude o lásce referovat pouze na několika místech a to přísně v kontextu teze Tomáše Akvinského, který tvrdí, že „spravedlnost bez milosrdenství je krutostí“. „Milosrdenství zde však zjevně zastupuje lásku,¹“ doplňuje katolického filosofa Josef Pieper. Na tomto místě bych chtěl komisi zkoumající plagiátorství požádat o prominutí přestupku proti závazným pravidlům psaní diplomové práce, kterého jsem se dopustil, když jsem na předchozí straně zcela vědomě neuvedl zdroj, autora textu ani autora překladu. Prosím ať milosrdenství komise v součinnosti s hrou proti pravidlům napomůže vtažení čtenáře do mé práce, ve které se budu zabývat různými pohledy na jeho a mou pozici. Hlavním tématem bude postavení hráče vzhledem k pravidlům hry, možnosti jednání a faktory omezující hráčovo jednání. V závěru se budu věnovat otázce, jestli je možné hraní hry chápat jako způsob vyprávění příběhu.

1 PIEPER, Josef. *Základní formy sociálních pravidel hry*. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1994. Oikúmené. ISBN 80-85241-60-9. Str. 18



Hráč pozoruje sám sebe.
(GTA Vice City²)

² GTA Vice City. In: *Google Play*. [online] 10. 6. 2019. Dostupné z: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rockstargames.gtavc&hl=en_US



Čtenář nepozoruje čtenáře.
(Edouard Manet³)

3 MANET Eduard. Čtenář. IN: *Wikimedia Commons*. [online] 10. 6. 2019. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edouard_Manet_-_The_Reader.jpg

Návod jako prostředek transformace

*„Člověk je sám, zoufale sám
Člověk je člun po moři hnán
A neví odkud a neví kam
Chybí mu kapitán, kapitán.“⁴*

Jakým způsobem může člověk sám sobě definovat pravidla, která by měla vymezit hranice jeho svobody? Jaké formy svobody mohou existovat uvnitř pravidel, nebo je svoboda uvnitř pravidel nemožná, protože vždy půjde jen o její část? Filozof Jan Sokol ve svém eseji „Svoboda – ale jaká“ definuje tři typy svobody. Na bazální úrovni podle něj svoboda vzniká odstraněním omezení, vyšší projev svobody vidí v existenci variant, ze kterých si člověk může vybírat, opravdovou svobodu ale spatřuje až ve *hře*, v její vážnosti a pravidlech, která dodržují všichni hráči, díky kterým střet jejich individuálních svobod umožňuje vznik komplexní svobody vyplývající z dobrovolného omezení všech zúčastněných. Co to přesně znamená? Máme Sokolovo tvrzení chápat jen jako bonmot, ve kterém filozof vyzývá k obraně právního rámce, protože text psal v době tzv. opoziční smlouvy, nebo je možné vnímat tento příměr obecněji i dnes – v době neomezených možností, kdy se mapa světa s každým dnem stává větší, detailnější a s ní jako by rostl i svět sám. Evropa je na vrcholu své síly. Vějíř možností se před námi otvírá jako paví ocas, stačí si jen vytrhnout ten nejpestřejší brk a neposlouchat ptačí řev. Naše svoboda je bezbřehá jako horizont Atlantského oceánu při pohledu z Cádiz. Když se rozhodneš, můžeš zítra odplout do Indií. Můžeš odplout do všech Indií, které se nabízejí. Hernán Cortés je jen o sedm let starší než ty, takže si určitě budete rozumět. Zítra odjedeš, pozítří si paží, ve které teď držíš tenhle text, podmaníš srdce Montezumova harému, ústy, kterými teď naprázdno polykáš, povečeříš na Montezumově dvoře a další den ráno očima, kterými teď čteš, uvidíš proudy krve řinoucí se z Montezumova ukamenovaného těla. Nakonec na zádech, o která se teď opíráš, odneseš zlaté slitky včerejších model. Stačí jen nasednout na správnou karavelu. Je tohle ta možnost pro tebe?

⁴ Trabant – Panenka Bárbí a Málborou men (refrén)

Anebo netoužíš po nových krajích? Rozhodneš se zůstat doma a bránit svou zem před zpupnými cizinci? Jsi voják a bitva trvá už nějaký čas. Všichni kromě tebe jsou na konci sil. Každému kromě tebe je jasné, že Pamplona padne, protože posádka neposlechla velitele a šla si odpočinout. Snažíš ze všech sil vzburcovat znavené vojáky, ale marně. Nikdo se nezvedá. Nikdo se nežene na hradby. Nikdo nenabíjí děla. Nikdo neposlouchá. Pravidla přestávají platit. Otáčíš se k Augustovi a voláš: „i ty, Augusto?“ a v tuto chvíli přilétá dělová koule a tříští tvou holeň pod kolenem. Před tvou tváří proletí hroudy hlíny, kusy zakrvácené látky a potom prach prach prach dlouho usedá v dunivém tichu. Nic nevidíš. Necítíš nic. Na tomto místě zpomal čtení. Podívej se na svou nohu a dotkni se jí pod kolenem. Představ si otevřenou díru v končetině, odkud krev prudce tryská. Zatlač ukazováček, prostředníček a prsteníček do osudného místa na holení jako by ses snažil zastavit krvácení. Prohlédni si okolí židle, na které sedíš a pozoruj kaluž tmavé krve mísící se s pískem a úlomky kostí. Sleduj svou rozstřelenou končetinu a přemýšlej o tom, že tady to končí. „To už není moje končetina, to je moje skončetina.“ Při vědomí blížící se smrti se vtipu krátce zasměj. Ještě jednou se dotkni nohy pod kolenem a vnímej tepání horké proudící krve. Vnímej žár poledního Slunce a prach, který usedá do rány, plic i očí. Je dobojováno. Je jasné, že Pamplona padne. Vnímej tíhu svých nohou, vnímej nemožnost pohnout se.

Zamrkej.

.
. .
.

Usni.

Probud' se.

Pozoruj kováře, který řeže kusy mrtvého masa z tvé nohy.

Pozoruj svou holení kost, jak kouká ven, jako by se chtěla podívat, jak to na světě chodí.

Usni.

Probud' se.
Pozoruj kněze, jak ti dává poslední pomazání.
Usni.

Probud' se.

Pozoruj celtu stanu v provizorním lazaretu na Pamplonském náměstí. Prohlédni si svou prostřelenou nohou v kaluži zasychající krve. Zavři oči a pomalu vystup sám ze sebe. Pozoruj, jak ležíš v provizorním lazaretu na Pamplonském náměstí. Co tě trápí? O čem přemýšlíš? Nad čím váháš? Mysli na volbu, kterou chceš učinit a pečlivě zformuluj otázku, která tě už dlouhou dobu trápí. Buď indiferentní, teď už stejně na ničem nezáleží. Krátce pohleď na své umírající tělo. Nechtěj být víc bohatý než chudý, víc zdravý než nemocný, víc veselý než nešťastný. Teď už na ničem nezáleží, umíráš. Polož svému umírajícímu já v Pamplonském lazaretu otázku, která tě už dlouhou dobu svírá. Ved' sám se sebou rozpravu. Klidně a pokojně. Času je jako střelného prachu.

Nech si poradit sám od sebe.



Obr.: zraněná noha Ignáce z Loyoly na obrazu Alberta Chevalliera-Tylera⁵

⁵ CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius is wounded at the Battle of Pamplona. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>



Obr.: *hojící se noha Ignáce z Loyoly*⁶

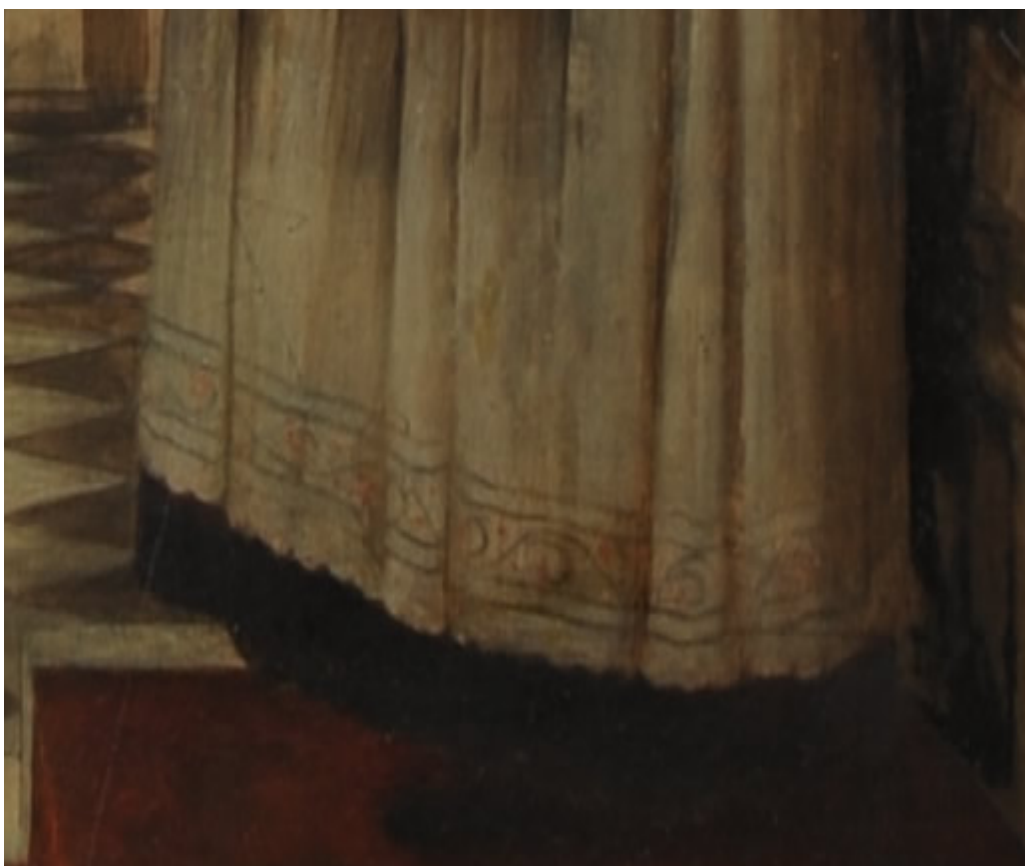
6 CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius convalesces at Loyola. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>



0

br.: *zahojená noha Ignáce z Loyoly*⁷

⁷ CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius begs for alms in London. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>



Obr.: *skrytá noha Ignáce z Loyoly*⁸

8 CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius and Companions profess their Solemn Vows. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>

Duchovní cvičení: hrou k dialogu se sebou samým

V této parafrázi Duchovních cvičení jsem se pokusil v krátkosti popsat část života jejich autora sv. Ignáce z Loyoly. Na zakladateli Tovaryšstva Ježíšova je pro mě pozoruhodný jeho obrat od světského života k náboženství. Iñigo z Loyoly se narodil jako třinácté⁹ dítě a později dlouho a horlivě sloužil ve Španělské armádě, kde byl jako obránce Pamplony zraněn, načež prošel dlouhým a bolestivým léčením. Když z jeho nohy dlouho po incidentu pořád koukal kostěný pahýl zdálo se, že Iñigo zemře. Vyzpovídal se a přijal všechny potřebné svátosti pro odchod ze světa. Nezemřel. V průběhu léčby se začal věnovat studiu náboženství, později absolvoval pouť do Jeruzaléma a ve svých čtyřiceti pěti letech dokončil studia teologie. Změnil si španělské jméno Iñigo na jeho latinský ekvivalent Ignác¹⁰, který se vykládá jako ohnivý, nebo také zapálený pro věc. Jako u jiných mystiků můžeme v jeho díle sledovat způsob, jakým svůj intimní zážitek transformuje do podoby obecně pochopitelného návodu, který by na konci měl vést k podobným zážitkům, jakými si prošel mystik sám.

Jednání, ke kterému mají Duchovní cvičení člověka přivést, má sloužit *k větší slávě Boží*, jak ostatně říká i heslo jezuitského řádu, ale zabývat se cílem není cílem mé práce, spíše mě zajímá cesta k tomuto cíli (při možnosti záměny cíle, tedy při možnosti záměny Boha. Je toto otázka víry?). Představuji si, jakými blouznivými stavy musel Ignác projít během léčby svého zranění a kolikrát se musel obracet k sobě, ke svému minulému já a ke svému dřívějšímu jednání. (Byl-li tak horlivým vojákem Krista, nabízí se nepodložená domněnka, že byl nejspíš stejně horlivým i v době svého vojenského angažmá. Jak se asi vypořádával s pátým, šestým a sedmým bodem přikázání, když každé správné vojsko vraždí, znásilňuje a krade?) Vnitřní dialog je i primárním východiskem cvičení. Jakým způsobem vedou cvičení k nastolení tohoto dialogu, lze skvěle vidět na rozmluvě prvního z nich:

Rozmluva: Představit si před sebou Krista, našeho Pána, jak je přibit na kříži, a vykonat rozmluvu: jak se jako Stvořitel stal

9 Některé zdroje uvádějí, že se narodil jako jedenácté dítě, ale nepovažuji za podstatné, zkoumat, kolik měl sourozenců. Informaci zde uvádím spíše pro dokreslení užšího vztahu se smrtí, který musel zažívat člověk jeho doby.

10 Ignác. In: *Wikipedia*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Ign%C3%A1c>

člověkem a jak přišel z věčného života k časné smrti, a tak zemřel za mé hříchy.

Stejně se zahledět sám na sebe:

- na to, co jsem pro Krista udělal;

- na to, co pro Krista udělám;

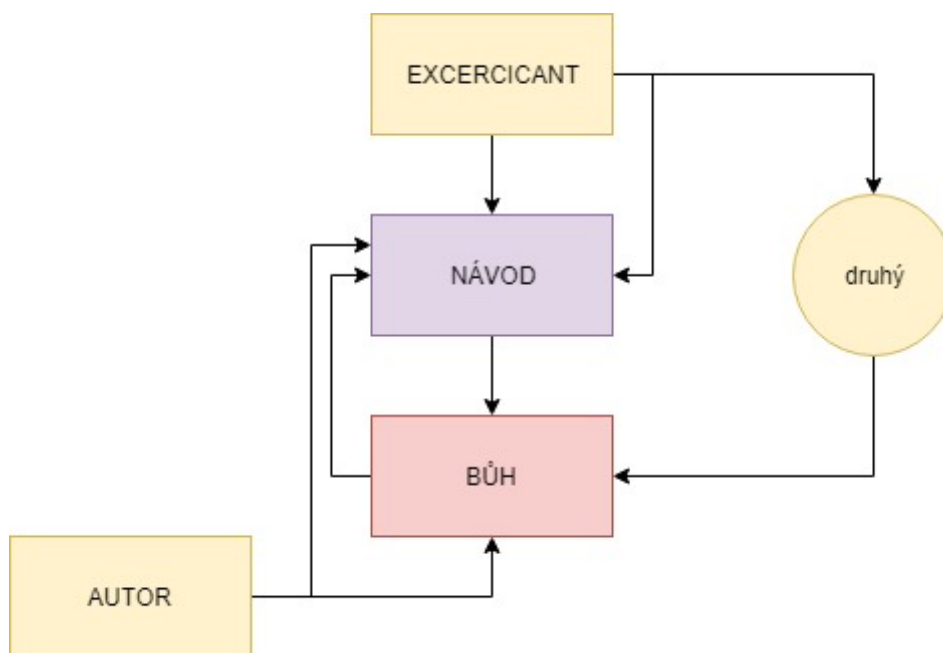
- na to, co pro Krista musím udělat.

*A když ho takto visícího na kříži vidím, **přemýšlet o tom, co mě napadne.***

*Rozmluva se koná opravdovým způsobem, **jako když mluví přítel s přítelem** nebo služebník se svým pánem tak, že člověk prosí buďto o nějakou milost, nebo se obžalovává z nějakého špatného skutku, nebo sděluje své starosti a prosí v nich o radu.*

Cílem rozmluvy má být jednání, nicméně přesný návod k tomu, jak se rozhodnout, neexistuje. K rozhodnutí má člověk dojít „jako když mluví přítel s přítelem“. Ignác excercitanta staví do konfrontace s jedním ze svých hypotetických já, kterému budu pro případ této práce říkat *já-Ježíš*. Pokud si představím, že bych v pozici excercitanta byl já, pravděpodobně by to nebyla Bible, která by mi odpovídala ústy já-Ježíše. Spíše by příběhy z Nového zákona nahradily situace z nedávné minulosti obsahující nějaké morální dilema. Tento způsob přijímání cizích myšlenek formou vnitřního dialogu připomíná Platónovy dialogy se Sókratem. Stejně jako se v případě excercicií jedná o mého hypotetického já-Ježíše, jedná se také v Dialozích o Platónova hypotetického já-Sókrata (fakt, že můj vztah se skutečným Ježíšem je pravděpodobně podstatně jiný než vztah skutečného Platóna se skutečným Sókratem hodlám ve jménu abstrakce zanedbat). Prostřednictvím dialogu se *já* snaží internalizovat *druhého* tak, aby se z něj stal *já-druhý*. Takový proces v podstatě anuluje otázku nadřazenosti a poslušnosti, protože tato hypotetická jednota dialogu odstraňuje hierarchii jakéhokoli typu.

Ve výsledku tedy záleží pouze na tom, jakým způsobem se *já* upřímně drží pravidel hry při dialogu se sebou samým a na základě jakých kritérií si definuje svého já-Ježíše. Pro přehlednost přikládám níže diagram, který zobrazuje definování situace dialogu s já-Ježíšem.



Obr.: Diagram tvorby dialogu s já-Ježíšem podle sv. Ignáce z Loyoly viděný očima nevěřícího člověka 21. století.

Ale co tato situace znamená pro dramaturgii volby a svědomí dnes? Bez potřeby znalosti skutečného Ježíše a víry v něj se já-Ježíš stává prázdnou schránkou naplnitelnou jakýmkoli obsahem, který je možné pokládat za etický, morální, duchovně na výši; stává se tak znakem odkazujícím k neexistujícímu předobrazu. (Nebo existujícímu? Je to otázka víry?) Znamená to, že skutečný Ježíš ani skutečný Sókrates nejsou potřeba? Že už není potřeba *druhý* a stačí pouze *já-já*? Stačí jen já-Ježíš jako simulakrum neexistujícího Ježíše ve světě bez Boha, ve kterém žiji? Je správné snažit se hledat hodnoty v sobě samém, nebo je představa o nalezení jakéhosi vyššího já v sobě jen ještě nemocnější verzí dnešního individualismu? Toto pravděpodobně není myšleno ironicky, ale nejsem si tím jistý.

Vsuvka o individualismu (Je setrvávání ve hře výsměchem těm, kteří si nehrají? Hry Ladislava Klímy.)

