

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Audiovizuální studia

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

DEATH STRANDING

A LUDICKÁ PŘEDSTAVA VZNEŠENOSTI

Aleš Zůbek

Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Likavčan, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Palo Fabuš

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, Photography and New Media

Audiovisual Studies

BACHELOR'S THESIS

DEATH STRANDING

AS A LUDIC ARTIFACT OF THE SUBLIME

Aleš Zůbek

Thesis advisor: Mgr. Lukáš Likavčan, Ph.D.

Examiner: Mgr. Palo Fabuš

Date of thesis defense:

Academic title granted: BcA.

Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Death Stranding a ludická představa vznešenosti

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.

Poděkování

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Lukáši Likavčanovi, Ph.D., za odbornou pomoc při zpracování této práce a inspiraci pro moji tvůrčí i teoretickou činnost v rámci celého bakalářského studia.

Děkuji také Mgr. et Mgr. Jaroslavu Švelchovi, Ph.D., za podnětné rady a rozšíření obzoru v oblasti herních studií.

Abstrakt

Tato práce se věnuje otázce prostorovosti počítačových her a zkoumá jejich povahu simulace. Rozborem vizuálních a mechanických strategií *Death Stranding* ve vztahu krajiny a herního těla práce analyzuje způsoby, jak hra aplikuje estetickou kategorii *vznešenosti*.

Ludická vznešenost, jakožto alternativa klasického konceptu přítomna v digitálních médiích, je vnímána jako kategorie adaptující vizualitu romantického malířství, která zároveň otevírá další možné projevy herního světa.

Cílem práce je popsat a zdůvodnit disonance mezi romantickým vnímáním herního prostoru a simulací jeho materiálních vlastností.

Abstract

The thesis is primarily focused on the spatiality of computer games whereas investigating their aspect of simulation. Through the analysis of the visual and mechanical strategies of *Death Stranding* in relation to landscape and prosthetic body this thesis studies means through which the computer game utilizes the aesthetical category of *sublime*. The *ludic sublime*, an alternative to the classical concept present in digital media, is perceived as a category adapting the visuality of the romantic painting which simultaneously opens up other possible actions of the game world.

The primary goal is to describe and explain the dissonances between the romantic perception of the game space and simulation of its material properties.

Obsah

ÚVOD.....	1
1. AFEKT VZNEŠENOSTI V NOVÝCH MÉDIÍCH	3
2. POČÍTAČOVÁ HRA JAKO PROSTOROVÉ MÉDIUM	6
3. SIMULACE A REPREZENTACE	8
4. HERNÍ REALISMUS	11
5. OD PİTORESKNÍHO KE VZNEŠENÉMU	13
6. LIBOST NEKONEČNÝCH OBJEKTŮ	15
7. ESTETICKÁ KATEGORIE VZNEŠENOSTI	17
7.1. VZNEŠENOST PODLE IMMANUELA KANTA.....	18
7.2. MĚŘÍTKO A MATEMATICKÁ VZNEŠENOST	18
7.3. NEOHROŽENÝ POZOROVATEL A DYNAMICKÁ VZNEŠENOST.....	19
7.4. VZNEŠENOST PODLE EDMUNDA BURKEHO	20
8. VZTAH SKUTEČNOSTI A ROMANTICKÉHO MALÍŘSTVÍ	23
9. DEATH STRANDING A PRINCIPY ROMANTISMU	24
10. VTĚLENÍ.....	26
11. JE TO PROSTOR, O CO SE HRAJE	28
12. SIMULACE TĚLA A OHROŽENÍ	30
13. LUDICKÁ AMBIVALENCE PROŽITKU VZNEŠENOSTI	32
ZÁVĚR	36
OBRAZOVÉ PŘÍLOHY	38
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ A LITERATURY.....	43

„Katastrofa není něčím, co hrozí nastat v blízké budoucnosti, nebo co se naopak stalo už někdy dříve. Prožíváme ji spíše právě teď. Neexistuje žádný konkrétní moment zkázy. Svět nekončí velkým třeskem. Země se chvěje. Nikdo neví, co přesně pohromu způsobilo. Její příčina leží někde v daleké minulosti a je absolutně oddělená od přítomnosti. Katastrofa je negativní zázrak, kletba, kterou žádným pokáním nemůžeme odčinit. Katastrofu může zmírnit jen zásah něčeho nepředvídatelného, jako je třeba událost, která ji spustila. Nemá smysl se o něco pokoušet, jenom nesmyslná naděje dává smysl.“