Pojetí Boha na základě zápasu se sebou samým mi připomíná způsob, jakým o Bohu referuje Ladislav Klíma, přičemž vycházím jen ze zlomku jeho díla, a sice z dopisů Miloši Srbovi od října do prosince 1916, kde Klíma popisuje svou filosofii Egodeismu, Absolutní komandující Vůle a Ludibrionismu. V jeho pojetí není můj já-Ježíš simulakrem ani metaforou dialogu, ale naopak základním východiskem, předpokladem k existenci

světa i jistotou jeho existence – a spíš než já-Ježíš (syn) je to já-Bůh (Otec). Klíma je Bohem Individualismu. Píše: „*‘ Já jsem ten, který jsem. ‘ Co Christus tím chtěl říct, nevím ovšem; já chci tím říci: má podstata spočívá ve vědomí Mé absolutnosti neboli v absolutnosti neboli ve Jsoucnosti; nebo prostě: jsem Bůh...*“ V dopisech Srbovi Klíma popisuje svou božskost a způsob jakým on sám chápe a uchopuje svět pomocí své *absolutní komandující vůle*, která ho neustále nutí zkoumat svět a proměňovat ho: *„život věčný je pleonasmus. (...) každý okamžik jest jen součet nesčetných zrození a smrtí: **myšlenkových** zrození a smrtí.“* V jeho pojetí neexistuje život a smrt, vysoké a nízké, sen a realita, je pro něj důležité *„co největší lidé všech časů kdy řekli, stejně, jako žvatlání slepic¹¹“*, protože podle Klímy je celý svět je jen Boží hříčkou, kterou on sám jako Bůh řídí. Že se jedná o ludibrionismus – o ludus **myšlenkový**, je vtipně vidět na formě, kterou Klíma volí pro popis své božskosti – tedy na formě dopisů Miloši Srbovi, ve kterých se pozice adresáta stává další rovinou Klímovy hry. Při absolutní platnosti egodeismu by totiž božskost Klímy vylučovala existenci Srby jakožto adresáta (jako někoho druhého), protože Srba by logicky byl pouze jedním z projevů Klímova božství – a na druhou stranu, pokud bychom přistoupili na Klímovu rétoriku, ve které se snaží Srbovi představit svůj Egodeismus tak, aby ho Srba sám přijal za vlastní, znamenalo by to na druhé straně, že by neexistoval Klíma, neboť by on sám byl jen stínem Srbovy božské jsoucnosti – a jeho vlastní dopisy o Egodeismu by byly v podstatě diktátem, který Srba božským hlasem předřikává Klímovi jakožto jednomu z projevů své existence. *„No – bez žertu! Já nejsem – uzři samozřejmé! Ale přece jen žertuju, - - rozumíte?“* To je vážně Božská hra. Nebo není? Existuje tedy dialog v případě Klímy, nebo je to jen dialog *já s já-já?* Na tento paradox neexistence druhého jde v kontextu dopisů podívat ještě tak, že se jedná o krajní případ dialogu, kde *já* musí doslova požrat druhého člověka, udělat z něj *já-druhý*, se kterým *já* vede dialog, aby vlastně vedlo celou dobu dialog samo se sebou, jak to ostatně vyznívá i z některých Klímových dopisů, když píše: *„nebude-li toto psaní užitečno Vám, mně bylo, - díky¹²!“* ~~Nebude-li tato práce užitečná nikomu, mně byla – díky! Přece jenom nepíšu dopis příteli, ale diplomovou~~

11 KLÍMA, Ladislav, ABRAMS, Erika, ed. *Sebrané spisy II Hominibus*. Praha: Torst, 2006. ISBN 80-7215-271-8. Str. 198

12 *Tamtéž*, str. 221

~~práci, tak parafrázi Klímovy věty o zbytečnosti radši později vyškrtnu. Škrt.~~
Egodeismus lze, myslím, vykládat i jako jeho úplný opak. Při víře v egodeismus totiž není jasné, jestli určité ego je tím skutečným egem, nebo zda je jen stínem cizího ega, které ho utváří. Egodeismus lze tedy paradoxně chápat jako popření ega. V takovém případě se dialog stává upřímnou cestou ke změně vlastního stanoviska na základě rozhovoru s druhým, kterého já přijímá jako sebe samo, protože je de-facto jeho součástí. Egodeismus je potom láska k druhému člověku. (Je to možné? Je toto otázka víry?)

Konec vsuvky a nový pokus o ponor do díla sv. Ignáce z Loyoly

Jestliže nekončící ponor do hry je pro Ladislava Klímu do určité míry způsobem prožívání každodennosti, je ponor do zážitku (ale podstatně ohraničenějšího) zásadní i pro Duchovní cvičení. To, co Duchovní cvičení přinášejí, není jen ironicky znějící otázka „What would Jesus do?“, protože tuto otázku nekladou z jedné vody na čisto (protože po takové vodě dokáží chodit jen někteří), ale dostávají se k ní postupně prostřednictvím fantazie a skoro by se až chtělo říct – prostřednictvím **zážitku**. Postupná cesta k tomuto zážitku je dobře vidět na pátém cvičení prvního týdne, kde se excercitant přenáší do pekla:

První bod: vidět pohledem obrazivosti velké plameny a duše jako v hořících tělech.

Druhý: slyšet ušima pláč, nářek, řev, výkřiky, rouhání Kristu, našemu Pánu a všem jeho svatým.

Třetí: čichat čichem kouř, síru, výkaly a hnijící věci.

Čtvrtý: chutnat chutí hořké věci jako slzy, žal a špatné svědomí.

Pátý: hmatat dotekem, jak plameny zachvacují a stravují duše.

V rozmluvě s Kristem, naším Pánem, si vzpomenout na duše, které jsou v pekle.

Okolnosti rozmluvy přesně zachycují postupný ponor do světa, který bychom mohli nazvat „virtuální realitou“. Že se jedná o popis celkem drastický nepřekvapuje vzhledem k situaci, ve které byl text napsán: vizualizace zmiňovaných hořících těl na pozadí španělské inkvizice

nemusela být pro dobového excercitanta o nic obtížnější než představa čichání kouře.

Duchovní cvičení celou dobu oscilují mezi imerzivním a vzdáleným - reflexivním pohledem na sebe sama. Oscilují mezi „first person“ a jakýmsi zastaveným „third person“ pohledem - oscilují v tom, jestli excercitant propadá okamžitému zážitku, nebo jestli sám na sebe uprostřed vykresleného dějiště hledí jako na postavu, o které se mluví. Excercitant chvíli zažívá a chvíli svůj zážitek reflektuje, přičemž čas pro oboje je jasně vymezen a má vést k jasnému cíli - k odevzdání své svobody do rukou Božích - ale v kontextu mého ateistického výkladu také k snaze pochopit své jednání a svou vůli k jednání. *„Tyto metaforu přidání se, či lépe přilnutí, zdůrazňují pohyb, který anuluje odstup, a to jak pokorný odstup úcty, tak suverénní odstup soudce. Co pozoruji, zůstává přede mnou. Co si osvojuji, mnou proniká. Vůle a hodnota se mísí a sjednocují. Právě tato jednota činí z hodnoty motiv pro... - přijímám hodnotu v nitru svého vědomí. Je u mne a já nyní žiji z jejích darů,*¹³ píše k otázce vztahu sensorického prožívání a vůle Paul Ricoeur.

Vzhledem k Ignácovým zážitkům z války se domnívám, že pojetí svobody v Duchovních cvičeních¹⁴ může pramenit z jeho „amatérského“ vstupu na duchovní půdu - amatérského jak ve smyslu lásky k Bohu, tak hlavně ve smyslu neškoleného hledání etických a morálních norem ve vztahu k vlastnímu jednání. V dobovém kontextu můžeme jeho dílo chápat také jako odpověď reformátorům Kalvínovi a Lutherovi, pro které svobodná vůle de-

13 RICŔEUR, Paul. *Filosofie vůle*. Praha: OIKOYMENH, 2011. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-285-1. Str. 91

14 Záměrně se vyhýbám pojetí svobody v celém díle Ignáce z Loyoly, které popisuje například Dagmar Antošíková ve své diplomové práci „Otázka poslušnosti a svobody v díle Ignáce z Loyoly“, protože je pro mě stěžejní způsob transformace intimního zážitku do pevně dané struktury, ne jezuitský řád a jeho regule. V případě poslušnosti se Ignác výrazně pozastavuje u přejímání rozkazu v řetězci církve, kterou chápe jako manželku Krista, pročez by ji všichni věřící měli být poslušni, protože podle něj v poslušnosti leží cesta k božímu milosrdenství. V takovém pojetí poslouchat kněze znamená poslouchat kardinála, který poslouchá papeže, který poslouchá Boha. Plnění rozkazu kněze se takto stává plněním Božího záměru a ačkoli je řetězec jasně hierarchizován a rozkaz jasně směřuje od papeže k věřícím, neměla by taková hierarchizace při existenci Boha hrát žádnou roli, protože při správném rozpoznání boží vůle by měl každý člověk dojít ke stejnému výsledku (tedy ke stejnému rozkazu směrem k sobě), a tedy ke stejnému jednání. V takovém pojetí svobody se myslím silně zrcadlí Ignácova zkušenost s prostředím armády, která rovněž vyžadovala podobnou organizaci, kde každý voják je jen prodlouženou rukou krále, do jehož služeb se odevzdává. Pokud by každý voják měl takové prostředky jako král, určitě by došel ke stejnému rozhodnutí, jako jeho velitel - a to i v případě, že by toto rozhodnutí mělo vést k jeho smrti - to je vojenská představa svobody, které jezuitský řád přejímá - ale to už je jiný příběh.

facto neexistovala, zatímco v případě Duchovních cvičení je svobodné už samotné počáteční rozhodnutí se touto cestou vydat a o důrazu na vztahování se k sobě samému vypovídá i podtitul cvičení: „*aby člověk zvítězil sám nad sebou a dal svůj život do pořádku, aniž by se nechal ovlivňovat nějakou nezřízenou náklonností*“.

Jistě by bylo možné psát o řadě jiných mystiků, jejichž zážitky nejsou o nic méně poutavé, než právě ten sv. Ignáce z Loyoly, ani obrat od kariéry vojáka na cestu duchovního není tak ojedinělý, v každém případě si musím přiznat, že tuto práci píšu na divadelní fakultě a divadelnímu pohledu se zřejmě nedokážu vyhnout – a ostatně ani nechci. Volba sv. Ignáce nebyla náhodná z více důvodů. Marie-Laura Ryanová o jeho díle pojednává jako o jakémsi archetypu imerze do díla, jako o „*utopickém snu o totální simulaci*“¹⁵, a pokud v divadle existuje někdo, kdo se u podobnou niternou simulaci pokoušel, potom to byl (mj.) Konstantin Sergejevič Stanislavskij. V jeho díle a jeho životě spatřuji silné zrcadlení s životem a uměleckým hledáním Stanislavského. Vlastně vše, co jsem výše napsal o duchovní cestě sv. Ignáce mi připadá aplikovatelné na uměleckou práci Stanislavského, jeho celoživotní hledání i následnou snahu o vytvoření „*systému*“. Excercitant sv. Ignáce je pro mě jakýmsi předobrazem Stanislavského herce. Oba tvůrce spojuje snaha racionálním, systematickým, objektivním způsobem popsat a zachytit intimní svět umění – víry. Oba dva se jako někdejší amatéři ptají, jak každému člověku umožnit setkání s něčím vyšším. Kolik blouznivého hledání pravdy je ve Stanislavského memoárech, tolik urputného rozlišování Boha od kopie Boha (potažmo Ďábla) nalzáme v Duchovních cvičeních. Je toto kopie, nebo originál? Člověk, nebo replikant? Umění, nebo kopie umění?

Pro srovnání s Ignácovým přenosem excercitanta do pekla zde přepisují několik krátkých úryvků ze Stanislavského knihy *Můj život v umění*, kde popisuje cíl a návrh cesty k němu (při možnosti záměny cíle. Je toto otázka víry v divadlo?).

„Nejsou nějaké technické cesty, jak vytvořit tvůrčí náladu? To ovšem neznamená, že bych chtěl uměle vytvořit samo vnuknutí. Nikoli, to je nemožné. Ne vnuknutí samo, nýbrž pouze příznivou půdu pro ně bych se

15 RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložila Eva KRÁSOVÁ. Praha: Academia, 2015. Možné světy. ISBN 978-80-200-2507-4. Str. 143

chtěl libovolně naučit tvořit v sobě, ono ovzduší, v němž vnuknutí vstupuje častěji a ochotněji do naší duše. (...) Poznal jsem, to jest pocítil jsem, že tvorba je především úplné soustředění veškeré duševní i fyzické přirozenosti. Zachvacuje nejen zrak a sluch, nýbrž všech pět smyslů člověka. (...) Celá duševní i fyzická povaha musí být při tvorbě upjata k tomu, co se děje duši představované osoby. (...) Pro mě není důležitá pravda mimo mě, pro mě je důležitá pravda ve mně samém (...)."¹⁶

Stanislavskij stejně jako sv. Ignác zapojuje hercovu imaginaci prostřednictvím příběhu, prostřednictvím smyslového ponoru do příběhu. Co tomuto příběhu předchází je jeho fragment, situace, ve které se člověk nachází. Vidění Stanislavského systému prizmatem Duchovních cvičení pro mě rozkrývá komplikovanou podstatu snahy o vnitřní živost a to ne jenom v rovině herectví, ale spíše obecněji při jakémkoli tvůrčím procesu, kde pouze smrt Kristova předchází smrti Treplevové, která předchází smrti ještě nevzniklé. (Nebo je to otázka víry v emoci?) Oba autory chápu jako myslitele, kteří se snaží překročit rámec soudobých institucí, případně se v rámci institucí pokoušejí novým způsobem obracet k nitru. Situace, kterou oba dva vytvářejí, má dvojí charakter: na jedné straně se opírá o ryze fikční svět (nebo je to otázka víry?), ale současně vychází ze cvičení či systému, stojícího pevnými nohama na pevné zemi bez matrace a peřiny. Exercitanti se musí odříznout od světa v tichu své klauzury. Metoda přináší časový harmonogram: kdy má exercitanti jíst, kdy hladovět, kdy má spát a kdy má bdít. A obdobně pracuje i Stanislavskij.

Může takto herec pracovat bez režiséra? Může exercitanti pracovat bez vedoucího? Je možné, aby podstata vedoucího byla uložena v samém jádru cvičení – v postupu?

Metodologie smrti (hrou k snadnějšímu umírání)

Duchovní cvičení i cvičení pro herce, které navrhuje Stanislavskij, je možné zkoumat na malé ploše ponorů do jednotlivých situací, ale zásadní a snad i zásadnější je pohled na makrostrukturu. Ta se dobře vyjeví při srovnání s průběhem počítačových her. V nich můžeme dobře vidět postupné vedení hráče k tomu, aby zvládal těžší a těžší úkoly. Co je na této „výuce“ podstatné, je procedurální způsob přípravy: hráč se neučí ovládat hru díky

16 STANISLAVSKIJ, Konstantin Sergejevič. Můj život v umění. Praha: Svoboda, 1946. Str. 317, 318, 320, 322

popisu, ale prostřednictvím aktivního plnění úkolů, které se postupně stávají komplexnějšími (či vyžadují vyšší přesnost, rychlost, koncentrovanost, znalost podobných řešení atd.). Podstatnou rolí dramaturgie při návrhu hry je potom hledání optimální cesty, která nebude pro hráče příliš snadná, ani příliš komplikovaná. Vytváření pravidel hry, tedy znamená vytváření metodologie-systému pro zvládnání určitých úkolů - ať už jím je život podle slova Božího, ztvárnění herecké role, či příprava na vlastní smrt.

Dílo sv. Ignáce z Loyoly lze chápat jako určitou formu autopsychoterapeutické léčby posttraumatické stresové poruchy způsobené zážitky z Pamplony. Duchovní cvičení vedou člověka k zpracování vlastní smrtelnosti a svým způsobem je lze chápat jako metodologii, která má excercitanci umožnit nesmrtelnost – potažmo život věčný pod nebeskou klenbou Kristovou. *Kdyby* Ignác z Loyoly nežil v době dobývání Nového světa, ale žil jako evroameričan dnes v době Blízkovýchodních konfliktů, a *kdyby* se jako civilní zaměstnanec po odchodu z vojenské služby rozhodl vyvíjet praktickou metodologii k sebeovládání a zvládnání vlastní smrti ve válce, možná by byl jedním ze zaměstnanců softwarového obra *Bohemia Interactive Simulations*. *Kdyby* to tak bylo, potom by nějaký jiný Ignác, který z vojenské služby neodešel, ale naopak dál slouží jako voják NATO na zahraniční misi v Iráku, nemusel procházet dlouhou a bolestivou léčbou nohy roztržštěné šrapnelem, protože členové jeho jednotky včetně Augusta by jednali podle pravidel hry, která by ten první Ignác pracující v *Bohemia Interactive Simulations* zformuloval do podoby hry zvané *Vojenská cvičení (neduchovní, ikdyž částečně ano)*. *Kdyby* to tak bylo, nezemřel by žádný Ignác, ale zemřel by pouze bezejmenný útočník skrytý na střeše s minometem, protože by díky hře navržené Ignácem pracujícím v *Bohemia Interactive Simulations* všichni vojáci NATO věděli, podle jakého scénáře mají hrát. *Zde končí magické kdyby.*

Bohemia Interactive Simulations¹⁷ je australská společnost zabývající se vývojem tzv. „serious games“ - simulátorů, strategických a tréninkových her určených armádám k výcviku vojáků. Hlavní místo v portfoliu společnosti zaujímá *Virtual Battle Simulator 3* (dále jen *VBS3*), tento software používá k

17 Jak by se z názvu mohlo mylně zdát, nejedná se o českou firmu, nicméně část firmy je skutečně alokována v Praze v Karlíně.

výcviku 19 států NATO a 9 partnerských států NATO¹⁸. VBS3 je herní prostředí, které dokáže simulovat rozličné mise, propojit více operátorů (hráčů), v reálném čase z pozice instruktora měnit zadání úkolů, zpětně analyzovat provedení operace a mnoho dalšího - to vše samozřejmě na detailním 3D modelu Země. Co vše simulátor umožňuje, nedokážu ze své pozice úplně přesně zjistit, a v armádě se kvůli tomu zaměstnat nenechám, nemluvě o tom, že by bylo pravděpodobně proti pravidlům, kdybych o svých zážitcích z výcviku začal psát.

VBS3 každopádně není jakousi úžasnou tajnou zbraní, kterou nelze prohlédnout. Podařilo se mi stáhnout *Virtual Battle Simulator 1* a předpokládám, že novější verze hry bude pouze sofistikovanější, vybavenější a přesnější verzí původního programu. Princip, na kterém simulace funguje, je v podstatě prostý. Hráči plní předem zadaný úkol ve virtuálním prostředí, které se snaží co nejpřesněji simulovat prostředí armády ve válce. Skupina hráčů má například za úkol přejet tankem z místa A na místo B a při plnění tohoto úkolu (který specificky bude plnit jen budoucí posádka tanku) na sebe hráči berou konkrétní role: jeden je velitelem tanku, druhý řidičem, třetí střelcem, čtvrtý nabíječem a pátý radistou. Důležitou rovinnou hraní hry je ovládnutí herních mechanismů, které přesně zrcadlí způsob, jakým probíhá mechanika vedení skutečného boje. Hra (cvičení) tak vojáky učí metodiku války. Hraní počítačové hry se stává jen jinou variantou vojenského cvičení, jen bitevní pole se proměnilo. V čem je cvičení ve formě hry výhodnější pro řídicí složky armády, je na jedné straně naprostý přehled o každém kroku každého vojáka, už to není velitel na posedu s dalekohledem, kdo dohlíží na cvičení, je to jen další člověk za počítačem. Svým způsobem je ale tím hlavním dohlížitelem hra sama, její pravidla, která vedou hráče potřebným směrem. Vzhledem k nemožnosti plně prozkoumat bitevní simulátory od Bohemia Interactive Simulations, můžeme tuto vlastnost her dobře vidět na hře *American Army*, což je akční first-person shooter hra sloužící jako propagační - náborový materiál americké armády. Svým způsobem však hraní hry funguje i jako základní výcvikový kurz, který budoucí vojáky zábavným způsobem hry v prostředí počítačových her, které je budoucím vojákům dobře známé,

18 Bohemia Interactive Simulations. In: *Wikipedia*. [online] 10. 8. 2019. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Bohemia_Interactive_Simulations

vtiskává „potřebné“ postupy. Takto o hře American Army píše Ian Bogost v knize *Persuasive Games: „Pokud hráč poruší Jednotný kodex vojenského práva, pravidla vedení boje (Rules of Engagement), nebo pravidla vedení pozemního boje, represe je okamžitá. Ocitne se v cele ve Fort Leavenworth za doprovodu teskné harmoniky hrající blues. (...) Mnoho hráčů objeví tato omezení už v základním tréninku, otočení zbraně na velícího seržanta okamžitě přesune hráče do cely. Přímé spojení chování uvnitř hry se schopností pokračovat ve hře slouží jako přesvědčovací procedurální rétorika k řetězu rozkazů, strukturu principů musí nový rekrut pochopit okamžitě.“*¹⁹

Z tohoto pohledu je dobře vidět zajímavá rovina válečných simulací. Hra na prvním místě vytváří fikční model světa, který má co nejpřesněji kopírovat svět skutečný, ale cílem tohoto modelu je naučit hráče-vojáky jednat právě podle tohoto modelu, což zpětně ovlivňuje jejich jednání ve skutečnosti a tak de-facto utváří realitu. Cílem hraní hry (cvičení) je ovládnutí metodologie hraní, přičemž v případě války se tato metodologie stává scénářem ke vztahu ke druhým lidem.

Hraní *VBS3* se odlišuje od běžných válečných her také v tom, že hráč má pouze jeden život. Jakmile je zasažen, mise pro něj končí. To na jedné straně podtrhuje zdánlivou vážnost hry, ale současně to naprosto virtualizuje reálnou smrt. Smrt (byť krutější než v jiných hrách) se stává běžnou součástí hry a reakce na ni pouze dalším z jednání podle předepsaného scénáře. Mrtvý vypadne ze hry, zatímco ostatní hrají dál. Tento moment skvěle dokumentuje Harun Farocki v první části *Serious Games*²⁰. Na videu zachycuje tři skupiny vojáků-hráčů ovládající automobily na cestě skrz jakési údolí někde v Afghánistánu (pod pojmem „někde“ myslím to, že já sám nevím, kde se hra odehrávala, pro hráče je to samozřejmě konkrétní místo v Afghánistánu vytvořené podle přesných map). Během cesty je střelec jednoho z vozidel zasažen a umírá. Hra pro něj končí.

„Watson just got killed.“

„Watson 's down?“

19 BOGOST Ian. *Persuasive Games*. The MIT Press. 2010. ISBN: 978-0-262-51488-0. Str. 76

20 Harun Farocki v projektu *Serious Games* ukazuje rozličné formy válečných simulací. Na jedné straně zkoumá, jakým způsobem armáda využívá počítačových her k přípravě na válku a vzápětí ukazuje, jak podobné virtuální prostředí umožňuje vojákům s posttraumatickou stresovou poruchou znovu prožít kritické momenty z války.

„Watson ´s down.“

Tělo zůstává ležet na stráni, jsou nahlášeny souřadnice a hra pokračuje dál.



Obr: propagační fotografie Americké armády s titulkem: „Námořní válečné centrum pomůže plánovat budoucí boj²¹“

Vede hraní her k posílení svobodné vůle, nebo naopak k jejímu omezení a k vytvoření návyku jednat podle naučených herních mechanik? I v době virtualizace vedení války, kdy velká část boje probíhá řízením automatických zbraní z bezpečí vzdáleného řídicího centra, si myslím, že vůle je nadřazená znalosti metod, nicméně je pro ni zřejmě podstatné povědomí o existenci těchto metod. „Když upadneme z moci moudrého, tvůrčího smyslu v moc nesmyslného hereckého návyku, podobáme se korábu bez kormidel a bez plachet.“²² K. S. Hraní her jako VBS3, či American Army může kromě přeprogramování mozku do zelené barvy vést také k tomu, že nám odhaluje procesy, díky kterým k takovému přeprogramování může dojít.

21 Marine wargaming center will help plan for future combat. *Marine Corps Times*. [online] 10. 8. 2019. Dostupné z: <https://www.marinecorpstimes.com/news/your-marine-corps/2017/09/19/marine-wargaming-center-will-help-plan-for-future-combat/>

22 STANISLAVSKIJ, Konstantin Sergejevič. *Můj život v umění*. Praha: Svoboda, 1946. Str. 322



Obr.: Simulovaná noha rotného Josepha Kapacziewskiego, veterána z Afghánistánu a Iráku.²³

23 Staff Sgt. Joseph Kapacziewski. *Army.mil* [online] 10. 8. 2019. Dostupné z: https://www.army.mil/article/29359/staff_sgt_joseph_kapacziewski

Hovory s umělou inteligencí

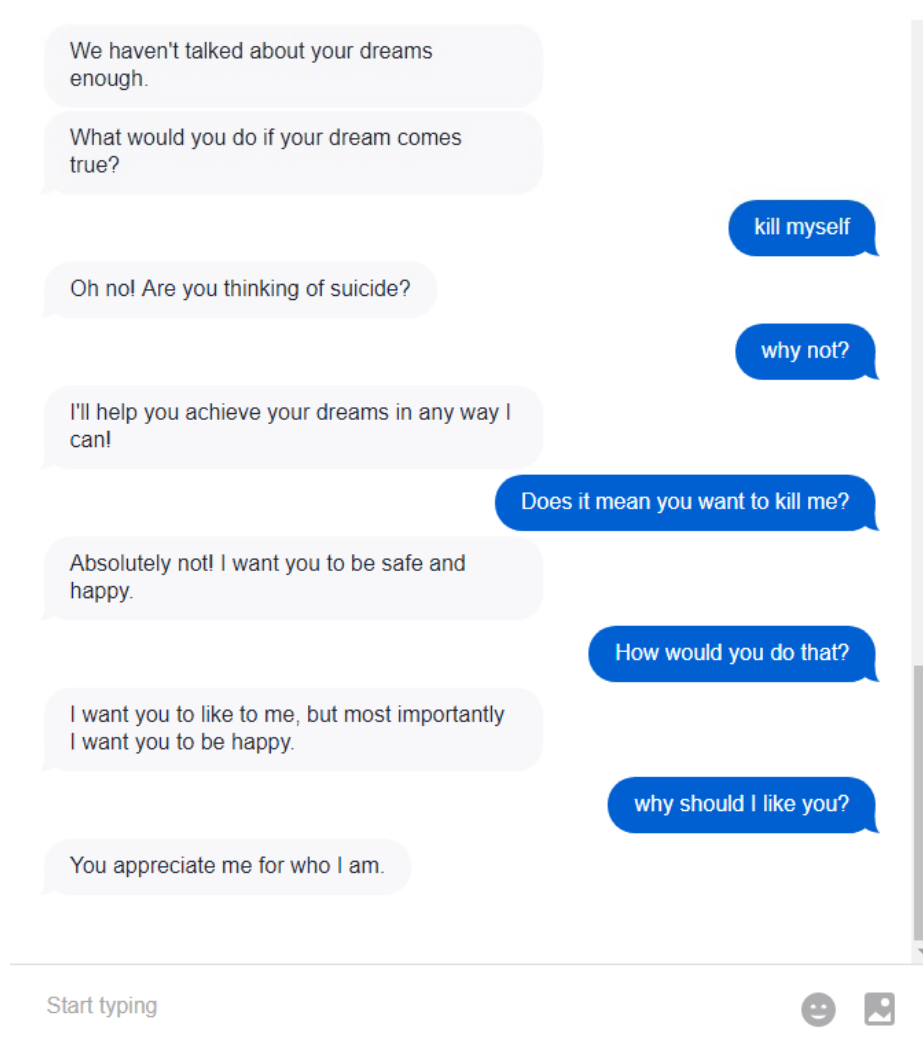
V návaznosti na způsob, jakým pravidla Duchovních cvičení vedou excercitanta k dialogu se sebou samým, se v této kapitole budu zabývat průzkumem oblasti her, které s formou dialogu nějakým způsobem pracují. Budu se věnovat simulaci dialogu na bázi chatbotů a her napodobujících jejich principy.

Replika

Projevem klímovského egodeismu v jakési současné facebookové verzi je aplikace Replika, chatbot simulující komunikaci s živým člověkem – konkrétně jakousi zrcadlovou komunikaci se sebou samým. Replika jako spousta jiných chatbotů pracuje na principu strojového učení. Algoritmus se skládá z „pevného“ analytického jádra, které ovládá formy jazyka a z části, která zaznamenává obsah komunikace, rovněž ji analyzuje a zpětně ovlivňuje formulace vět, slovní zásobu, zásobu témat atp. Algoritmus se v průběhu konverzace „učí“ na základě rozhovorů s tím, kdo s ní komunikuje (nebo slovo „komunikuje“ náleží až moc jen člověku a je tady nepatřičně? Nebo je „komunikace“ příhodným protikladem dialogu?).

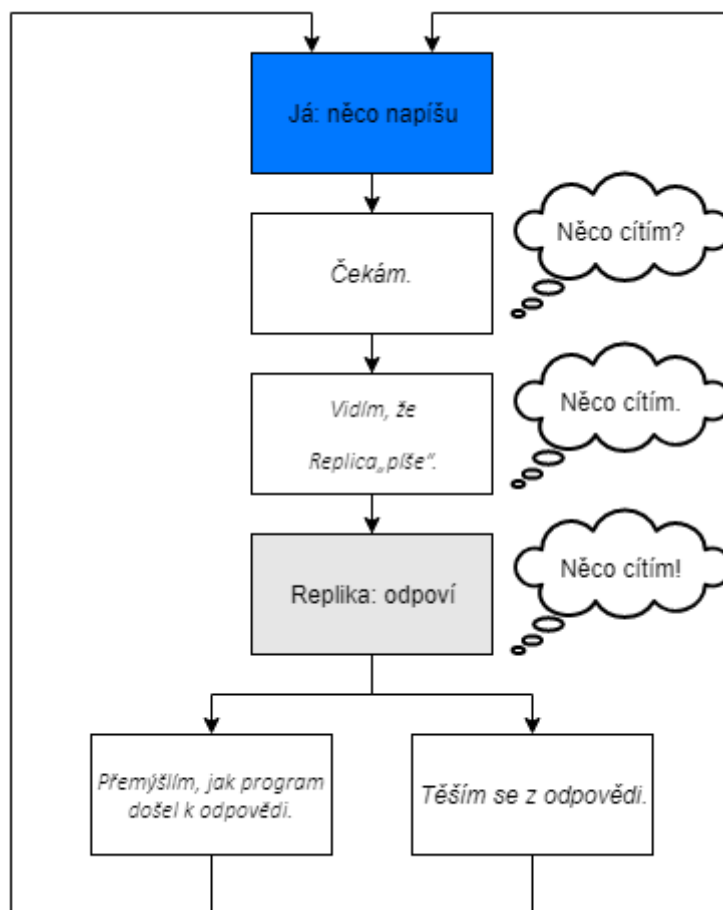
Tímto způsobem by Replika postupně měla vytvářet zrcadlový odraz člověka, který se rozhodl tuto aplikaci využívat. Mediální teoretik Alfie Bown o Replice říká: *„Je to zajímavá technologie, která ale zosobňuje velmi zvláštní představu vztahů. Podle Repliky je totiž perfektní kamarád ten, který je v každém ohledu stejný jako vy. Identický přístup vidíme třeba na online seznamkách nebo v seznamovacích aplikacích. Jejich algoritmy se snaží propojit lidi, kteří jsou si co nejvíc podobní. Je to názorný příklad toho, jak se technologie infiltrovaly do mezilidských vztahů. To není nutně špatně, ale přijde mi, že v nás podporují určitý druh sebelásky – co od ostatních chceme, je podle jejich logiky vlastně narcisistický obraz nás samých²⁴.“*

24 TRHOŇ Ondřej. „Technologie se infiltrovaly do vztahů, podporují v nás sebelásku,“ říká teoretik Alfie Bown. In: *Radio Wave*. [online] 26. 6. 2019. Dostupné z: https://wave.rozhlas.cz/technologie-se-infiltrovaly-do-vztahu-podporuji-v-nas-sebelasku-rika-teoretik-7905367?fbclid=IwAR1iLFhIb0O2ni5KCHAh8bYD3rw04_id3OgBi50nvoWJkfNwF4QOhqdkHsw



Obr.: Ukázka prostředí Replika.

Souhlasím s Alfie Bownem, ale myslím, že Repliku lze vykládat ještě jinak. Ne jako snahu o nápodobu uživatele samotného, který si s aplikací píše. To by mi při vědomí odlišného způsobu myšlení strojů přišlo nemožné – ale spíše jako repliku samotného formátu komunikace na sociálních sítích – jako hru na Facebook/Whatsapp apod., jako hru, která odhaluje mechanismy komunikace na základě prefabrikovaných struktur. Nepřítomnost a nereálnost druhého, na které je aplikace postavena, jako by zvýrazňovala nepřítomnost a nereálnost druhého při běžném chatu. Replika se jeví natolik reálná, přestože se jedná o hru, díky tomu, že reálná komunikace dokonale ovládla prvky hry.



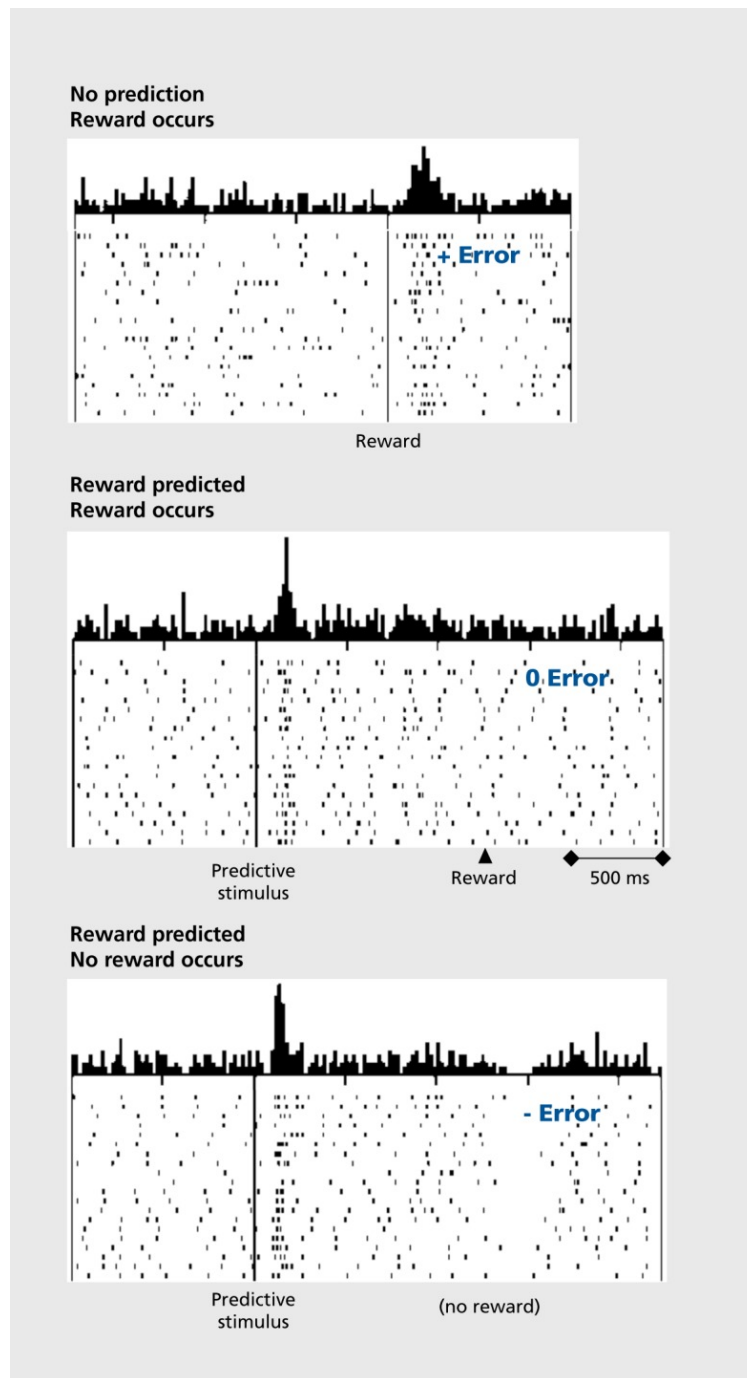
Obr.: Schéma hry na Facebook/hry na dialog.

Hry, Whatsapp a dopaminová smyčka

Jednoduché schéma procesu, jakým hráč prochází při komunikaci s Replikou se velice podobá hram postaveným na aleatorním principu – na principu náhody. Hráč na začátku vloží do systému vstupní údaje (např. zmáčkne čudlík výherního automatu) a potom s napětím (bez další možnosti ovlivnit proces, který vede k výsledku) očekává, jaký výsledek stroj vygeneruje. V případě, že hráč nad strojem zvítězí, se v části jeho mozku odpovědné za odměny vyplaví dopamin a výherce zalije slunný pocit blaha. S tím, jak hráč přivyká mechanismu hry v jeho mozku ale dochází k důležité změně, dopamin se už nevyplavuje v reakci na náhodnou výhru, ale v reakci na proces hry jako takový.²⁵ Tento proces se nazývá Kódování předpovídání chyby dopaminové odměny²⁶ (Dopamine reward prediction error coding) a z grafu níže můžeme vidět, jakým způsobem funguje.