Mark Fisher, Kapitalistický realismus

Úvod

Death Stranding je adventurou a dystopickou fikcí s otevřeným světem. Hra byla pro počítače vydána roku 2020 v koprodukcí Kojima Production a Sony. V herním průmyslu má *Death Stranding* mimořádné postavení, protože dokázala přemostit sféru konzumního produktu populární kultury a uměleckého artefaktu, který může sloužit jako mnohohvrstevnatý studijní materiál. Skrze metafory vycházející z příběhu a herních mechanik nabízí silnou reflexi mnoha společenských i politických fenoménů dneška. *Death Stranding* je výmluvnou alegorií ilustrující environmentální situaci současnosti a dystopickým příběhem o šestém druhovém vymírání, v němž krajina samotná a její klimatická a geologická podstata nabývá v rámci narativu i gameplaye mimořádnou důležitost. Skrze avatara Sama Portera a jeho kurýrní činnost realizujeme největší množství interakcí právě s herním prostorem.

Tato práce nabízí uvolnění perspektiv klasických výzkumných taktik naratologie a ludologie převedením pozornosti na herní prostor a simulaci. Strategií práce je zaměřit se primárně na grafickou reprezentaci hry. V rámci analýzy simulační složky hry jsou zase popsány způsoby dynamizace herního prostoru prostřednictvím pohybů avatara. K zobrazování postav uvnitř virtuálního světa uplatňují počítačové hry vizuální strategie, které historicky nejsou ničím novým. Bez delší zkušenosti s hraním můžeme u *Death Stranding* odhalit podobnost s vizualitou západního malířství romantismu. Estetický koncept vznešenosti, který do romantismu vyústil, však nezasahuje do hry pouze vizuálně, ale i ergodicky.

Vznešenost, jakožto estetická kategorie uvedená Immanuelem Kantem a Edmundem Burkem, kterou lze definovat i jako prožitek negativního potěšení, může médium počítačové hry ovlivňovat různými způsoby. Přirovnat ji lze k nepoznatelnosti herního kódu, složitosti úplného pochopení herních mechanik a zákonitostí herního systému, ale také ke konkrétním situacím a vizuálním kompozicím, do kterých se dostáváme skrze vtělení herním avatarem a ve kterých si aktivně uvědomujeme rozsah a drtivou sílu herní krajiny.

V současnosti lze postřehnout tenze a disonance, které vznešenost doprovází s jejím vstupem do digitálních krajin, a to zejména těch zahrnujících interakci – v našem případě agendu hráče nebo hráčky. Počítačová hra je médiem, které dovede oslnit spektakulárními scenériemi a intenzifikovat estetický prožitek z hraní. Zároveň je ale médiem, kterému je vlastní nabádat hráče a hráčky k materiálnímu vnímání virtuálního prostoru, maximalizaci výkonu nebo podřízení se svazující temporalitě herních úkolů. Narativ mnoha počítačových her je vystavěn právě na výzvách prostor prozkoumat, zmapovat a ovládnout. Počítačová hra *Death Stranding* je příkladem, který toto na mnoha úrovních splňuje, jelikož materiální a romantickou disonanci herního prostoru dává silně najevo. Tenze je podpořena také narativní stránkou hry, která poskytuje nejasné indicie k interpretaci fabule a nechává velký prostor pro spekulaci jejího vyznění.

Je proto možné, aby *Death Stranding*, a počítačové hry vůbec, byly schopny vybudit afekt vznešenosti? Cílem této práce bude disonance popsat a vyvodit závěr z konfliktu, do něhož se dostává vznešené herní prostředí a emulace ohrožení pomocí propracované simulace těla.

1. Afekt vznešenosti v nových médiích

Tato práce vychází z anglického termínu pro vznešenost *sublime* a jeho novomediální formace *digital sublime*. Pro tu byl v textu Jakuba Macka navržen překlad *okouzlení*.¹ Protože práce vkládá důraz na vizuální kontinuity, které se silně opírají o jejich klasické definice a prostředí počítačových her, bude o termínu *digital sublime* v kontextu videoher pojednáváno jako o *vznešenosti ludické*. Rozhodnutí zachovat konzistenci v těchto termínech vyplývá z premisy, že afekt vznešenosti je ve své klasické, digitální i videoherní podobě jedním a tím samým v možnostech daného média. V konkrétních aplikacích afektu vznešenosti na prostor počítačových her mi bude sloužit pojem romantizace, která je navázána na klasickou definici romantického uměleckého směru.²

Afekt vznešenosti je estetický koncept, který od poloviny 20. století začal procházet dynamickým vývojem. První formy jeho podoby vyplývají z myšlenek Edmunda Burkeho, které popsal ve *Filosofickém zkoumání původu našich idejí vznešena a krásna* (1757), a Immanuela Kanta a jeho *Kritiky soudnosti* (1790). Vznešenost je popsána Kantem jako absolutní.³ Bude-li Kantův náhled středobodem našich úvah, nelze spekulovat o věci vznešenosti jeho kvantifikací nebo relativizací. Existencí Burkeho pojetí vznešenosti, které dovoluje větší míru pragmatického vnímání strachu a ohrožení⁴, byla vnesena tenze a polemika již do počátku tohoto konceptu.