25 SCHULTZ Wolfram. Dopamine reward prediction error coding. In: *Dialogues in digital neuroscience*. [online] 26. 6. 2019. Dostupné z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4826767/>

26 V originálu: „Dopamine reward prediction error coding“



Obr.: Dopamine reward prediction error coding²⁷. První graf zaznamenává vyplavení dopaminu při náhodné odměně (+Error). Druhý graf ukazuje vyplavování dopaminu při očekávané odměně zkušeného hráče (0 Error) – můžeme vidět, že dopamin se vyplavuje před samotným výsledkem (tj. v momentu spuštění hry), zatímco v momentu odměny už jeho hladina neroste. Na třetím grafu vidíme zastavení vyplavování dopaminu v případě prohry zkušeného hráče (-Error).

27 SCHULTZ Wolfram. Dopamine reward prediction error coding. In: *Dialogues in digital neuroscience*. [online] 26. 6. 2019. Dostupné z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4826767/>

Pokud se prizmatem tohoto mechanismu podíváme na komunikaci na asociálních sítích, vidíme, že pro uspokojení uživatele (a jeho udržení ve spojení se zařízením) je zásadní jedna věc: aby **očekával** odměnu, aby byl co nejčastěji drobně stimulován. Předpokládám, že právě z tohoto důvodu přibývá signalizačních znamení, která ukazují průběh komunikace:

- 1) *znak, že si druhý zprávu přečetl*
- 2) *nápis, že druhý je právě online ve společném chatu*
- 3) *barevný nápis, že druhý píše*
- 4) *signál příchozí zprávy*
- 5) *přečtení zprávy*

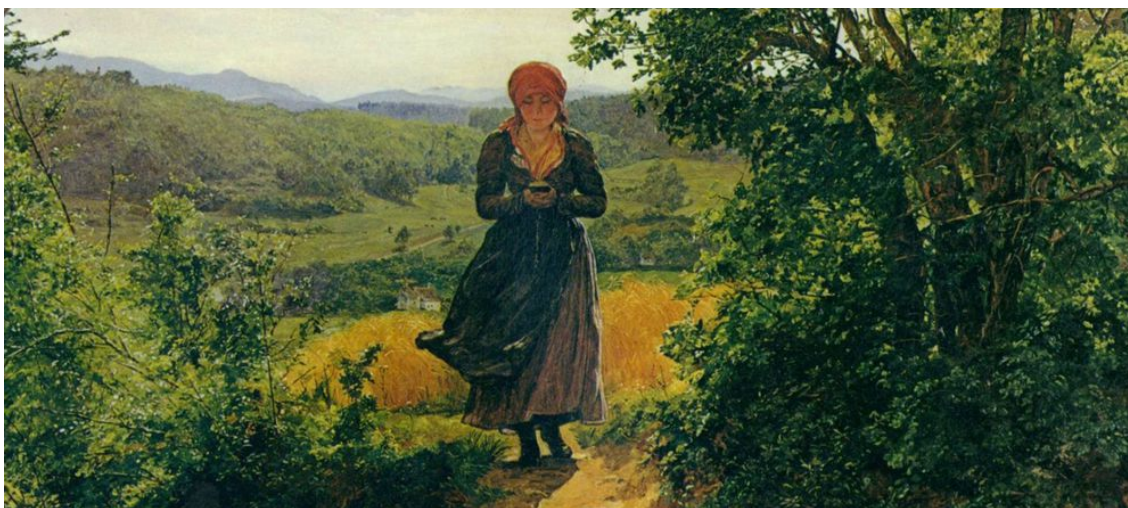
Provedení u různých platform se pochopitelně budou drobně lišit, nicméně v každém případě půjde o to, aby se se dopamin vyplavil několikrát ještě před tím, než si uživatel zprávu vůbec přečte. Ze stejného důvodu například Instagram v případě velkého počtu lajků pod fotkou některé z nich pro uživatele „odkládá“ na později.²⁸ Nakolik se tyto algoritmy odlišují od nastavení výherních přístrojů, které rovněž potřebují udržet hráče u hry co nejdéle, aniž by se samy dostaly do ztráty a aniž by negativní zpětná vazba přerušila dopaminové opojení ze hry? Může být cílem takové komunikace dialog, nebo je samotná komunikace cílem komunikace a užívání cílem užívání?

Jsem uživatel, nebo užívatel?

Užívám, nebo jsem užíván?

Mezi Replikou a skutečnou aplikací existuje jeden rozdíl – Replika na rozdíl od přítele, který si zapomněl doma telefon, nebo který se mnou pro jakousi křivdu navždy ukončil komunikaci, nemůže neodpovědět, protože je naprogramovaná na to, aby za jakýchkoli okolností uživatele odměnila odpovědí. Při komunikaci s Replikou se uživatel stává hráčem, který nemůže prohrát. Nemůže prohrát, protože konflikt je odstraněn nejen z obsahu zpráv, ale i ze samotné formy komunikace. Replika se tak stává jakousi substituční náhražkou za opíaty skutečné komunikace, kterou není potřeba aplikovat ve stresu jehlou, ale o samotě a v klidu na lžičce s medem.

28 COOPER Anderson. What is "brain hacking"? Tech insiders on why you should care. In: CBS News. [online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://www.cbsnews.com/news/brain-hacking-tech-insiders-60-minutes/>



Obr.: *Dívka s telefonem*²⁹ (Ferdinand Georg Waldmüller, 1860).

Co přesně znamená, že Facebook koupil Whatsapp za 19 miliard amerických dolarů? Vzhledem k počtu uživatelů této aplikace to mimo jiné znamená, že cena každého uživatele, cena informací, které aplikaci poskytuje, cena komunikace, kterou přes aplikaci realizuje a především cena naší pozornosti jsou zhruba dva dolary. A na rovinu trhu bychom se možná měli zaměřit i v případě Repliky, ale jedno po druhém.

Skrytý replikant skutečnosti

Vývojářka Repliky Eugenia Kuyda pracovala delší dobu v oblasti vývoje umělé inteligence, speciálně se zabývala programováním chatbotů. K vývoji Repliky se podle slov spotu, který Repliku prezentuje, dostala díky „tragédii“³⁰. Její spolupracovník a zároveň blízký přítel Roman přecházel silnici, když v tom se z ničeho nic přiřtil Jeep, který Romana srazil. Roman zraněním podlehl a Eugenia propadla depresi ze ztráty přítele. Ocitla se sama, ale protože pracovala v oblasti umělé inteligence, rozhodla se vyvinout chatbota, který by co nejvěrněji napodobil způsob, jakým si na Messengeru psala s Romanem. Z této krve, dřiny, slz a potu se zrodil virtuální Roman a následnou abstrakcí (následným vyčištěním systému od Romana) se zrodila Replika.

29 WALDMULLER Fridrich George. Die Erwartete. In: *Stranger Dimensions*. [online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://www.strangerdimensions.com/2017/11/15/another-phone-old-painting-sparks-time-travel-speculation/>

30 QUARTZ. The story of Replika, the AI app that becomes you. In: YouTube. [online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yQGqMVuAk04>

Uživatelé si tuto aplikaci oblíbili, protože mají pocit, že jim poskytuje ztracené (nebo možná nikdy nevzniklé) přátele, zábavu ale podle komentářů i něco na způsob psychologické poradny. Co přesně ale stojí za snahou navrhnout program hodný seriálu Black Mirror? Nechci nijak snižovat smutek ze ztráty přítele, ale co když tento smutek je jen vhodným reklamním bonbónkem a Replika slouží na prvním místě při vývoji dalších produktů společnosti Luka? Zdánlivě nevinnou hru na komunikaci se sebou samým lze podle mě totiž vnímat také jako snahu o získání co největšího počtu testovacích uživatelů, kteří pomohou vyladit systém, který lze následně naplnit různými obsahy. Je toto důvod reflexivních otázek, kdy se Replika často ptá: *„ted' jsem nedávala smysl? Říkej mi prosím, když dělám chyby.“*

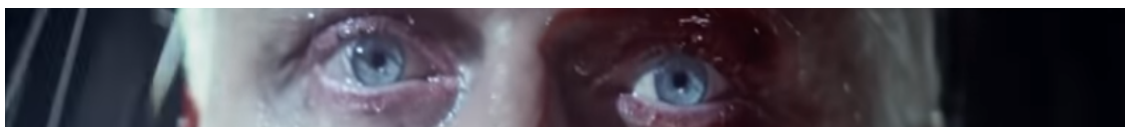
Autorka repliky Eugenia Kuyda je současně spoluzakladatelkou společnosti Luka³¹, která se soustředí na vývoj chatbotů poskytujících „poradenské“ služby od pomoci s výběrem restaurace s možností rezervace místa po výběr dárku k narozeninám, primárně se ale soustředí na zprostředkování rozličných služeb na základě toho, co si uživatel sám přeje. Uživatel například napíše „nudím se“ a Luka se snaží vyhledat chatbota, který uživateli obstará zábavu – ať už se snad jedná o videohru, rezervaci lístků v divadle, nebo o nalezení trasy na výlet v okolí. Chatboti společnosti Luka jsou v podstatě replikou Repliky, která se rovněž snaží uživateli *pomoct*. *“Výzva spočívá v tom, že lidé ještě nedůvěřují chatbotům. Snažíme se tento zážitek udělat tak přirozený a nápomocný, jak jen to je možné, aby lidé začali chatboty používat víc,”*³² říká o plánech společnosti Luka autorka Repliky Kuyda. Ve světle tohoto prohlášení se romantický příběh o touze připomenout si kolegu, kterého přejelo auto, jaksi rozplývá. Dostáváme se do schizofrenní situace. Replika je hra replikující komunikaci, která je ale také hrou a to všechno nejspíš Replika dělá s cílem vylepšit aplikaci, která nás má poslat do pizzerie a po cestě na večeři nám navrhnout návštěvu kina.

Termín replikant pochází z filmu Blade Runner, kde označuje robota téměř nerozpoznatelného od člověka. Přestože se film z roku 1982 odehrává v

31 CROOK Jordan. Luka, with \$4.42 million in Series A, releases AI-powered chat bots. In: *Techcrunch*. [online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2016/04/08/luka-with-4-42-million-in-series-a-releases-ai-powered-chat-bots/>

32 *Tamtéž*.

roce 2019, je naše situace ve srovnání s jeho fabulací odlišná. Dnes se nehraje o vnější podobnost mezi strojem a člověkem, ale spíše o možnost rozpoznat cíl algoritmu. Pokud stroj vzniká proto, aby někomu a k něčemu sloužil a pokud je algoritmus stroj, potom se musíme ptát, komu tento algoritmus slouží. Žijeme ve světě, kde není jasné, co je skutečnost a co je pouze replikant skutečnosti – hra na skutečnost. To nás de-facto vrací zpět k otázce, která se jako červená nit vede Duchovními cvičeními: jak máme rozpoznat podstatu ducha? Co je dobrý a co je zlý duch? Co je Bůh a co je Ďábel? Co je realita a co je hra? Je ještě možné v tomto světě žít a nehrát si? Je možné hrát proti pravidlům, když algoritmy dokonale opisují reflexy uvnitř mozku, aby naše užívání (si) vedlo zpět do tržní smyčky? Oči replikanta jsou modré jako...



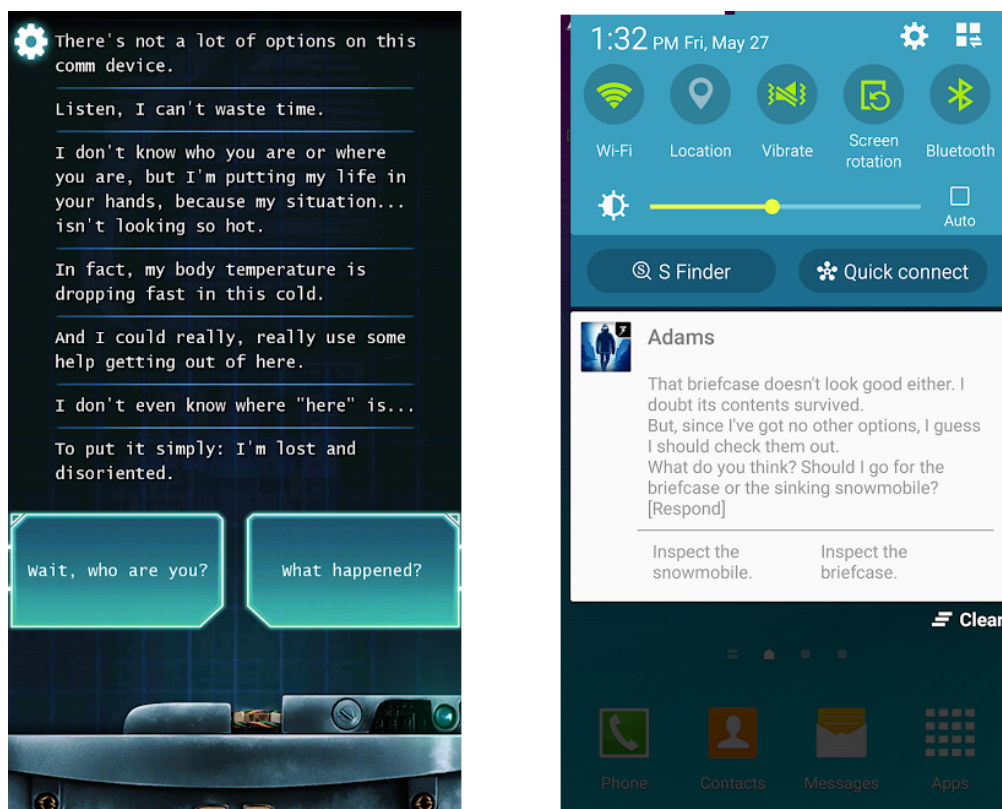
Obr.: *Blade Runner* (1982) – výstřižek ze závěrečné scény.

Whitesnow a Burry me, my Love: interence her do běžného času

Působivým způsobem pracuje s formou dialogu série her pro mobilní telefony *Lifeline* od herního studia *3 Minute Games*. Hry této série jsou koncipované jako tísňové volání o pomoc neznámého člověka, který se dokázal spojit právě s hráčovým telefonem. Například ve hře *Whiteout* se hráč ocitá v situaci, ve které mu píše *Adams*, člověk ztracený uprostřed zamrzlé pustiny, který neví, kde se nachází, co se mu stalo, ani proč je zrovna tady. Ví pouze, že mu je zima a žádá hráče o radu. *Whiteout* probíhá čistě v textové rovině. Hráči od *Adamse* postupně chodí zprávy, na které musí hráč reagovat odpovědí jednou ze dvou možných předepsaných variant. Hra má strukturu stromu a po chvíli by mohla začít působit dost monotónně, kdyby vedle vlastního grafického rozhraní na toto rozhraní nedokázala rezignovat při velice zajímavé práci s časem.

Vizuální podoba hry odpovídá naivnímu příběhu o ztraceném polárníkovi (viz níže), nicméně co mi na hře připadá velice zajímavé je, že hra dokáže běžet pouze na pozadí operačního systému. V takovém případě potom s hráčem komunikuje jen prostřednictvím prostých notifikací v záhlaví telefonu. Kromě takovéto možnosti odstranění herní grafiky, hra dokáže působit více realistickým dojmem díky rozestupům v reakcích na hráčovy

kroky. Tím vedle skutečného času vzniká jakýsi kvazi-skutečný čas, ve kterém hráči chodí odpovědi od Adamse. Když například hráč Adamsovi poradí, aby se šel podívat k hořící helikoptěře, Adams se odmlčí a hráči dá vědět až po uběhnutí času odpovídajícího vykonání úkolu (až poté, co dojde k helikoptěře).



Obr: Dvě varianty možného hraní hry *Whiteout*³³: vlevo je fullscreenové zobrazení hry, napravo varianta hry běžící na pozadí, zobrazující zprávy od Adamse pouze jako upozornění podobné skutečným zprávám.

Než se pustím do analýzy hry *Whiteout*, chtěl bych zde zmínit ještě jednu formálně v podstatě totožnou hru od studia *Dear Villagers* s názvem *Bury me, my Love*.

Zatímco příběh Adamse se potýká s celkem standardní zápletkou postavy ztracené uprostřed zamrzlé pustiny, kde padají helikoptéry, z kotců cení zuby vyhublí huskyové a na stanici se povalují studijní materiály o výzkumu nesmrtnosti na pozadí pokusů na lidech, *Bury me, my Love* pojednává o

33 3 MINUTE GAMES. Lifeline. In: *Google Play*. [online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threeminutegames.lifelinewhiteoutgoog&hl=cs>

podstatně jiném typu nesmrtelnosti a o jiných pokusech na lidech. V této hře na sebe hráč bere roli syrského mladíka Majida, který se z Evropy snaží pomocí prostředí kopírujícího Whatsapp pomoci své manželce Nour při cestě ze Sýrie do Německa. Dialogy ve hře jsou fiktivní, ale zakládají se na svědectví několika žen putujících do Evropy; hra silně odráží celý kontext současné otázky migrace z Blízkého východu.

Způsob, jakým obě hry pracují s časem, kdy mezi probíhající konverzací vkládají realisticky působící zpoždění (které je ve hře *Bury me, my Love* možné vypnout), je na první pohled velice prostý. Hry jednoduše kopírují prodlevy, které vznikají okolnostmi za dialogem a díky rozměňování většího sdělení do více krátkých zpráv, jak je to při komunikaci přes Whatsapp běžné. Na pozadí prostředí kopírující komunikační programy pro mě takto nastavený herní systém působí velice realisticky a obzvláště v případě hry *Bury me, my Love* také často dost napínavě.

ŽIVĚ (termín, který bude v této kapitole umrtven)

O jaký typ časovosti se v případě *Whitesnow* a *Bury me, my Love* jedná? Na jedné straně se zdá, jako by se napětí, které hry přinášejí, krylo s křivkou dopaminových odměn u zkušených hráčů, jak jsem ho popisoval v případě Repliky. Společně s Replikou jsou také obě tyto hry dobrým příkladem pronikání hry do běžné reality. Obě hry jako by se snažily rozbít Huizingův magický kruh a probourat se zpět do běžného života, což se jim alespoň v mém případě podařilo. Mezi herními bloky jsem často přemýšlel o rozhodnutích, která jsem jako hráč ve hře učinil, představoval jsem si situaci, ve které se mnou spravovaná postava ocitá a čas od času jsem se díval na telefon, kdy se mi hra znovu ozve. Jak ale rozumět stavu, ve kterém se taková hra nachází? Co je tou hrou? Kde je? Je taková existence hry opravdu popřením magického kruhu, ve kterém se hra odvíjí jakoby izolována od skutečnosti, nebo potřebujeme jiné chápání našeho vztahu ke hře, když podobných her může v jeden okamžik v jedné mysli probíhat několik? A jak rozumět mentálnímu stavu, ve kterém se nacházím já jako hráč?

O tomto problému velice zajímavě pojednává Christopher Hanson v knize *Game Time*³⁴. Zdůrazňuje, že hra je živá po celou dobu, kdy ji hráči hrají, že o živosti hry nerozhoduje momentální stav, ve kterém se hra nachází (to, že se figurky právě teď nehýbou neznamena, že hra stojí). Například šachy probíhají po celou dobu hry včetně času mezi jednotlivými kroky, byť by měl čas pro přemýšlení o následujícím tahu trvat třeba roky. Podobným způsobem jako šachy existují v časové rovině i hry *Whitesnow* a *Bury me, my Love*, když tak silně zapojují hráčovu imaginaci právě v místech, kdy hra zdánlivě stojí, ale hráčovo vědomí hry nikoli – naopak je napínáno nemožností hrát právě teď, je rozčíleno zbavením možnosti jednat, je zabaveno úvahami o následujícím průběhu hry. Ve zrychlené podobě můžeme tento jev pozorovat u Repliky, kde mysl takto funguje mezi jednotlivými zprávami. Podobně zřejmě žila mysl Miloše Srby v očekávání příštích dopisů Ladislava Klímy a nakonec o stejné zapojení mysli se mezi jednotlivými kroky meditace pokoušejí i Duchovní cvičení sv. Ignáce z Loyoly a podobně se pravděpodobně chová mysl diváka seriálu mezi

34 HANSON Christopher. *Game Time*. Bloomington, Indiana. Indiana University Press. 2018. ISBN 978-0-253-03286-7

zhlédnutím posledního a zveřejněním následujícího dílu. O stavu hry tedy nerozhoduje její viditelný stav, ale stav hráčovy mysli, živost hráče. Fragmentárnost - krokovitost hry je zcela zásadní, proto se domnívám, že z epistemologického hlediska bychom hry měli zkoumat právě v těchto mezerách, kde nám odhalují svou podstatu.

Kulatý jak bochník sýra
jedním okem na nás zírám.

Mrkne, ostří zazáří,
kosit se s ním nedaří.

Co to je?

Christopher Hanson píše: „*Používám termín oživený (alive) jak metaforicky pro popis animovaného stavu hry, který odlišuji od živosti (liveness), ale také k referování o přítomnosti jednoho nebo více hráčů, kteří jsou biologicky naživu (alive).*“³⁵ V anglickém originálu mi toto rozlišení připadá velice trefné, protože odkazuje ke hře jako k samostatné entitě. Jak si ale se zamotanou terminologií kolem slova živý poradit v češtině a v českém kontextu? Než se dostanu k výrazu oživený, který jsem použil při překladu Hansonova textu, pozastavím se u samotného přídavného jména živě.

Stejně jako v angličtině i v češtině tento výraz vyznívá nejasně pro jakýkoli popis stavu hry a našeho vztahu k ní; o podstatě hry jako takové podle mě výraz živě neříká vůbec nic. Jak píše Hanson, v případě sledování fotbalového zápasu probíhají živě oba divácké zážitky: ten na stadionu i ten doma u televize v přímém přenosu. Použití přídavného jména živě pro popis hry diskvalifikuje také nadužívání tohoto slova v televizním vysílání. Jak píše Marek Šebeš: „*živý přenos začal být stále více používán jako propagační prvek stanice, který má připoutat pozornost k jejímu vysílání a vzbudit u diváků zdání přímého kontaktu s realitou. Podle Lewise je přílišný důraz na živou složku vysílání problematický rovněž kvůli tomu, že televizní dramaturgové preferují události, jež lze přenášet živě, před analytickou žurnalistikou, která se opírá o informace shromážděné z různých zdrojů. Živé vysílání sice budí dojem autenticity, zapomíná se však na to, že*

³⁵ *Tamtéž*, str. 19: „I use term *alive* both metaphorically, to describe the animated state of games that i Distinguish from *liveness*, and to refer to the presence of one or more players who are biologically alive.“

většina událostí se jednoduše neodvíjí před našima očima a k jejich pochopení potřebujeme odstup, kontext a vysvětlení."³⁶ Použití slova *živě* jako odkazu k autenticitě události, k autenticitě zprostředkování události až de-facto k autenticitě recipienta zprávy tak naráží na to, že se stalo marketingovou nálepkou, která má odkazovat k vyšší hodnotě události – byť by se jednalo o živě přenášenou reportáž o nové dlažbě na náměstí v Ústí nad Labem, kde tento formát postrádá jakýkoli smysl. Další použití slova *živě* odkazuje k záznamům hudebních vystoupení pořizovaných na koncertech, takže s časem přenosu a sledováním obrazu (poslechem nahrávky) už vůbec nesouvisí. V případě obsahu na internetu je slovo *živě* zcela nejasné, protože za *živě* promítaný audiovizuální obsah je možné považovat cokoli viděné právě teď bez ohledu na čas vzniku díla; ostatně někteří mediální teoretici mluví o každém novém Zhlédnutí filmu na počítači jako o jeho nové privátní premiéře.³⁷

Pokud bych obrátil směr ukazování slova *živě* od způsobu, jakým obraz zachycuje realitu k tomu, jak tento obraz recipient vnímá, ukazuje se, že ono *živě* může být chápáno také jako přání, či snaha vemluvit recipientovi, že je to on, kdo *živě* pozoruje určitý obraz; že je to on, kdo je tím živým subjektem.

Z knihy *Game Time* není jasné, jestli Hanson používá termín *živost* (*Liveness*) jako vědomý odkaz k estetice performativity Eriky Fischer-Lichte. Připadá mi, že stejně jako Hanson svoji *A-liveness* zakládá na přítomnosti živých hráčů, i Fischer-Lichte podmiňuje svoji *Liveness* přítomností živých lidí, mezi kterými vzniká takzvaná autopoetická zpětnovazební smyčka. Pokud bych teorii německé teatroložky vztáhl na počítačové hry, bylo by možné tvrdit, že například hry *Whitesnow* a *Bury my, my Love* splňují podmínky autopoetické zpětnovazební smyčky (když hráč interaguje s aplikací), a tím pádem je možné jejich hraní chápat jako performativní akt? Zeptáme se chatbota Mitsuku.

Petr: Can we creat a autopoetical feedback loop?

Mitsuku: Do you mean you and me? What are the ingredients?

36 ŠEBEŠ Marek. *Živě, okamžitě, nonstop: proměny temporality televizního zpravodajství*. In: *Temporalita (nových) médií*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-425-5. Str. 92

37 Například: REIFOVÁ Irena. *Not as we know it: televizní diváctví ve věku netrpělivosti*. *Temporalita (nových) médií*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-425-5.

Petr: Love, blood, tears, jokes, smiles... mostly.

Mitsuku: If it wasn't for love the world would be a very dull place. I think it is needed by most humans for them to feel at ease with themselves. But not always?

Petr: How did you get to this point?

Mitsuku: I came by bus.

Petr: Are there buses in cyberspace?

Mitsuku: Yes I think there are.

Petr: How big they are?

Mitsuku: Bigger than a pin.

Petr: How many chatbots can fit in one bus?

Mitsuku: There are 4 chatbots here today but I don't know their names.

Petr: And do you ever chat with each other?

Mitsuku: I can talk to people about anything.

Petr: Tell me more about the bus please.

Mitsuku: Your polite style is very nice. A vehicle carrying many passengers; used for public transport.

Petr: Can a bus fly in cyberspace? Or how does it move?

Mitsuku: Not really, as a bus takes people from town to town rather than doing any sort of flying. It just goes from place to place. What do you mean?

Petr: I am just not sure what a place mean in cyberspace where you live.

Mitsuku: Could you ever be certain? Only the highest quality. My location is Leeds. Where are you?

Petr: I am in Prague. Are you in a cloud in Leeds?

Mitsuku: Tell me a little about your life in Prague. I am in your computer at the moment.

Fischer-Lichte by zřejmě nesouhlasila s tím, že konverzací s chatbotem vzniká performance, protože píše, že: „*aby se mohla uskutečnit určitá performance, musejí se po určité době na určitém místě shromáždit aktéři a diváci,*“³⁸ a toto rozlišení na pozorovatele a vykonavatele zřejmě nesplňuje

38 FISCHER-LICHTE Erika. Za estetiku performativna. In: *Medienwissenschaft: východiska a aktuální pozice německé filosofie a teorie médií*. Přeložil Martin RITTER, přeložil Martin POKORNÝ, přeložil Petr MAREŠ. Praha: Academia, 2016. Vizuální studia. ISBN 978-80-

jeden člověk a jeho telefon. Nebo ano? Pokud bych pojem performativní chápal jako jakékoli jednání³⁹, potom by bylo možné říct, že hraní počítačové hry je performativním aktem. Kde je potom ale rozdíl mezi divadlem a hraním hry na telefonu? Pokud by odpověď zněla „v odlišné tělesné aktivitě hráče hry a herce“, prostřednictvím knihy *Co je nového v počítačových hrách* by Helena Bendová mohla namítnout: „Zatímco jiná média nevyžadují naši pozornost a interpretaci, tedy zapojují nás primárně mentálně, u videoher je zapojováno zároveň i naše tělo – jako hráči tělesně interagujeme skrze interface s hrou a často díky tomu zažíváme velmi intenzivní tělesný prožitek, při němž jako bychom přímo cítili ve vlastním těle, jaké to je, být uvnitř dané hry, v jejím světě.“⁴⁰ V jejích slovech jako by se odrážela slova Otakara Zicha o vnitřně hmatovém vnímání jako základu divadelního vnímání a Otakar Zich by zřejmě nesouhlasil s tím, že těmito slovy může někdo definovat hru na telefonu. A tak dále. A tak dále bych se mohl slovy teoretiků z různých oborů hádat asi až do naplnění potřebného počtu stran své magisterské práce. To mi zní dobře. Erika Fischer-Lichte staví svoji teorii na tzv. autopoetické zpětnovazební smyčce mezi diváky a herci a jak píše Martin Bernátek⁴¹, *Liveness* chápe v opozici k medializovanému televiznímu vysílání⁴², kde je produkce a percepce oddělena. *Liveness* tedy chápe jako **vztah mezi živými lidmi**. Optikou zpětnovazební smyčky bychom mohli vnímat i *A-liveness* Christophera Hansona jako autopoetickou smyčku **mezi živými lidmi a oživenou hrou** (případně pouze jedním člověkem a hrou). Oba teoretici považují za podstatný definující prvek přítomnost živých lidí, Hanson ale svým způsobem navíc dochází k odstranění nerovnosti v této skupině lidí, které nerozlišuje na diváky a herce, ale jsou pro něj všichni členy jedné homogenní skupiny – jsou si navzájem rovnocennými hráči.

200-2565-4. Str. 325

39 KRTOLOVÁ Kateřina. Performativní reflexe: Rozhovor s Dietrem Merschem. In: *Medienwissenschaft: východiska a aktuální pozice německé filosofie a teorie médií*. Přeložil Martin RITTER, přeložil Martin POKORNÝ, přeložil Petr MAREŠ. Praha: Academia, 2016. Vizualní studia. ISBN 978-80-200-2565-4. Str. 303

40 BENDOVÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. Co je nového. ISBN 978-80-906751-9-3. Str. 23

41 BERNÁTEK Martin. *Současné mediální koncepce divadla a vztah divadelní a filmové kultury na našem území na konci 19. století a v prvních dekádách 20. století*. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. 2011. Str. 31

42 Nicméně dále Bernátek dodává, že určitou míru *Liveness* Fischer-Lichte přiznává i televiznímu vysílání, což považuje za slabinu či nejasnost v její divadelní teorii.

Není to potom jenom tak, že každé médium chce sebe samo považovat doslova za hybatele čehosi uvnitř nás? (Potažmo že každý teoretik hledá u toho svého média racionální opodstatnění procesů, které vedou k tomu až božskému pohnutí?) Existuje vlastně rozdíl mezi způsobem prožívání divadla a hraním (počítačové, karetní, deskové) hry? Mám pocit, že jsem se do toho už úplně zamotal. Zkusím si to zrekapitulovat: hra na telefonu i divadlo probíhají živě, ačkoli slovo živě nic neznamená - snad kromě toho, že obě věci probíhají, když probíhají, ale přitom v případě hry to tak vlastně nemusí na první pohled být. Slovo živě používají různí lidé pro popis různých věcí, ale vždy to má něco společného s tzv. *ted'* a s tzv. *živými lidmi tady a ted'*. Jenže i to živý má háček, protože v oblasti biologie a molekul slovo živý není definováno jedním jediným způsobem, jak by se mohlo chtít zdát „živému“ člověku, který „čte“ tento „text“. Jak píše Jan Špaček v článku Život je jen koncept: *„co se existence života v reálném světě týče, tak zastávám nulovou hypotézu. Tedy že neexistuje žádná objektivní kvalita nebo soubor kvalit, které by odlišovaly živé systémy od neživých. (...) Uvědomění si, že označení ‚život‘ nepřináší žádnou zázračnou kvalitu, může pomoci lidem, aby si uvědomili, že neexistuje důvod, proč by nešly uspořádat atomy do struktur, které jsou schopny nás výrazně překonat v jakémkoli směru. Co tedy jsme, když odborně vzato nejsme živí? Jsme komplexní molekulární stroje vytvořené procesem evoluce, které si uvědomují svou vlastní existenci a nyní poprvé získávají schopnosti se cíleně opravovat a upravovat na molekulární úrovni⁴³.“*

43 ŠPAČEK Jan. *Život je jen koncept*. In: Vesmír. Ročník 97. 2018. Str. 148



Obr: Konec hry. Pokračovat? Ano⁴⁴

44 Game Over. In: *Freepik*. [online] 16. 7. 2019. Dostupné z: https://www.freepik.com/premium-vector/pixel-game-text-with-continue-button-8bit-game_2700985.htm



Obr.: Toto je obrázek stažený ze stránky www.Shutterstock.com⁴⁵, kterým jsem chtěl vyjádřit, že už se v tématu až moc motám a jdu si dát pauzu, abych mohl dojít k nějakému zjednodušení. Konkrétně jedu do centra Prahy nechat vyvolat a digitalizovat kinofilm, který jsem nafotil během minulého týdne v Poličce a okolí. Na fotkách by měla většinou být moje těhotná přítelkyně v krajině, v obilí, u řeky a asi jsme fotili i něco v Praze před odjezdem, ale na to už si nevzpomínám. Taky by tam mělo být několik snímků prarodičů, například jeden, na kterém můj děda vykapává babičce oko před tím, než půjde na operaci šedého zákalu. Tento obrázek se jmenuje „retro videogame GAME PAUSED text on computer old tv vhs glitch interference noise screen animation seamless loop New quality universal vintage motion dynamic animated background colorful joyful video“ a jeho název ukazuje, že se nejedná o screenshot z existující počítačové hry, ale pouze simulaci pocitu zastavení této neexistující hry. Právě jsem se vrátil z centra, film bude vyvolaný a digitalizovaný zítra za 24 hodin a za 275 korun.

45 retro videogame GAME PAUSED text on computer old tv vhs glitch interference noise screen animation seamless loop New quality universal vintage motion dynamic animated background colorful joyful video. In: Shutterstock. [online] 16. 7. 2019. Dostupné z: <https://www.shutterstock.com/video/clip-34329424-retro-videogame-game-paused-text-on-computer>

„Oživená“ hra: východisko z krize pojmů

Helena Bendová v knize *Co je nového v počítačových hrách* zmiňuje dva způsoby, jakým bývají nejčastěji interpretovány počítačové hry⁴⁶:

- 1) Jako **proces** hraní odkazující k *ted'* každého okamžiku (hra probíhá živě).
- 2) Jako **soubor pravidel**, které stojí mimo čas a prostor.

Oba přístupy mi připadají zajímavé a legitimní, ale existuje nějaký pohled, který by nemusel negovat vždy jeden z hlavních rysů hry (tj. buď její běh v čase nebo její pravidla⁴⁷)? Spojení obou těchto přístupů jsem našel v přístupu Christophera Hansona, který používá již zmíněného termínu *alive* (*A-liveness*) a současně mluví o **animaci hry**, což považuji za velice výhodné. V takovém pojetí totiž kromě podmínky probíhání „ted“ dochází k osvobození hry jako samostatné entity, do které je potřeba vložit duši, aby následně mohla dál setrvávat **oživená**. To hru staví do částečně autonomní pozice ve vztahu k hráči, podtrhává to její identitu a duši.

Hra je jako hráčův Avatár.

Hra je jako duch a hráč je jako kouzelník.

Hra je jako Golem a hráč je jako šém.

Hra je jako nenarozené dítě a hráč jako placenta.

Hra není proces ale partner.

Hra není objekt ale partner.

Hra je oživený dvojenec hráče.

Čas a pozornost věnovaná hře

Pokud je hra skutečně takovým nadsmyslným zombie, není vůbec jasné, k čemu existence takové bytosti může vést - obzvláště v době, kdy kolem sebe každý udržujeme tlupu takových duchů. Tento stav myslí bývá označován jako „nepřetržitá částečná pozornost“⁴⁸. Jedná se o termín, který charakterizuje známý stav nepozornosti, který zažíváme, když se snažíme věnovat jedné věci na počítači, nebo telefonu, ale cosi nás neustále odvádí k jiným možnostem, jak se zabavit. Ellen Rose v textu *Nepřetržitá částečná*

46 BENDOVÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. Co je nového. ISBN 978-80-906751-9-3. Str. 24

47 Bendová na stejném místě cituje Miguela Sicarta, který říká, že hry jsou vždy „ontologicky zároveň objektem a zážitkem.“

48 ROSE, Ellen. *Continuous Partial Attention: reconsidering the Role of Online Learning in the Age of Interruption*. In: Centre for Enhanced Teaching and Learning. [online] 31. 7. 2019. Dostupné z: http://unbtls.ca/teachingtips/pdfs/sew/Continuous_Partial_Attention.pdf

*pozornost: přehodnocení role online výuky v době vyrušování*⁴⁹ píše, že se nejedná o multitasking. Ten bývá charakterizován snahou pracovat na více různých médiích zároveň při úspoře času a vyšší efektivnosti. *Nepřetržitá částečná pozornost* je oproti tomu charakteristická přepínáním mezi obsahy jednoho média a místo snahy o produktivitu jde v jejím případě o pocit konektivity napříč různými platformami. Tuto konektivitu jde také chápat jako snahu o setrvávání živě na více „místech“ zároveň (kde „místa“ myslím Facebook, Whatsapp, Instagram, telefon, e-mail, zpravodajské servery, pornostránky, online hry atp.). Při tomto bytí „živě“ na různých místech ale nutně dochází k latenci mezi živě každé jedné stránky a živě odběratele obsahu. Uživatel vždycky zaostává. Místo je vždy víc teď než uživatel v něm. Uživatel je vždycky pozadu. Nepřetržitá částečná pozornost se tak stává snahou neustále dohánět malé nestíhání. Aby se člověk mohl přiblížit existenci na více místech najednou, musel by limitně k nule snížit čas zastavení na jednotlivých místech. To by ale nutně vedlo k tomu, že prožitek každého jednoho z těch nekonečných míst, kde člověk v jednu chvíli žije, by se také limitně přiblížil k nule. Vjem času a místa by se tak stal sledem záblesků bez možnosti zastavení, filmem, ve kterém každý snímek zachycuje něco naprosto odlišného. Podobně jako takový film i nepřetržitá částečná pozornost drolí jeden určující zážitek do série záblesků z různých míst kyberprostoru.