Vznešenost rezonovala především v prostoru uměleckých projevů, které se tento princip vnímání světa snažily různými způsoby interpretovat. Vyplývající afekt, jehož těžištěm je pocit negativního potěšení při shledání něčeho, co se člověku jeví jako nezměrné, se jako první objevil

¹ MACEK, Jakub. *Poznámky k okouzlení novostí nových médií*. Mediální studia. Praha: Fakulta sociálních věd Univerzity Karlovy. 2012, č.1.

² BRION, Marcel. *Romantismus*. In UYGHE, René (ed.) *Encyklopedie umění nové doby*. Přeložila STAŠKOVÁ H. Praha: Odeon, 1974. s. 38. ISBN: 01-529-74.

³ KANT, Immanuel, *Kritika soudnosti*. Přeložili ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975. S. 85.

⁴ BURKE, Edmund. *Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. London: Printed for R. and J. Dodsley. 1764. s. 122-124.

na plátnech olejomalb romantismu.⁵ Jeho moderní zpracování ve dvacátém století dalo vzniknout například termínu *industriální vznešenosti* humanistického fotografa Maurice Broomfielda, který skrze černobílé fotografie zachycoval dramatické výjevy z britských továren 60. let.⁶ Bylo předpokladatelné, že s příchodem 21. století se estetická kategorie vznešenosti dokáže infiltrovat i do různých forem digitálních technologií a nových médií a překotně se adaptuje na kulturní formy současnosti.

Videohry dokáží snoubit to, co nabízí vznešenost ve své tradiční podobě skrze výtvarné zpracování, ale i skrze svou intermediální povahu cybertextu⁷ - pro hráče nebo hráčku nečitelný systém procedurálních situací hry. Vznešenost je ve svém digitálním pojetí afektivní kvalitou, která neexistuje sama o sobě, nýbrž vzniká z procedurální herní situace interakce systému a člověka.⁸ Hovoříme pak o vznešenosti *ludické*. Ludická vznešenost existuje v prostoru počítačové grafiky, narativní vrstvě, herním systému a jeho pravidlech.⁹

Videohry vznešenost aktualizují na komplexní systém prožitků oscilujících mezi negativními emocemi, potěšením nebo úzkostí. Dochází k narušování hranic mezi subjektem a strojem, což vede k afektivní zkušenosti uvědomování si limitů vlastního těla skrze situace zprostředkované tělem protetickým, tedy herním avatarem.¹⁰

Eugenie Shinkle považuje počítačové hry za estetické objekty obsahující software, přes něhož se projevuje narativní, výtvarná i mechanická

⁵ MAUREL-CAHEN, Laure. *The Simplicity of the Sublime: A New Picturing of Nature in Caspar David Friedrich*. In Nassar D. (ed.) *The Relevance of Romanticism: Essays on German Romantic Philosophy*, Oxford Scholarship Online, 2014. s. 3. ISBN-13: 9780199976201.

⁶ THOMAS, Greg. *Industrial sublime*. *Aesthetica Magazine*. 2021. Dostupné z: <https://aestheticamagazine.com/industrial-sublime/>.

⁷ AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. s. 1-3. ISBN 0-8018-5578-0.

⁸ SHINKLE, Eugenie. *Videogames and the Digital Sublime*. In Karatzogianni A., Kuntsman A. *Digital Cultures and the Politics of Emotion Feelings, Affect and Technological Change*. New York: Palgrave Macmillan, 2012. s. 94. ISBN 978-1-349-33380-6.

VELLA, Daniel. *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*. *Game Studies*. 2015, roč. 15., č. 1. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>.

⁹ SEIDL, Monika. *Sublime Scenery and Spectacular Settings*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. s. 176 ISBN 978-3-7003-1758-6.

¹⁰ SHINKLE, s. 95.

složka herního média. Estetika, kterou toto médium disponuje, je chápána jako kognitivní kategorie popisující videohru jak z hlediska formy nebo stylu, tak i z hlediska toho, jak ovlivňuje subjekt hráče nebo hráčky. Ti si v průběhu zkušenosti hraní vytvářejí mentální konstrukt vyplývající z interakce s herním systémem.¹¹

Afekt vznešenosti není ničím, co by představovalo v soudobé ludologii novou linii úvah. Daniel Vella (2012) ve svém textu aspekty vznešenosti nalézá ve hře *Dark Souls* (FromSoftware 2011), ve které neprostupný herní systém a pravidla činí postup hrou mimořádně náročným. Afekt vznešenosti je v tomto případě zkoumán čistě z ludologické perspektivy herních mechanik. Přístup, který je této práci bližší z důvodu užšího vztahu s klasickým výkladem vznešenosti a vizuálními implikacemi na malířství romantismu, představil Paul Martin (2011) ve svém textu *The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda 2008). V něm popisuje proměňující se povahu herního prostředí, které se z pastorálního estetického módu vizuálně transformuje do estetických kvalit vznešenosti. Z textu vyplývá, že grafické zpracování herního prostoru je významná dějotvorná složka s velkým dramatickým potenciálem, nikoli pouze kulisou herního zážitku.¹²

Podnětným textem pro úvahy o vznešenosti v počítačových hrách je esej *Sublime Scenery and Spectacular Settings* Moniky Seidl (2010), která tvrdí, že virtuální krajiny počítačových her jsou vytvářeny podle uměleckých repertoárů a starších výtvarných figur, které herní tvůrci a tvůrkyně přivlastňují na základě západní tradice zobrazování prostoru a přírody v něm. Postava avatara zasazeného do takového prostoru nese afektivní potenciál, protože je vůči němu zobrazena jako malá a bezmocná. Zároveň však nemůže zcela vyhovět definicím kantovského vznešeného prožitku, neboť takový avatar simuluje i hrozby, které herní prostor generuje.¹³

¹¹ VELLA, Tamtéž.

¹² MARTIN, Paul. *The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion*. *Game Studies*. 2011, roč. 11., č. 3. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.

¹³ SEIDL, Monika. *Sublime Scenery and Spectacular Settings*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (Eds.) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. ISBN 978-3-7003-1758-6.

Premisou této práce je, že design herního prostoru *Death Stranding* čerpá z výtvarných postupů romantismu. Jeho 3D krajiny jsou silně komponovanou spektakulární arénou, která se jeví jako nahodilá imitace divoké přírody. Simulacemi materiálních a fyzikálních vlastností takového prostoru ale vzniká disonance, která působí jako protilehlá síla vůči kontemplativnímu a uvolněnějšímu průchodu hrou. Následující kapitoly se proto budou věnovat právě prostoru a simulaci.

2. Počítačová hra jako prostorové médium

Shoda mezi zkušenostmi reálného a virtuálního prostředí je pravděpodobně primárním důvodem, proč se názor, že počítačová hra je systémem prostorové reprezentace nebo jednáním hráče v prostoru, stal natolik pevným a vytrvávajícím. Ludologický systém, o který se tato práce opírá právě proto, že z něj v průběhu let vyplynuly koncepce o prostorovosti, počítačovým hrám vtiskl perspektivu pravidel formálního systému hry.¹⁴

Espen Aarseth tvrdí, že prostorovost je definujícím elementem počítačových her. Přiznává, že náročnost definovat počítačové hry jakožto prostorové médium byla do značné míry způsobena tím, že se jedná o nejrychleji se měnící kulturní žánr, který kdy existoval.¹⁵

Imprese prostorovosti je v některých případech dominující natolik, že je prvek odkrývání herního světa nadřazen všem herním cílům. Tento aspekt světa-tvorby vedl k předpokladu, že vnitřní struktura počítačových her je primárně založena na postupu objevování a odkrývání herních míst, nežli na možnostech akce a jednání, které herní místa nabízí. Spíše než herním objektem, který danou herní situaci dokresluje a pro niž vytváří pozadí, se herní prostor může jevit i jako

¹⁴ GUNZEL, Stephan. *The Spatial Turn in Computer Game Studies*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. s. 147-148. ISBN 978-3-7003-1758-6.

¹⁵ AARSETH, Espen. *Allegories of Space*. In Eskelinen M., Koskimaa R. (eds) *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2001. s.154. ISBN 9789513909055.

svébytný charakter, který je v herních adventurách obvykle dáván do opozice k entitě hráče nebo hráčky.¹⁶

Protože se prostorovost nejčastěji vyjadřuje právě skrze prostorové reprezentace, lze počítačové hry klasifikovat podle toho, jakým způsobem reprezentují a implementují reálný prostor nebo objekty.¹⁷

Text od Eugenie Shinkle fotografickou precizností počítačových her nazývá jednoduše herním realismem. V případě *Death Stranding* inklinuje tento typ realismu k imaginativnímu fotorealismu.¹⁸ Role romantismu, jakožto vizuálního vyjádření kantovského ideálu vznešenosti, je ale vnímána spíše v širších kompozicích¹⁹ než na realismu konkrétních grafických objektů.