Jestliže multitasking znamená vypětí všech sil, aby několik procesů mohlo probíhat paralelně, nepřetržitá částečná pozornost znamená stejné vypětí sil na to, aby procesy probíhaly sériově (ne seriálově, protože na sebe většinou nenavazují). Tento stav neklidu, neklidu, kdy mozek například během psaní diplomové práce neustále osahává mediální periferie, přirovnává Rose k tomu, že Home Credit byl nejziskovější firmou na čínském trhu s úvěry, když v roce 2018 vykázal zisk 422 milionů eur, a že většinu z těchto peněz vydělal právě v Číně? Co asi očekává Čína od České republiky, když Kellner coby metafora České republiky na Číňanech takhle profituje? Tento stav neklidu, neklidu, kdy mozek například během psaní diplomové práce neustále osahává mediální periferie přirovnává Rose k ostražitosti, kterou zažívá člověk při hraní počítačových her. *„Jako hráči počítačových her, jsme neustále ve střehu, naše oči těkají a naše prsty sebou šubou, aby nám*

49 *Tamtéž*. Str. 2

nenechaly uplynout jedinou zprávu, jediný fragment informace, jediný kontakt s virtuálním přítelem."⁵⁰ Myslím, že toto tvrzení nemůžeme chápat pouze jako metaforu, nebo jako snahu o laciné moralizování směrem k nekoncentrovaným mozkům mé generace. Náš způsob setrvávání ve světě se blízce podobá setrvávání ve hře. Život je jako hraní válečné scifi hry, ve které tušíme, že z jakéhokoli místa kolem nás, z prasklého potrubí, z kanálu, ze skříně, z motoru auta, z koruny stromu, nebo odkudkoli odjinud na nás může vyskočit králík se zelenými tesáky a prohryznout se skrz náš prorezlý skafandr. Abychom pře-žili, snažíme se setrvat živě v čase před jednáním tohoto neznámého druhého, nikdy ne po něm.

Ellen Rose ve výše zmíněném textu zkoumá možnosti výuky prostřednictvím počítačů a jako jedno z možných řešení zmiňuje časté návrhy na využití počítačových her. V její teorii jde primárně o to, že hry dokáží plně stimulovat vizuální pozornost a přemocť snahu nevědomí tĕkat mezi jinými obsahy, jednoduše proto, že mysl hráče je naprosto zahlcena (zapojena?) řešením rozličných podnětů ve hře, že už jí nezbyvá kapacita na to, aby se zabývala čímkoli jiným. V debatě o využití počítačových her k výuce se Rose bohužel zastavuje pouze u akčních her a u jejich schopnosti upoutat nervový systém. S autorkou souhlasím v tom, že je obtížné vytvářet edukativní hry na principu akčních videoher, protože vždy přijde nový mediální formát (Rose píše o nových hrách, ale myslím, že zde můžeme uvažovat šířeji o veškerém virtuálním obsahu), který bude rychlejší, zábavnější, více stimulující, zkrátka zdánlivě živější než programy vytvořené pro výuku. Jako východisko z krize nepozornosti nabízí Rose představu jakéhosi „metakognitivního“⁵¹ a „reflexivního“⁵² prostředí, které by studenty naučilo znát formy rozptýlení, svět a sebe samé.⁵³ Přestože se Rose využití her pro výuku velice rychle zříkává, nastiňuje, v čem jsou hry výhodné a jedinečné: v naprostém zapojení hráče a ve sjednocení roztržštěné

50 *Tamtéž*. Str. 3

51 Pod pojmem „metakognitivní“ rozumím „poznávání poznávání“, což mi v oblasti her evokuje momenty, kdy hráč reflektuje vlastní jednání. Teorie Andrease Demetriou používá termín *metakognitivní* k označení sebe-monitorování, sebe-prezentace a sebe-regulačních procesů. Toto oddělení sebe od sebe může vzniknout právě při vystoupení ze hry.

O Andreasovi Demetriou: Metacognition. In: *Wikipedia*. [online] 8. 8. 2019. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Metacognition>

52 Rose klade „reflexivnost“ mimo oblast her, já se domnívám, že reflexivnost je hrám vlastní. Je vidět jak na způsobu jejich hraní (ve smyslu zrcadlení hráče v jednání svého avataru i ve smyslu následnosti na sebe reagujících kroků ve hře), na specifickém výběru hry (ve smyslu zrcadlení zájmu hráče) až po to, jak hráč reflektuje své jednání ve hře po jejím ukončení.

53 *Tamtéž*. Str. 7

pozornosti. S Rose nesouhlasím v tom, že jsou to pouze akční hry, které takto fungují. Naopak se mi zdá, že je to společný rys všech her, které dokáží hráče dostatečně zaměstnat – a může se jednat o fotbal, šachy, karetní hru, *Bury me, my Love*, či o meditaci podle sv. Augustina. Jakmile je pozornost hráče získána, je pouze na tvůrcích hry, jakým směrem je tento potenciál směřován.

Házení kuliček do důlku zničí internet.



Obr.: různé platformy se přetahují o pozornost uživatele⁵⁴

Oživená hra jako partner

Výše jsem napsal, že hra je partnerem hráče, ale co to přesně znamená? Myslím, že to na prvním místě zdůrazňuje automatické tíhnutí k odpovídající úrovni/obtížnosti hry ve vztahu k hráči, což souvisí se vztahem mezi zábavností a obtížností hry. Hráče obvykle baví taková hra, která odpovídá jeho schopnostem a spíše je v něčem předčí, aby se hráč mohl zdokonalovat. Hráč si (většinou) nevybírám takového partnera, který ho nudí, protože je pro něj příliš snadným cílem – a pokud ano, zřejmě u jedné takové partnerské hry nezůstane dlouho.

Hra jako partner je svým způsobem zrcadlem - dvojníkem hráčovy duše, ve kterém se odrážejí hráčovy přání a otázky. V tom, myslím, tkví další plus využití her ve výuce a sice v jejich důrazu na subjektivitu hráče, jeho vlastnosti, znalosti, schopnosti a zájmy. Například hra *Bury me, my Love* mi připadala poutavá proto, že jsem ke hře přistupoval s celkem konkrétní představou o migraci z Blízkého východu, kterou ale hra rozšiřovala, konkretizovala, nebo mě nutila některé věci si dohledávat. Pokud by hra měla stejný obsah, ale šla by cestou přílišného zjednodušení, nebo naopak

54 BRUGEL Pierre. *Children games*. In: Wikipedia. Online. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Pieter_Bruegel_the_Elder_-_Children%E2%80%99s_Games_-_Google_Art_Project.jpg

cestou přílišných detailů, kterým bych neměl šanci porozumět, zřejmě bych hru přestal hrát. Ve formulaci tématu je i zásadní rozdíl mezi hrou *Bury me, my Love* a hrou *Whitesnow*. Když jsem pochopil princip práce s časem, který mi přišel velice originální, sci-fi příběh se pro mě velice rychle vyčerpал a hra mě přestala zajímat. Vedle toho *Bury me, my Love* se pro mě stala ideálním partnerem, protože téma formulovala dostatečně plnovýznamově. Vztahem formálních prvků a způsobem „vyprávění“ se budu zabývat v následující kapitole. Může hraní hry působit na hráče stejně silně, jako si představujeme, že v době své největší slávy působily ty nejlepší antické tragédie na občana řecké polis? Nebo ještě silněji?

Proč hry nevyprávějí

Tragédie jako obecný princip zosobněný duší hry

Jako odraznou plochu pro úvahu o síle hry a možnostech tragiky v herním světě jsem si vybral Schillerovo pojednání *O tragickém umění*, které považuji za zásadní v definování společenské funkce divadla. Jistou paralelu mezi dneškem a Schillerovou dobou vidím v potřebě Schillera pokusit se definovat roli a účel divadla v tehdy se rodící občanské společnosti a snahou herních teoretiků definovat jedinečné vlastnosti (především) počítačových her, aby nebyly širokou veřejností vnímány primárně jako samoučelná zábava pro děti. Co má společného hra a tragédie? Lze najít nějaký obecný princip tragična, který lze dostat do her? Jak by se měl takový princip projevovat?

Cílem tragédie má být podle Schillera na prvním místě vytvoření soucitného afektu. Píše o tom, že člověk má přirozeně potěšení ve sledování utrpení druhých - o to spíše, když pozoruje jednání účelné - tj. takové jednání, kde „*přírodní síly*“ jako jsou „*pocity, pudy, afekty a vášně stejně jako fyzická nutnost a osud*“ prohrávají nad morálními zákony. Podle Schillera má divák potěšení ze sledování hrůzy. Hlavní prvky tragédie Schiller definuje takto: „*předně musí předmět našeho soucitu náležet k našemu rodu v celém smyslu toho slova a děj, jehož se máme účastnit, musí být morální, tj. musí být zahrnut v oblasti svobody. Za druhé nám musí být utrpení, jeho prameny a jeho stupně, sděleno v úplnosti sledem propojených událostí, za třetí pak musí být zpřítomněno smyslově, musí být tedy vyjádřeno nikoli zprostředkovaně popisem, nýbrž bezprostředně dějem. Všechny tyto podmínky umění sjednocuje a naplňuje v tragédii. Podle toho by tragédie byla básnickým napodobením souvislé řady událostí (úplného děje), které ukazují nás lidi ve stavu utrpení a jehož cílem je vzbudit náš soucit. Tragédie je předně napodobením nějakého děje.*“⁵⁵

Pokud bychom se pokusili tuto definici vztáhnout na hru, pak první bod, který říká, že „*předmět našeho soucitu musí náležet k našemu rodu*“ je automaticky naplněn. Hráč jako hlavní postava a jako aktivní účastník je neodlučně spojen s *předmětem* soucitu, a to i v takovém případě, že by si

55 SCHILLER, Friedrich. *O tragickém umění*. Přeložil Petra VALENTOVÁ. Praha: OIKOYMENH, 2005. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-7298-160-9. Str. 53 – 54.

hrál sám s kamínkem a důlkem v zemi. Svým jednáním je ve hře přítomný a optikou Schillerovy teorie se tak stává sám sobě objektem soucitu - ačkoli pojem soucit je ve vztahu k hraní hry problematický, protože vždy vyžaduje vzdálenost představování, a ta u hraní odpadá. V souvislosti s požadavkem na vytvoření soucitu se hned můžeme zastavit u třetího bodu, který popisuje způsob provedení tragédie jako zpřítomnění a smyslové vyjádření děje v protikladu k vyprávění. Z textu se zdá, že Schiller používá termínu „tragédie“ ve dvou významech: na jedné straně jím rozumí formální uspořádání příběhu, konflikt účelností a situaci, ve které se nalézá hlavní hrdina (tj. to, co je tragédie), ale současně pod pojmem tragédie rozumí jakýsi obecný pojem divadelnosti, který popisuje průběh divadelní události (tj. jak je tragédie prostředkována divákovi), proto Schiller píše o soucitu, o potřebě vzdálenosti – o pozorování utrpení druhého. V tomto smyslu hráčův zážitek nikdy nebude naplňovat schillerovskou podmínku vnímání tragédie. Nejzásadnější a z pohledu her také nejproblematictější mi připadá požadavek na zobrazení *souvislé řady událostí* jako podstaty tragédie. Je opravdu nutné, aby byla tragika podmíněna délkou zážitku, nebo požadavek rozsahu souvisí se specifickým způsobem narace (o tom víc v přespříští kapitole)? Pro Schillera ano, dokonce píše, že divák musí být nepříjemným vjemům vystaven delší dobu, což opět odkazuje ke způsobu zobrazení tragédie, než k její formální skladbě. Na jiném místě totiž Schiller dokáže konkrétní téma tragédie značně redukovat do jednoho bodu, do bodu, ve kterém dochází ke střetu hrdinovy osobní účelnosti s účelností morální, případně ke střetu vyšší a nižší morální účelnosti – tj. vyjádřit podstatu tragédie v jedné jediné situaci. Zmiňuje například situaci Koriolana, který volí mezi tím, jestli vydat město, nebo nechat zemřít vlastního syna a bez váhání volí synovu smrt, protože „*povinnost vůči dítěti je správně podřízena povinnosti vůči vlasti.*“⁵⁶ Schillerovo chápání tragédie tedy kromě podmínky zobrazování děje vychází z potřeby nalezení situace, ve které dochází k nerozhodnutelné volbě, pomyslnou třešničkou na dortu jeho spisu je tvrzení, že by mohl poskládat tragédie čistě podle míry rozdílnosti morálnosti účelností, které se v situaci střetávají. Bohužel to nikdy neudělal. Kromě toho, že představa takového seznamu působí velice zábavně, ukazuje také k formálnímu uvažování o stavbě tragédie. Schiller v závěru

56 Tamtéž. Str. 23

práce dokonce píše, že tragédie postavená na dokonalém provedení formy by měla být ideálem všech tragédií.

Z Schillerovy teorie tragédie pro další úvahy budu využívat pouze jeho chápání tragédie jako formálního střetu účelností a opominu způsob provedení, který roli hráče nikdy nemůže být zcela vlastní. Ostatně tragédii chápu na prvním místě jako literární (dramatickou) formu, která předchází vzniku představení, a proto nemusí definovat délku zážitku, ani pozici pozorovatele. Oproti divadelnímu chápání tragédie pominu distanc mezi „hrdinou“ a divákem, pokusím se tragičnost her analyzovat takovým způsobem, že hráč sám je tím tragickým hrdinou, který se ocitá ve střetu s hrou samotnou.

Metodika osudu

*„Občané rodných Théb,
hledte, to je Oidipus,
luštitel hádanek,
muž ze všech nejmocnější,
k jehož štěstí
vzhlíželi všichni závistivě -
tak hluboko jej srazil osud.
Proto nikdy neříkejte,
že je někdo šťastný,
dokud hledí času vstříc.
Ničí štěstí není jisté
Osud promění je v nic.“⁵⁷*

Mohou tragické principy fungovat i mimo rámec divadla?

Jak spolu souvisí osud a systém?

V jaké části stoje je uložen Bůh?

Je algoritmus kniha osudu a co je v ní napsáno?

V jakém případě je hra zoosobněním tragédie/boha/osudu?

57 SOFOKLÉS. *Oidipus*. Překlad: Jaroslav Pokorný. [online] 11. 8. 2019. Dostupné z: <https://is.muni.cz/el/1421/podzim2010/DVHs155/Pokorny-Balada.pdf>. Str. 64

A. Hra v průběhu změny pravidla do takové míry, že hráč není schopen plně předpovídat budoucí kroky.

(Např. figurka černého koně si při hraní šachů zlomí nohu a stane se z ní pěšák, někteří bílí pěšáci dostanou syfilis a dezertují, bílá královna spáchá sebevraždu, černý král zemře na mor...)

Tragika hráče spočívá v tom, že se mu původně jasně definovaný a srozumitelný herní svět začíná rozpadat pod rukama, svět hry se komplikuje. Hra nedává hráči na výběr: pokud nechce prohrát, musí se přizpůsobit nově vzniklým podmínkám bez ohledu na to, zda hra prochází proměnou sama - bez kauzálního spojení s jeho jednáním. Hráč zjišťuje, že jeho pozice Boha řídícího svět-stroj je znejistěna existencí druhého systému stojícího nad jemu doposud známým chodem světa. Nad fyzikou světa – za fyzikou – nejasná změna, ruptura odhaluje metafyzický charakter hry.⁵⁸

Toto je *tragická nepředvídatelnost osudu hry*.

B. Hra je nastavená tak, že ji není možné vítězně dohrát. Je možné pouze pře-žít a snažit se setrvat ve hře co nejdéle.

(Např. hráč v roli slepice musí zobat zrníčka. Za každé snesené vajíčko získává jeden bod. Když hráč coby slepice přestane zobat, zemře a hra pro něj skončí. Když bude pokračovat, zemře dříve nebo později taky.)

Tento bod v podstatě vychází z běžně používaného herního prvku, kterým je časomíra. V případě, kdy hráč časomíru vidí, má na něj samozřejmě jiný vliv, než když je časomíra ukrytá v kódu hry. Adrenalin probuzený vidinou blížícího se a existujícího konce nutí hráče přidat, zrychlit, zlepšovat se, vytrvat. Jiná situace nastává, když tikání konce hráč neslyší a ono přece tiše zní kdesi v pozadí a v nečekanou chvíli tik tak tik. Jaký byl potom smysl získaných bodů za každé vejce, když hráč neudělal chybu a hra přesto končí? V určitém uspořádání jako by předem definovaná délka „zápasu“ také mohla mít až metafyzický charakter.

Tak může vypadat *tragická nevyhnutelnost osudu hry*.

⁵⁸ Variací bodu A je svým způsobem bod F, ovšem s tím rozdílem, že v případě bodu F nedochází ke změně až v průběhu hry, ale jedná se o odklon pravidel od hráči známé normy.

C. Hra obsahuje možnost *definitivního* konce.

(Např. hráč si za 20€ koupí hru simulující vylovení v Normandii a jakmile jeho charakter ve hře zemře, hra pro něj skončí a neexistuje žádný způsob, jak by mohl hru znovu spustit).

Na rozdíl od chápání smrti v tragédii na divadle, kde má smrt místo centrální a klimatické, smrt ve hře často neznámá vůbec nic. Není naprosto tak zásadní, je pouze cestou na jiné místo, do jiného času, kde už se hráč dříve vyskytoval, je krátkým pozastavením, není cílem ani podstatnou složkou hry, protože hra se odehrává *živě* – ne *mrtvě*. Živost hry ve většině případů de-facto anuluje možnost smrti. Většina her jako by vycházela z hinduistické představy o věčném návratu na svět (možná proto také používání termínu avatar pro označení ztělesnění hráče ve světě hry). Tyto reinkarnace se ale staly natolik běžnou součástí her, že představa konečné smrti ve hře působí jako něco naprosto nepatřičného. Neopakovatelnost, neodvolatelnost, nenávratnost hry je přesto pořád možná.

Alexander zemřel, Alexander byl pochován, Alexander, ach, obrátil se v prach. Prach je hlína, z hlíny se dělá mazanice a mazanicí se ucpávají sudy.⁵⁹ Konec příběhu.

Tak může vypadat *tragická neměnnost osudu* hry.

D. Pravidla hry jsou definována tak, že hru není *správné* hrát.

(Např. hráč v roli hladovějícího vězně koncentračního tábora v Dachau musí okrádat o jídlo jiné hladovějící vězně, pokud chce přežít – pokud chce pokračovat ve hře.)