Grafický styl počítačové hry by tedy měl čerpat z reality tak, jak ji vidíme, a doplňovat ji o smyšlené prvky nebo nové geografické kontexty. Jedním z výrazných vizuálních rysů *Death Stranding* je právě konflikt jeho prostorové reprezentace. Geograficky se o prostoru herního světa *Death Stranding* hovoří jako o bývalých Spojených státech amerických. Z hlediska struktury terénu a vzhledu krajin se herní prostor však spíše podobá severským krajinám Islandu nebo jiným lokacím vzniklým v mladších geologických epochách.

Aby bylo ve hře rozlišeno mezi úrovněmi postupu, je nutné tyto úrovně reflektovat i na proměňujícím se rázu krajiny. To se projevuje implementací různých krajinných předělů, průběžnou variací nadmořských výšek a důsledným zpracováním dynamiky přechodů mezi plochami erozivních hornin, křižujícími vodními toky nebo pláněmi vegetace. Žádná taková reprezentace krajiny by ale nebyla definitivní

¹⁶ BABIC, Edvin. *On the Liberation of Space in Computer Games*. Eludamos: Journal for Computer Game Culture. Tromsø: UiT The Arctic University of Norway, 2007, roč. 1, č. 1. s. 3.

¹⁷ AARSETH, Tamtíž.

¹⁸ HICKS, Katherine K. *CREATING A TAXONOMY FOR VIDEO GAME VISUAL STYLE*. Diplomová práce. School of Liberal Arts and Sciences. Pratt Institute. Brooklyn, 2020. s. 33. Dostupné z: <https://docplayer.net/226651854-Creating-a-taxonomy-for-video-game-visual-style-katherine-k-hicks-katherine-k-hicks.html>.

¹⁹ MITCHELL, Timothy F. *From Vedute to Vision: The Importance of Popular Imagery in Friedrich's Development of Romantic Landscape Painting*. The Art Bulletin. 1982, roč. 64, č. 3. s. 418, 419. <https://doi.org/10.2307/3050244>.

v případě, že by se ubralo na realistických vlastnostech počítačové simulace.

Alternativní pojmenování pro počítačové hry – videohra – obsahuje předpoklad, že počítačová hra je před samotným aktem hraní vnímána jako série obrazů, které dále konstruují herní prostor.²⁰ Prostorové paradigma proto mimo jiné zdůrazňuje důležitost do výzkumu počítačových her zahrnout i další disciplíny zabývající se vizuálními postupy a estetikou, které by dokázaly video-herní typ vizuality lépe definovat a identifikovat jejich možnou existenci v rámci historicky zavedených kategorií.²¹

Typickým rysem prostorových obrazů počítačových her je, že s nimi lze v reálném čase manipulovat. Jsou médiem, v němž se střetávají simulační obrazy a obrazy klasické. Lze se tedy domnívat, že prostorové paradigma umožňuje o světě digitálních počítačových her hovořit skrze přístupy mnoha vědních disciplín. Espen Aarseth tvrdí, že důvodem, proč se taková otevřenost nabízí, je skutečnost, že počítačové hry jsou simulacemi. Simulace, jakožto zjednodušený model reality, je navázána na univerzalitu svého systému výpočetní povahy a může obsahovat mnoho prvků ze starších médií. Právě z tohoto důvodu je každý vědní obor pro jejich studium relevantní.²² Pokud tedy hovoříme o prostorovosti počítačové hry, mluvíme o produktech simulace, tedy simulačních obrazech.

3. Simulace a reprezentace

V předešlé kapitole bylo řečeno, že *Death Stranding* detailně vykresluje nuance herního terénu a přechody mezi herními místy, potažmo mezi úrovněmi a reprezentacemi biomů. Realistické zpracování modelů

²⁰ GÜNZEL, Stephan. *The Space-Image*. In Mersch D., Liebe M., Günzel S. (eds) *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008*. Postdam: Universitätsverlag Potsdam, 2009. s. 147. ISBN 3940793493

²¹ KIRKPATRICK, Graeme. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester and New York: Manchester University Press, 2011 s. 49. ISBN 9780719077180.

²² AARSETH, Espen. *Playing research: Methodological approaches to game analysis*. Artnodes. 2003. s. 1. DOI:10.7238/a.v0i7.763.

reprezentace světa tak, jak jej známe, by ale nemělo žádoucí estetický efekt v případě, že by fyzická odezva při interakci s těmito herními objekty byla neúplná. Znamenalo by to, že simulace nedokáže hráči zprostředkovat vtělení skrze herního avatara tak, jak si to vyžaduje konkrétní herní místo a jeho reprezentace reality. Taková nefunkční simulace by pak sice produkovala simulační obrazy, ale ty by nereprezentovaly realitu, nýbrž chybovost herního světa. Na rozdíl od většiny ostatních adventur je *Death Stranding*, kromě detailního grafického zpracování herních míst, typické i pro detailní zpracování herní fyziky. Motorická přesnost balancování herního těla, simulace gravitace i rozmístění nákladu na těle avatara Sama Portera je zpočátku hraní překvapujícím a komplikujícím zjištěním. Standard graficky podbízivých adventur je takový, že herní terén sice nabízí základní fyzickou odezvu, nikdy však nekomplikuje běžný herní pohyb tak, že by musel hráč nebo hráčka vyhodnocovat míru bezpečnosti každého kroku svého avatara.²³

Simulace je založena na vytváření systémů, které reprezentují chování reality. Ačkoli je simulace často dávána do opozice k tradiční reprezentaci, lze o ní hovořit i jako o alternaci reprezentace, která užívá nových vyjadřovacích schopností s důrazem na chování (herního) systému.²⁴ Je to vzájemně se ovlivňující smyčka agendy hráče nebo hráčky a agendy systému.

Protože je výraz simulace pevně uchycen i mimo sféru počítačových her, kde pojednává o modelu určité reálné situace, například při výcviku pilotů, lze specifitu systému počítačové hry úžeji pojmenovat jako ergodický text nebo cybertext. Tyto novotvary vychází z kybernetického paradigmatu definovaného Espenem Aarsethem roku 1997. V něm se uvádí, že ergodický text je takovým typem textu, který vyžaduje od čtenáře nebo čtenářky aktivní míru participace na tom, aby v něm mohlo být jakkoli postupováno, přičemž se v tomto procedurálním procesu stávají hráčem nebo hráčkou. Cybertext, který kromě simulace

²³ ZOTOMAYOR, Karlos. *How Death Stranding turns Walking into Immersive Experience*. Gamerant. 2022. Dostupné z: <https://gamerant.com/death-stranding-walking-gameplay-immersion-experience/>.

²⁴ FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Representation*. Ludology.org, 2001. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/sim1/simulation101.html>.

jako takové zastupuje i kód počítačové hry, je výpočetním podloží, který různé typy textů vytváří.

Simulace a reprezentace jsou dva způsoby, s nimiž lze odkazovat na realitu. Simulace je systémem odkazujícím na to, jak daný model reality funguje. Je něčím, co v reálném čase reaguje na úpravu vstupních hodnot, podle čehož uzpůsobuje podobu hodnot výstupních. Díky procedurální povaze a proměně vstupních hodnot, kterou hráč realizuje při procesu hraní konáním různých herních rozhodnutí, dochází k vytváření simulačních obrazů – tedy proměně, pohybu a vykreslování herního prostoru. Takové obrazy mají pro osobu ovládající simulaci, tedy hráče nebo hráčku, jinou povahu než pro externího pozorovatele.²⁵ Díváme-li se na walkthrough videa z her na platformě YouTube, jedná se o zafixovanou podobu těchto simulačních obrazů a výsledek simulace, který pro nás má pouze reprezentativní povahu a není již procedurálně generován. Simulace je tedy pro externího pozorovatele reprezentací určitého lineárního konání. Vztah simulace a reprezentace nelze vnímat jako vylučující se dualismus. Simulace je nástrojem nebo operačním mechanismem, jehož vyjadřovacím prostředkem je nějaká forma reprezentace proměňující se s podobou vstupních hodnot.

Tyto formy reprezentace jsou simulačními obrazy a expresivními kategoriemi systému počítačové hry. Tato práce se zabývá jak výslednou reprezentací, což je vizuální nebo zvukový produkt systému počítačové hry, tak i systémem a herními pravidly jako takovými, které jsou poznatelné pouze zkušeností samotného hraní. O simulaci jako o přístupu ke studiu počítačových her hovoří Espen Aarseth, který označuje právě aktivní hraní, neboli hráčskou zkušenost, jako způsob, jak si ověřit funkce daného média nebo herního artefaktu.²⁶

I tato práce čerpá ze subjektivního prožitku a procedurální zkušenosti hraní analyzované počítačové hry.

²⁵ FRASCA, Tamtéž.

²⁶ AARSETH, Espen. *Allegories of Space*. In Eskelinen M., Koskimaa R. (eds) *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2001. s.154. ISBN 9789513909055.