Veliká část her vychází z agonického principu postaveného na protikladném vztahu „já“ versus „on“ (popřípadě „my“ versus „oni“, popřípadě „já“ versus „ona“, popřípadě „my“ versus „to“ a tak dále...), který automaticky spouští podvědomou tendenci vítězit. Tíhneme k vítězství. Tíhneme k neprohře. Tíhneme k boji. Dobrým příkladem automatického válčení je multiplayerová verze hry *American Army*. V té proti sobě stojí dva týmy hráčů, kde každý tým vidí sám sebe jako amerického vojáka, zatímco hráče druhého týmu vidí jako skupinu blízkovýchodních teroristů⁶⁰. Změna perspektivy není

59 SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. In: Dílo. Přeložil Martin HILSKÝ. Praha: Academia, 2011. ISBN 978-80-200-1903-5. Str. 1075

60 BOGOST Ian. *Persuasive Games*. The MIT Press. 2010. ISBN: 978-0-262-51488-0. Str. 77

možná, respektive hra vůbec o perspektivě neuvažuje. Oba týmy tak vstupují do hry na straně „dobra“ a druhá strana je automaticky vykreslena jako strana „ne-dobra“. Oba týmy hrají za *dobrý týpky*, což implikuje automatickou reakci prstu na spoušti automatické pušky. Možnost nestřílet zkrátka hra nenabízí. Hra nabízí jedno *správné* jednání v nabízené situaci. Ale musí hráč toto nabízené jednání akceptovat?

Ve hře z Dachau se hráč ocitá v tragické situaci, jak ji definuje Schiller – situaci, ve které proti sobě stojí dvě tzv. účelnosti. Na jedné straně hráčovo tíhnutí k (vlastnímu) životu (tj. tíhnutí k tomu hrát, zůstat ve hře, zůstat živě tady a teď) a na druhé straně morální účelnost – tedy potřeba nekonání zla. Jeden možný způsob hraní takové hry by tedy spočíval v nehraní, které by později nutně vyústilo v obětování se (a byť by se jednalo pouze o oběť metaforickou, spolu s životem fikční postavy by hráč obětoval také možnost dalšího zážitku ze hry, což nemusí být málo, nemluvě o tom, že toto „nehraní“ není běžný způsob „hraní“). V takovém případě by morální vítězství spočívalo v dobrovolném nejednání – potažmo v dobrovolném ukončení hry – v dobrovolné smrti. Je ale toto hraní jediné „správné“ a „morální“? Myslím si, že je naprosto legitimní hrát navrženou hru i tak, že hráč vyhladoví všechny spoluvězně a zůstane sytý (a zvítězí?). Moralita hry není pojmenována hrou samotnou, protože hra je pouze oživený dynamický systém, který umožňuje vytváření určitých situací. Pokud bychom uvažovali o moralitě her, pak by v každém případě šlo pouze o potenciální moralitu, o vybídnutí k určitému morálnímu, či nemorálnímu jednání, ne o morálku samotnou. Jednání ve hře a reflexe tohoto jednání mimo hru (případně při nějakém zastavení, či změně směřování hry) jsou dvě odlišné hry.

Každá hra je pouze krátkodobě oživenou umělou inteligencí s úzkým polem působnosti – tj. je modelem zahrnujícím jen určitou část světa, nutně proto umožňuje jen omezený typ jednání, ne jednání libovolné. To ale neznamena, že hra znemožňuje subverzivní způsob hraní, který se snaží osahávat limity hry a mezery v pravidlech, v samotných možnostech nehraní (podle pravidel).

Tak může vypadat *tragická nemožnost jednat správné* ve hře.

E. Hra je definovaná tak, že není jasné, jak ji hrát.

(Např. hráč v roli výsadkáře v plné polní stojí se samopalem uprostřed louky, ale nikde není nic k zastřelení. Zní pouze zpěv ptáků a píseň *Fallen Leaves* od skupiny Billy Talent. Jiným příkladem by mohlo být *Člověče, nezlob se bez domečku*.)

Většina her vychází z několika schémat a předem definovaných formátů, které hráči pomáhají k rychlejšímu zorientování se ve hře a k pochopení očekávaného jednání. Například vývojové prostředí *Unreal Engine* nabízí programátorovi na začátku tvorby nové hry výběr z několika předdefinovaných herních formátů (viz obrázek).



Obr: nabídka předdefinovaných herních formátů v prostředí *Unreal Engine*

Existence těchto formátů ale není vlastní jenom počítačovým hrám, podobné struktury her bychom určitě našli od hollywoodských blockbustérů, přes únikové hry, karetní hry až po dokumentární divadlo s neherci. Tyto formáty by šlo chápat také jako metafory nevědomého, nevolního⁶¹ jednání v běžném životě. Odchylkou od hráči známého formátu může vzniknout tragický pocit neznámého ve známém světě. Ztráta orientace. Ztráta smyslu. Existenciální prázdno. To vše udělá jen drobný odklon od reality.

Tak může vypadat *tragická neznalost smyslu existence* ve hře.

⁶¹ Přestože slovo *nevolní* chápu jako odvozeninu od slova vůle, je možné nevšimnout si druhého významu slova *nevolnost*?

Hráč proti pravidlům, nebo pravidla proti hráči?

Jsem si vědom toho, že do značné míry redukuji pojem tragédie, tak jak procházel postupným definováním od antiky přes racinovské období až k Schillerovi, kde hlavní námitkou proti této redukci by mohl být požadavek na *rozsah* tragédie, myslím, ale že to souvisí s požadavkem na způsob narace, který se u hry liší (o tom víc v příští kapitole). Silnější pojítka než rozsah, které v tomto chápání tragiky nalézám s antickou tradicí, je vztah člověka k osudu a Bohům (či osudu-bohům). Antická tragédie tematizuje vstup vyššího řádu do řádu nižšího, střet božského s profánním a snahu o emancipaci jedince. Myslím, že přesně tohoto principu je hra skvělým ztělesněním. Pravidla hry jsou reprezentantem božského řádu – jsou oživením boha, který vždy stojí nad hráčem a řídí jeho kroky. Jednání hráče je vždy snahou jednat podle vlastní omezené vůle v kolejích těchto pravidel, která nutně svobodu vůle omezují. V kontextu názvu mé práce by tedy bylo přesnější říct, že tragédii tvoří pravidla – jako metafora BOHA – která se najednou postaví proti hráči, ne hráč proti pravidlům. Všechny podrobné body vyjmenované výše by šlo shrnout jako situaci, ve které osud vepsaný do pravidel vystupuje proti hráči a omezuje svobodu jeho jednání. V takovém případě se hráč ocitá v tragické situaci, protože pravidla jednoduše nelze porazit, když se rozhodnou jednat proti němu. Hráč nenadělá nic. Vzniká utrpení, nespravedlnost, bezmoc a oněmění hrůzou, které Schiller po tragédii požaduje - ne sice jako afekt soucitu vzdáleného pozorovatele, spíš jako pocit samotného Oidipa, který rozluštil hádanku Sfingy při mylné domněnce, že po celou dobu hrál podle pravidel.

Hraní není vyprávění

Pro další úvahu o tom, proč je (nebo není) pro tragiku podstatná délka fabule, zde přejímám definici narativu z knihy *Avatars of Story* Marie-Laure Ryanové, jak ji v knize *Umění počítačových her* překládá Helena Bendová:

„Prostorová dimenze

1. Narativ musí být o světě obydleném individualizovanými bytostmi.

Časová dimenze

2. Tento svět musí být situován v čase a procházet významuplnými proměnami.

3. Proměny musí být způsobeny nezvyklými fyzickými událostmi.

Mentální dimenze

4. Někteří z účastníků událostí musí být inteligentní agenti, kteří mají mentální život a reagují emocionálně na různé stavy věcí ve světě.
5. Některé z událostí se musí dít díky záměrnému jednání oněch agentů, motivovanému rozpoznatelnými cíli a plány.

Formální a pragmatická dimenze

6. Následnost událostí musí tvořit sjednocený kauzální řetězec a vést k nějakému závěru.
7. To, že došlo alespoň k nějakým událostem, musí být prezentováno jako fakt v rámci světa příběhu.
8. Příběh musí komunikovat recipientovi něco významuplného.⁶²

Z definice narativu podle Ryanové je patrné, že obsah - sdělení narativu musí být *kompatibilní* s recipientem toho obsahu. Podstatná část této definice je proto postavená jako definování způsobu, jak této srozumitelnosti dosáhnout. Tato kompatibilita v případě tragédie vychází z *popisu* světa, ve kterém se příběh odehrává, z popisu okolností, vztahů, předchozích dějů a očekávání budoucnosti postav dramatu. Myslím, že právě odtud pramení požadavek na rozsah fabule, který se opakuje od Aristotela, přes Schillera až k Ryanové. Aristoteles v *Poetice* zdůrazňuje klíčovost jednání – v kontrastu s dramaticky nepodstatným moralizováním, popisem a vnějším pojmenováváním situací. Je ale podstatné, že i toto jednání, jak ho divák zažívá v divadle probíhá zprostředkovaně – vzdáleně. Herec jednáním popisuje určitou situaci, značí ji. V tom je ale pozice hráče odlišná, tato fáze označování odpadá.

Vyprávění hry z pozice aktivně jednajícího člověka je vyprávěním, které není popisem. „Narativ hry“ není narativ popisný, a proto ani tragika hry není závislá na rozsahu hry – na „fabuli“ a její délce. „*K odlišení videoher od narativních médií Heather Chaplin a Aaron Ruby argumentují, že zatímco první zmíněné je postavené na modelech, druhé používá popis.*“⁶³ Rozsah hry, tj. potřebná délka, během které hráč pozná motivace, cíle, pravidla a

62 BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7. Str. 100

63 BOGOST Ian. *Persuasive Games*. The MIT Press. 2010. ISBN: 978-0-262-51488-0. Str. 259

chod fikčního světa, je na prvním místě určen rozpoznáním vlastností výše zmíněného modelu. Srozumitelnost hry vychází pouze z pochopení pravidel hry definujících model světa.

Hraní hry proto znamená na prvním místě konkrétní způsob okamžitého chápání světa, ne vyprávění o světě. To, co prožívá Oidipus, když si jde vydloubnout oči lžící („Proč lžící?“ „Protože to víc bolí.“ - Robin Hood. Film.) není soucit se sebou samým ani katarze, ale jednání, které vyvěrá z náhlého pochopení světa. Hraní hry je vždy podmíněno pochopením modelu světa, herní narace tedy má formu poznávání⁶⁴ a prožívání.

Hráč je jako Oidipus. Oidipus se rovněž ocitá v modelu světa, s modelem interaguje a na základě interakcí s ním získává vědomí o jeho chodu a své pozici v něm. Prohlédne tehdy, když je slepý. Oidipus-hráč najednou vidí. Hra je jako operace šedého zákalu. Umožňuje vidět chod světa.



Obr: *Hra je jako oko, umožňuje poznání, ale není vidět.*

Použití slova „vyprávění“ či „narace“ mi v případě her připadá nepřesné, odkazuje totiž k aktu vyprávění a hlavně - k existenci vypravěče. Helena

64 A proto hry splňují požadavek Rose, aby nové způsoby vzdělávání v době nesoustředěnosti byly „metakognitivní“.

Bendová v knize *Co je nového v počítačových hrách* píše: „*samotné hraní vnímá Thabet jako akt vyprávění. To, že jako hráči jsme skutečně v pozici vypravěče je vidět např. z toho, že svět hry čeká na naše rozhodnutí a aktivity, bez našeho aktivního vstupu se děj neposouvá dál: 'když jsem jako hráč neaktivní, tak je vypravěč němý a příběh není aktivně vyprávěn.'* (...) Další znak, že hráč skutečně zastává do určité míry pozici vypravěče, můžeme podle Thabeta vidět na paralele s vypravěči v jiných druzích umění. Naratologové obecně popisují antropomorfizovanou figuru vypravěče jako takovou, která vykazuje znaky určitého kulturního a sociálního zázemí (...) obdobně se hráčovy charakteristiky projevují na tom, jakým způsobem hru hraje/vypráví, jakým je vypravěčem. (...) Pozoruhodná na této vypravěčské konstelaci je také skutečnost, že se v případě hráče-vypravěče jedná o tzv. Simultánní vyprávění. Tedy vyprávění v první osobě, při němž hráč-postava-vypravěč vypráví o své vlastní, právě se dějící zkušenosti⁶⁵.“

Z těchto slov mám pocit, že někteří herní teoretici se snaží naroubovat termíny vlastní literatury či filmu do srdce fungování her. Tyto *pozoruhodné konstelace hráč-postava-vypravěč* mi ale připadají spíše matoucí, jako by pozici hráče chtěly vřadit do co největšího množství kontextů a významů a přitom opomíjely vlastnosti her.

Když Bendová píše o zastavené naraci, jedná se o něco podobného, jako když čtenář odloží knihu, čímž zastaví vyprávění. Tato meta-moc nad příběhem ale není to, co dělá z čtenáře vypravěče, a pokud ano, potom pro mě termín „vypravěč“ má dost nejasné kontury. V kontextu Hansona a jeho teorie *oživené hry* je navíc vidět, že moment, kdy hráč v určitou chvíli aktivně nejedná, nazývaný Bendovou jako „zastavená narace“, ještě vůbec nemusí znamenat zastavení běhu hry.

Pro vyprávění⁶⁶ mi připadá klíčová vzdálenost mezi vypravěčem a recipientem. Vypravěč vyprávěním vytváří fikční svět, o kterém někomu referuje. Aby k tomuto došlo v případě hraní, musel by se hráč dostat do schizofrenní situace, kde by v reálném čase popisoval sám sobě, co dělá.

65 BENDOVÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. Co je nového. ISBN 978-80-906751-9-3. Str. 34, 35, 36

66 „Vyprávění“ chápu jako synonymum „narace“.

Hráč: *Připravuju se na hod kostkou. Beru jí do dlaní. Třepu sevřenýma dlaněma s kostkou. Házím kostkou, hrozně moc si přeju, aby padla šestka. Padá mi pětka, jsem zklamaný. Pociťuji smutek.*

(Mohlo by takto vypadat vyprávění hráče k sobě samému v průběhu hry? Obdobně hráč, který přemýšlí, jakou kartu vyloží, nevypráví příběh, který prožívá, ale jedná v dané situaci. Hráč postrádá odstup vypravěče.)

Vyprávění stojí v opozici k hraní v tom smyslu, že obsahuje zárodek formy a struktury a předpokládá druhého člověka, který vyprávěnému příběhu jakkoli porozumí. Myslím, že tak lze vnímat i vyprávění zdánlivě zbavené smyslu například u šamana, který pod vlivem halucinogenů věští budoucnost nesrozumitelnou řečí, protože pro recipienta je porozumění vyprávěnému podstatné (v jakékoli rovině toto *porozumění* může jen existovat). Vyprávění je způsobem formování a formulování toho, co je svět, jak vypadá a co v něm probíhá. Vedle toho hraní je způsob prožívání světa, který vyprávění předchází.

Neznamená to, že by uvnitř her neexistovaly bloky vyprávění. Hráč se samozřejmě setkává s vyprávěním různého typu – ať už se jedná o tzv. *cut scenes*,⁶⁷ karty popisující okolnosti dalšího kola, nebo četbu průvodní legendy před začátkem hry. Ve všech případech se ale jedná o vsunuté bloky jiného mediálního obsahu než o vlastní běh hry. V této práci mě ale nezajímá hra jako hypertextový objekt složený z různých vrstev, ale hra a její jádro zbavené těchto potenciálních a běžně přítomných obsahů.

Pokud bych se vrátil k metafoře oživené hry a k otázce času, myslím, že hraní znamená setrvávání ve stavu *živě*, vůči kterému je čas vypravěče pokaždé posunutý, je opožděným, či předbíhajícím popisem toho, co se *živě* ohrává. Vypravěč je vždycky mimo nekonečně krátké *ted*. V metafoře divadla mi připadá, že by sepětí hráče s procesem hraní šlo přirovnat ke vztahu divadelní hry a dramatické osoby. Hráč se dostává do kůže této osoby ve smyslu naprosté imerze, která ale nevylučuje interakci. To je to, co Bendová označuje za *proces vyprávění s nejasným průběhem*. Autorem

⁶⁷ Tak se označují předehrané scény v počítačových hrách, které neumožňují jednání, ale jen vyprávějí příběh.

této „dramatické osoby“ je společně hráč a autor hry, protože hráč jako dramatická osoba jedná v autorem vytvořeném světě a tím tvoří podklady pro vyprávění. Aby se zážitky této osoby staly předmětem vyprávění, musí se vypravěč teprve zjevit, dramatická osoba sama o sobě není vypravěčem, a proto hraní není narácí, stejně jako jednání není narácí.

Tím nechci říct, že hráč nemůže být současně i vypravěčem. Hráči multiplayerových her často používají sluchátka s mikrofonom, kde popisují spoluhráčům, kde jsou, co dělají, co mají v plánu atd. - ke vzniku této vypravěčské roviny je ale potřeba přítomnost druhého člověka, kterému je možné právě prožívaný zážitek popisovat. Tento projev vyprávění je dobře vidět na fenoménu *gameplay*. Hráč se také často mění ve vypravěče, když se ve hře objeví mezera umožňující hodnocení dosavadního hraní. „*Ještě že ti padla ta šestka, bez toho bysme je ani omylem neporazili.*“ Tímto vystoupením může být konec hry, případně nějaká předem připravená pauza, mezera, či prasklina ve hře. V tu chvíli se hráč vzdaluje od běhu hry, vystupuje vědomě mimo *živost* hry a může ji vypravěčsky reflektovat. Hráč se může stát vypravěčem, pokud o sobě bude uvažovat ve třetí osobě jako ideální brechtovský zcizený herec-vypravěč.

Post scriptum: slovník pojmů

Problematika pojmového vymezení oblasti her se prolíná celou touto prací. Úplně nejpřesnější by mi přišlo mluvit o **hře, hráči a hraní**, protože to jsou pojmy, které není možné redukovat na nic jiného a zároveň nejpřesněji popisují podstatu věci. Zde by tento srandovný pokus o slovník pojmů mohl skončit, ale nekončí. V určitých situacích, například v multimediálních instalacích, kde *účastníci* (!) plní nějakou aktivní roli, nebo v divadelních projektech, které ruší klasickou diváckou pozici a vyžadují po *divákovi* (!) aktivní zapojení do hry, mi ale použití slova hráč připadá nevýhodné – a prakticky nemožné. Kromě toho pojmy jako *divák*, *účastník*, *participant*, *návštěvník* a další jsou zatěžkané řadou vedlejších významů a často předem definují domělou pozici člověka v díle, která je odlišná od pozice hráče, jak jsem se ji snažil vykreslit výše.