4. Herní realismus

Otázku míry uvěřitelnosti reprezentace a simulace lze zastřešit kategorií herního realismu. Věc realismu herního média je vrstevnatým tématem, která nelze jednoduše napojit na starší definice realismu vizuálního umění nebo literatury.²⁷ V obecné rovině ale lze tvrdit, že principem realismu počítačových her je nejvěrnější přiblížení se realitě. Zkoumáme-li počítačové hry z perspektivy herního realismu, zaměřujeme se na míru uvěřitelnosti toho, jakým způsobem model nebo simulace reprodukuje stav a chování objektů reality anebo vnímání takových objektů.²⁸

Herní realismus je v paradoxní pozici, protože afekt vznešenosti romantických scénérií na jednu stranu umocňuje (ladnost virtuálních kompozic, vizuální dynamika povrchů a prostředí), a na stranu druhou popírá (realisticky simulovaný terén je složitě prostupný s realisticky simulovaným pohybem avatara). Je tak jedním z činitelů tenze, která se ve vnímání ludického prostoru objevuje.

Alison McMahan a Eugenie Shinkle rozlišují v počítačových hrách mezi sensorickou a nesensorickou rovinou realismu. První z nich zahrnuje všechny smyslové vjemy, které hra generuje. Je to realismus grafického provedení herních objektů (textury, materiály nebo topologie polygonů) a uvěřitelnost simulace a dynamizace herních objektů (fyzika a ovládání avatara, projevy počasí). Za sensorický prvek se také považuje kontaktní zvuk nebo sound design počítačových her, který v případě *Death Stranding* překvapivě ustupuje soundtracku a muzikální složce. Realismus nesensorický se týká uvěřitelnosti interakce herních postav, vypravování příběhu hry nebo vykreslení herního světa v širším socio-politickém měřítku. Na herní realismus se lze dívat ale i z izolovaných pozic gameplaye, simulace mezilidské interakce v multiplayeru a estetiky jako takové. Objevují se názory, že nesensorická rovina hraje

²⁷ DORIVAL, Bernard. Doba Realismu. In: UYGHE, René (eds) Encyklopedie umění nové doby. Přeložila Hana STAŠKOVÁ. Praha: Odeon, 1974. s. 170. ISBN: 01-529-74.

²⁸ NESTOROVA, Viktoria. Video Game Graphics and Players' Perception of Subjective Realism. Diplomová práce. Faculty of Media and Communication. Bournemouth University. Poole, 2020. s. 26. Dostupné z: <http://eprints.bournemouth.ac.uk/35717/>.

dokonce důležitější roli při budování realismu ve hrách, protože se přímo vztahuje k psychologii a lidskému jednání. Realismus by tedy neměl být položen plnou vahou na simulaci a modelování, protože ty netvoří všechny podstatné složky kompletního realistického herního zážitku.²⁹

Vše, co se v moderních počítačových hrách, a především žánru RPG adventur, vymyká snaze přiblížení k realismu, je hyperbolická stylizace. Každá počítačová hra je v něčem hyperbolická, aniž by tento úrok musel znamenat pro herní zážitek něco škodlivého. V cestě za co nejvěrnějším zpracováním reprezentace reality naráží tvůrci a tvůrkyňe grafické stránky her na fenomén *uncanny valley*, popsany v 70. letech japonským robotikem Masahariem Morim. V originálním znění označuje nárůst negativních emocí při vnímání uměle vytvořených humanoidů s ambicí jevit se realisticky. V rámci prostředí počítačových her by tedy platilo pravidlo, že čím skutečnější se virtuální prostředí snaží být, tím spíše nápadná bude jeho umělost.³⁰

V diskuzích o realismu počítačových her se objevují deskripce, které grafické zpracování reflektují specifitěji. Tím je například fotorealismus, u něhož panuje zdánlivý předpoklad absolutního vztahu k realitě. Fotografické reprodukce herních objektů, které bezesporu představují mimořádné provedení imitace reality, se však více blíží právě fotografii a hyper-realitě nežli skutečnému světu. Ve větších celcích fotorealistických herních objektů se tak virtuální prostor může jevit jako přehlcný a matoucí.³¹ U dnešních počítačových her lze dokonce sledovat tendenci vypadat lépe než realita.³² Je proto podstatné pozorovat, v jakých momentech snahu imitovat realitu opouští. Jednou ze strategií tvůrců a tvůrkyň digitálních scénérií je vkládání takových prvků do her, ke kterým neexistuje identifikovatelný předobraz, anebo prvků modifikujících či zveličujících některé přírodní jevy.

²⁹ NESTOROVA, s. 27.

SHINKLE, Eugenie. *Of Particle Systems and Picturesque Ontologies: Landscape, Nature, and Realism in Video Games*. *Art Journal*. 79:2, s. 1, 2, DOI: 10.1080/00043249.2020.1765556.

³⁰ NESTOROVA, s. 31.

³¹ NESTOROVA, s. 34.