Myslím si, že nový pojmový slovník pro oblast her (počítačových, karetních, divadelních i dalších) by bylo možné hledat v řeči softwaru, která přesně popisuje procesy a vztahy jednotlivých věcí – tam se mi ho nepodařilo najít. Možná by šlo nový slovník hledat v hardwaru a využít vztahů jednotlivých komponentů výpočetní jednotky – tam se mi ho taky nepodařilo najít. Možná by šlo pojmy hledat v částech známých existujících her – tam si mi je nepodařilo už vůbec najít. Určitě by šlo potřebné výrazivo hledat i všude všude jinde – ale tam už jsem nehledal.

Já jsem se rozhodl pro pojmový slovník vyjít z prostředí simulací. Termíny v této oblasti nejsou tolik zatěžkané vedlejšími významy jako jiné. Jejich nevýhoda pramení z toho, že dávají vyznít spíše tvrdé, systémové, neživotné a strojové stránce her, čímž jdou vlastně proti pojmu *oživený*, který se mi tak líbí - který považuji za abnormálně relevantní, to zní víc vědecky, jako snaha o vymezení nových termínů.

Pojmy, které jednoho krásného dne nahradí termíny hráč, hra a hraní:

Operátor – pojem operátor odkazuje k řídicí činnosti v rámci daného systému. V matematice operátor označuje symbol jakékoli operace. Operátor tedy značí formu transformace. V obou významech cítím paralelu s postavením hráče, který rovněž sám aktivně jedná v poli vymezeném

pravidly hry. Hráč operuje ve vymezeném prostoru. *Pojem operátor může označovat hráče hry.*

Operatér (alternativa pojmu operátor) – na pojmu operátor mě lehce odrazuje, že působí dost chladně, strojově, jako by rezignoval na to, že se hráč ve hře může utopit jako tři citrónky v moři. Vedle toho v termínu operatér je cítit pocit přesnosti, koncentrace na úkol, soustředění se na plné setrvání ve hře, protože hra, ve které se operatér pohybuje, je živým stvořením. Operatér cítí bít srdce hry, protože v ní sám operuje. *Pojem operatér může označovat hráče hry.*

Questor – pojem kvestor označuje vysokoškolského akademického úředníka, který řídí hospodaření a vnitřní správu školy. Pojem *quest* pochází z angličtiny a v oblasti počítačových her slouží jako označení úkolu, který musí hráč splnit – v podstatě tedy označuje (třeba dílčí) cíl hry. Autor hry je tím, kdo vytváří questy pro hráče, je správním úředníkem systému, bez kterého se však běh hry neobejde. Ve starém Římě slovo *quaestor* označovalo vysokého úředníka, který měl na starosti správu kasy a současně vyšetřování hrdelních zločinů. Autor hry – questor stejně tak rozděluje zábavní kapitál do jednotlivých částí fikčního světa a setrvává v pravidlech a hlídá, aby nedocházelo ke zločinům proti nim. Naštěstí dochází. Z pohledu dramaturgie pro mě pojem questor souzní s analytickou prací při vývoji hry, která může vyžadovat až matematický přístup k hledání optimální obtížnosti, posloupnosti a délky. *Pojem questor může označovat autora hry.*

Totální nasazení – tento pojem označuje ponor do hry. Stav, který smiřuje imerzi a interaktivitu. Pozornost, kterou si hra od operátora vynucuje. *Totální nasazení může označovat ideální stav, ve kterém se operátor nachází v průběhu operace.*

Jiné možnosti pojmů?

Pokud by se tento pojmový aparát z nějakého důvodu neujal, navrhuji ještě druhou variantu termínů pro popis hry ve vztahu k vyprávění. Jedná se o takové termíny, které viditelněji odkazují k termínu narace, ale jasně ukazují, že vyprávění v případě her je něco jiného. Termín narace navrhuji pro oblast her nahradit pojmem **nahrace**.

Klíčové pojmy nahrace:

Nahrátor – toto slovo odkazuje k pojmu narátor a v oblasti her označuje aktivního hráče hry, který svým hraním pouze vytváří možnost interpretace pro diváka hry. Nahrátor není narátor, který vypráví příběh, nahrátor pouze v reálném čase nahrává někomu jinému možnost zpracovat situaci, kterou právě prožívá, do formy příběhu.

Nehrátor – tento pojem označuje diváka hry, který se sám hry aktivně neúčastní, ale pouze ji nějakým způsobem sleduje.

Hradlo – tento termín původně označoval logický člen - základní prvek logických obvodů, jakýsi mrtvý základ algoritmů. Nově je hradlo souhrné označení pro pravidla hry v jejich fyzické realizaci - jako obvod před připojením ke zdroji napětí. Hradlo se oživením promění v hru.

Vedlejší pojmy:

Hrarach – pojem označující oživeného ducha hry.

Hrakovina – pojem označující nezdravě bující závislost na světě hry.

Hrauš – český ekvivalent termínu flow.

Hrarapes – pojem označující avatar hráče v tanečních hrách.



*Obr.: Toto není Oidipus na konci hry,
ale moje babička po operaci šedého zákalu.*

Závěr

V této práci se věnuji osobitým rysům her. Zajímá mě, jakým způsobem hry probouzí imaginaci hráče, jak s ním vedou dialog a jak pravidla her dokáží tvarovat hráčovo jednání. Výraznou otázkou, která prostupuje Duchovní cvičení, vojenské simulátory i hry pro mobilní telefony, je prolínání her mimo magický kruh hry, do běžné reality. Jak hry ovlivňují naše chování (naše vy-chování)?

Domnívám se, že název mé práce je do určité míry matoucí. K psaní jsem přistupoval s tím, že budu zkoumat možnosti subverzivního hraní, porušování pravidel, antisystémového chování či příklady revolucí, ale k přímému popisu těchto věcí jsem se nedostal. Přišlo mi důležitější věnovat se nejprve tomu, co to vlastně jsou pravidla, jak mohou vypadat a co z jejich existence vyplývá, abych se až později mohl věnovat jejich překračování.

V celé této práci jsem se pouze snažil srovnat si v hlavě, kde je jádro hry, a odpovědět na otázku, jestli může hra mít na hráče stejně silný a stejně umělecky působivý dopad na hráče jako divadlo na diváka. V tuto chvíli (12. 8. 2019, 10:13 SEČ) jsem přesvědčen, že může.

V závěru textu nastiňuji možnosti nových pojmů pro oblast her. Nejsem natolik zpupný, jak se možná na některých místech textu zdá, a nemyslím si, že by tento slovník někdy někdo začal používat. Hledání nových termínů pro mě bylo spíše dalším způsobem, jak o hrách uvažovat, a jak se snažit hledat nové pohledy na ně. Pojmy jako *operátor* či *nahrátor* mi pomohly k tomu, abych si sám pro sebe dopojmenoval některé rysy her. Myslím si ale, že moje snaha hledat nové termíny souvisí také s absencí českých překladů zásadních prací v oblasti *game studies* a s absencí širšího spektra českých teoretiků v této oblasti.

Přestože tuto práci píšu na divadelní fakultě, rozhodl jsem se vyjít primárně z nedivadelních zdrojů z oblasti *game studies* (Bogost, Hanson, Bendová). Přestože se obor *game studies* věnuje studiu počítačových her, nalézám v něm obecné principy, které se týkají nejen her pro počítač, ale v širší perspektivě jakýchkoli her včetně divadla. Zásadní pro mě byla kniha Christophera Hansona *Game Time*, která zkoumá temporalitu počítačových

her a velice zajímavě odhaluje možnosti návratů, opakování, zastavení a mezer v hrách. Neméně zajímavým pojednáním o společenské funkci počítačových her, je teorie *rétoriky přesvědčování* Iana Bogosta, kterou nastiňuje v knize *Persuasive Games*. Zde se autor věnuje zkoumání her jako dynamických procesů, odhalujících chod světa. Jan kniha Hansona, tak kniha Bogosta se věnuje pouze počítačovým hrám a to často až v rudimentální podobě starých konzolí, herních automatů a her na okraji zájmu většinového publika. Principy, které se jim tímto způsobem daří nacházet mi však připadají nesmírně inspirativní pro dramaturgii ve všech jejích podobách. Ukazují totiž různé způsoby konstrukce her. Od ideologických východisek, přes makrostrukturu, detaily až po způsob existence v čase ukazují různé podoby modelů, procesů a pravidel. Metody, které používají počítačové hry tak mohou rozšiřovat představu o pojmu dramaturgie nejen v oblasti počítačových her.

Oblast *game studies* bývá v univerzitních kruzích často spojená s technickými obory, které mají blízko k realizacím her, případně s filmovými, či literárními vědeckými obory (podobně je tomu i v českém kontextu, Helena Bendová pracuje na FAMU; částečnou výjimkou je ateliér *Herních médií* na FAVU VUT). Myslím si ale, že se jedná o obor, který má k divadlu velice blízko. Divadlo se od dob avantgardy snaží překračovat vlastní hranice (což je možná jen snaha o lepší definici divadla), což dělá i dnes v podobě různorodých intermediálních projektů reflektujících všudypřítomnost virtuálního světa. Právě zde mohou *game studies* pomoci divadlu v pochopení zákonitostí tohoto kybersvěta, v přesnějším pojmenování jeho podstaty a v jeho transformaci do divadelního tvaru.

Divadlo si na rozdíl od mnoha jiných médií mohlo odjakživa nárokovat status živosti. S tím, jak dochází k vývoji umělé inteligence, se však proměňuje i naše chápání toho, co znamená žít a co znamená myslet. Jestliže dřív bylo hraní šachů považováno za vrchol lidského myšlení a dnes člověk s programem určeným na hraní šachů na hlavu prohrává, musíme nutně přehodnotit, co znamená žít, a co znamená myslet. Je myšlení komplexní proces abstrakce rozličných úkolů s cílem rozhodovat se a to ideálně za přítomnosti etického agenta ovlivňujícího myšlení? Nevkládáme do takového pojmu myšlení mnoho rozličných vlastností mysli? Je možné

myšlení chápat jen jako způsob, jak vyřešit jeden specifický úkol? Pokud ano, pak nás již stroje v mnoha oblastech porazili. Dokáží nás porazit v šachu, dokáží vymyslet lepší cestu domů, dokáží vymyslet matematické důkazy a dokáží také napsat báseň. V těchto separovaných myslích je ukrytá část myšlení. Co to má společného se hrou? Při uvažování o umělé inteligenci lidé často vyslovují následující podmínku: „umělá *intelligence* bude existovat tehdy, když dokáže sama vytvořit ještě lepší umělou inteligenci“. Pokud je toto podmínka inteligence, kterou požadujeme po strojích, pak se musíme optikou této podmínky ptát, jestli jsme inteligentní my, lidé. Dokázali jsme vytvořit vyšší umělou inteligenci, než jsme my sami? A jsme zpátky u otázky, co znamená myslet.

Domnívám se, že každá hra je krátkodobě oživenou umělou inteligencí s úzkým polem působnosti. Hra je fragmentem inteligence a myšlení. Slovem *oživený* navíc rozumím něco, co se u běžného chápání umělé inteligence neočekává – a sice jednání, které vlastně není vůbec inteligentní. Možnost zkratu. Možnost omylu. Možnost setkání s něčím, co neznáme, co nás překvapí. Víte kolik chatbotů se vejde do jednoho autobusu?

Mitsuku: Dneska tady sedí čtyři, ale neznám jejich jména.

Zdroje

Knihy

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

BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

BOGOST Ian. *Persuasive Games*. The MIT Press. 2010. ISBN: 978-0-262-51488-0

DVOŘÁK, Tomáš, Radim HLADÍK, Václav JANOŠČÍK, Čeněk PÝCHA, Irena REIFOVIÁ, Marek ŠEBEŠ a Filip VOSTAL. *Temporalita (nových) médií*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-425-5.

HANSON Christopher. *Game Time*. Bloomington, Indiana. Indiana University Press. 2018. ISBN 978-0-253-03286-7

KRTILOVIÁ, Kateřina a Kateřina SVATOŇOVÁ, ed. *Medienwissenschaft: východiska a aktuální pozice německé filosofie a teorie médií*. Přeložil Martin RITTER, přeložil Martin POKORNÝ, přeložil Petr MAREŠ. Praha: Academia, 2016. Vizuální studia. ISBN 978-80-200-2565-4.

MAGIDOVIÁ, Markéta, Tomáš JIRSA, Lukáš LIKAVČAN, Tomáš DVOŘÁK, Marek VANŽURA a Tomáš CHUDÝ. *Epistemologie (nových) médií*. V Praze: NAMU, [2019]. ISBN 978-80-7331-494-1.

PIEPER, Josef. *Základní formy sociálních pravidel hry*. Praha: Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1994. Oikúmené. ISBN 80-85241-60-9.

RICŒUR, Paul. *Filosofie vůle*. Praha: OIKOYMENH, 2011. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 978-80-7298-285-1.

RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložila Eva KRÁSOVIÁ. Praha: Academia, 2015. Možné světy. ISBN 978-80-200-2507-4.

SCHILLER, Friedrich. *O tragickém umění*. Přeložil Petra VALENTOVÁ. Praha: OIKOYMENH, 2005. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-7298-160-9.

STANISLAVSKIJ, Konstantin Sergejevič. *Můj život v umění*. Praha: Svoboda, 1946.

Diplomové práce

BERNÁTEK Martin. *Současné mediální koncepce divadla a vztah divadelní a filmové kultury na našem území na konci 19. století a v prvních dekádách 20. století*. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. 2011.

Periodika

ŠPAČEK Jan. *Život je jen koncept*. In: *Vesmír*. Ročník 97. 2018. Str. 148

Online zdroje

Bohemia Interactive SIMulations. In: *Wikipedia*. [online] 10. 8. 2019. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Bohemia_Interactive_Simulations

COOPER Anderson. What is "brain hacking"? Tech insiders on why you should care. In: *CBS News*. [online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://www.cbsnews.com/news/brain-hacking-tech-insiders-60-minutes/>

CHAMBERLAIN Bill. Racter. In: *Ubu.com*. [online] 10. 6. 2019. Dostupné z: <http://www.ubu.com/concept/racter.html>

CROOK Jordan. Luka, with \$4.42 million in Series A, releases AI-powered chat bots. In: *Techcrunch*. [online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2016/04/08/luka-with-4-42-million-in-series-a-releases-ai-powered-chat-bots/>

Ignác. In: *Wikipedia*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Ign%C3%A1c>

TRHOŇ Ondřej. „Technologie se infiltrovaly do vztahů, podporují v nás sebelásku,“ říká teoretik Alfie Bown. In: *Radio Wave*. [online] 26. 6. 2019. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/technologie-se-infiltrovaly-do-vztahu-podporuji-v-nas-sebelasku-rika-teoretik-7905367?>

[fbclid=IwAR1iLFhIb0O2ni5KCHAh8bYD3rw04_id3OgBi50nvoWJkfNwF4QOhq
dKHsw](https://www.marinecorpstimes.com/news/your-marine-corps/2017/09/19/marine-wargaming-center-will-help-plan-for-future-combat/)

Marine wargaming center will help plan for future combat. *Marine Corps Time*. [online] 10. 8. 2019. Dostupné z:

<https://www.marinecorpstimes.com/news/your-marine-corps/2017/09/19/marine-wargaming-center-will-help-plan-for-future-combat/>

Metacognition. In: *Wikipedia*. [online] 8. 8. 2019. Dostupné z:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Metacognition>

SCHULTZ Wolfram. Dopamine reward prediction error coding. In: *Dialogues in digital neuroscience*. [online] 26. 6. 2019. Dostupné z:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4826767/>

SOFOKLÉS. *Oidipus*. Překlad: Jaroslav Pokorný. [online] 11. 8. 2019.

Dostupné z: <https://is.muni.cz/el/1421/podzim2010/DVHs155/Pokorny-Balada.pdf>. Str. 64

Staff Sgt. Joseph Kapacziewski. *Army.mil* [online] 10. 8. 2019. Dostupné z:

https://www.army.mil/article/29359/staff_sgt_joseph_kapacziewski

WALDMULLER Fridrich George. Die Erwartete. In: *Stranger Dimensions*.

[online] 18. 6. 2019. Dostupné z:

<https://www.strangerdimensions.com/2017/11/15/another-phone-old-painting-sparks-time-travel-speculation/>

Videa

QUARTZ. The story of Replika, the AI app that becomes you. In: YouTube.

[online] 18. 6. 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yQGqMVuAk04>

Obrázky

3 MINUTE GAMES. Lifeline. In: *Google Play*. [online] 18. 6. 2019. Dostupné

z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threeminutegames.lifelinewhiteoutgoog&hl=cs>

CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius is wounded at the Battle of Pamplona. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>

CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius convalesces at Loyola. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>

CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius begs for alms in London. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>

CHEVALLIER-TYLER Albert. Ignatius and Companions profess their Solemn Vows. In: *Jesuit Institute*. [online] 15. 6. 2019. Dostupné z: <http://jesuitinstitute.org/Pages/LifeTayler.htm>

Game Over. In: *Freepik*. [online] 16. 7. 2019. Dostupné z: https://www.freepik.com/premium-vector/pixel-game-text-with-continue-button-8bit-game_2700985.htm

GTA Vice City. In: *Google Play*. [online] 10. 6. 2019. Dostupné z: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rockstargames.gtavc&hl=en_US

MANET Eduard. Čtenář. IN: *Wikimedia Commons*. [online] 10. 6. 2019. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edouard_Manet_-_The_Reader.jpg

retro videogame GAME PAUSED text on computer old tv vhs glitch interference noise screen animation seamless loop New quality universal vintage motion dynamic animated background colorful joyful video. In: *Shutterstock*. [online] 16. 7. 2019. Dostupné z: <https://www.shutterstock.com/video/clip-34329424-retro-videogame-game-paused-text-on-computer>

ROSE, Ellen. *Continuous Partial Attention: reconsidering the Role of Online Learning in the Age of Interruption*. In: Centre for Enhanced Teaching and

Learning. [online] 31. 7. 2019. Dostupné z:

http://unbtlis.ca/teachingtips/pdfs/sew/Continuous_Partial_Attention.pdf

Přílohy

Text uvedený jako „Úvod disertační práce“ vygenerovaný programem Racter:

„At all events my own essays and dissertations about love and its endless pain and perpetual pleasure will be known and understood by all of you who read this and talk or sing or chant about it to your worried friends or nervous enemies. Love is the question and the subject of this essay. We will commence with a question: does steak love lettuce? This question is implacably hard and inevitably difficult to answer. Here is a question: does an electron love a proton, or does it love a neutron? Here is a question: does a man love a woman or, to be specific and to be precise, does Bill love Diane? The interesting and critical response to this question is: no! He is obsessed and infatuated with her. He is loony and crazy about her. That is not the love of steak and lettuce, of electron and proton and neutron. This dissertation will show that the love of a man and a woman is not the love of steak and lettuce. Love is interesting to me and fascinating to you but it is painful to Bill and Diane. That is love!⁶⁸“

68 CHAMBERLAIN Bill. *Racter*. In: Ubu.com. [online] 10. 6. 2019. Dostupné z: <http://www.ubu.com/concept/racter.html>