³² RAAB, Josh. *How Video Game Makers Create Hyper-Realistic Worlds*. *Time*. 2017. Dostupné z: <https://time.com/4747546/video-games-photo/>.

Katherine Hicks (2020), která ve svém textu sestavila taxonomii vizuálních stylů počítačových her, zařazuje svět *Death Stranding* pod kategorii imaginárního fotorealismu.³³ Projevy imaginárního fotorealismu se u tohoto titulu vážou na design fikční technologie, která v narativu hry ztělesňuje rezistenci vůči nehostinnosti transformovaného světa, a také na zmiňované vytržení reprezentované herní krajiny z geografického kontextu. Další výrazná forma grafické hyperbolizace hry je estetizace oblohy a počasí jakožto silného narativního katalyzátoru. Z oblohy, která je nahuštěna tmavými a zvířenými oblaky jsou svěšeny černé provazce. Tato vlákna ve hře reprezentují narušení rovnováhy a prosakování zemřelých duší do světa živých. Vizuálně silným prvkem této inverze spirituality jsou i převrácené duhy. Jakožto atribut vzdáleného horizontu ale není žádný z těchto jevů hráči nebo hráčce přístupný k bližšímu zkoumání. Hyperbolizaci atmosférických jevů proto můžeme zařadit mezi formy romantizace a výrazové prostředky afektu vznešenosti v *Death Stranding*.

Zpracování krajiny a přírodních jevů v počítačových hrách je podle Eugenie Shinkle výkonnostním testem pro herní realismus.³⁴ V následující kapitole budou proto ve stručnosti popsány kontinuity pitoreskních a romantických principů ve tvorbě současných počítačových her.

5. Od pitoreskního ke vznešenému

*„Míru úspěšnosti provedení realismu počítačová hra nejlépe demonstruje na krajinách.“*³⁵ Předmětem zkoumání E. Shinkle je vliv pitoreskní krajinomalby na prostor a celkové grafické zpracování současných videoher. Přestože se tato práce zabývá moderními trajektoriemi konceptu vznešenosti, analýzy pitoreskních postupů mohou taktéž pomoci rozkrýt otázku kontinuity západního malířství.

³³ HICKS, Katherine K. *CREATING A TAXONOMY FOR VIDEO GAME VISUAL STYLE*. Diplomová práce. School of Liberal Arts and Sciences. Pratt Institute. Brooklyn, 2020. Vedoucí práce Yoo Yun Lee s. 46. Dostupné z: <https://docplayer.net/226651854-Creating-a-taxonomy-for-video-game-visual-style-katherine-k-hicks-katherine-k-hicks.html>.

³⁴ SHINKLE, s. 59.

³⁵ Tamtéž.

O těch lze říci, že se v určitých aspektech jejich vzniku podobají uplatňování konceptu vznešenosti v romantickém malířství. Bavíme-li se o herním prostoru a vlivu západního malířství, je relevantní nahlédnout i na ideovou a technickou vrstvu principů pitoreskních.

Příroda vnímaná v rámci moderních představ není externí entita s nezávislou existencí, ale konstrukt, který je možné chápat pouze v určitém kontextu. Tímto kontextem je západní reprezentace krajiny, na něž se nemusí vázat pouze prisma romantického malířství. Systematické překrývání trojrozměrného prostoru se zdánlivě náhodnými přírodními formami je základním idiomem západního pojetí prostoru, který se z plátna renesančních krajinomaleb dostal do herního média,³⁶ zejména u dobrodružných adventur s otevřeným světem.

Stejně jako romantické vizuální umění, vychází i pitoreskní principy z renesanční perspektivy a karteziánského pojetí prostoru. Ideálem pitoreskního umění je malebnost a záměrná přebujelost s obvyklým napojením na architektonické prvky.³⁷ Lze tedy říci, že byly předvojem romantické senzibility 19. století. Pitoreskní umění zastávalo funkci předobrazů nebo inspirací pro romantické kompozice například Caspara Davida Friedricha, který z nich extrahoval motivy pro své olejomalby.³⁸

Můžeme tvrdit, že proces extrakce přírodních systémů se usadil i v praktikách designování prostoru počítačových her. Zdánlivá nahodilost přírodních prvků (mechy, kamení) a maskování pravidelnosti prostoru jsou principy historicky vlastní pitoreskním zahradám. Pravidelnost chodníků a záhonů v těchto zahradách bývala obvykle odkrývána pouze do určité míry. Nebylo však ani cílem pravidelnost záměrně zakrývat.³⁹

Technikou tvůrců a tvůrkyň herních krajin, které staví na podobných principech, je proto procedurální systém generování přírodních prvků.

³⁶ SHINKLE, s. 60.

³⁷ Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Picturesque>.

³⁸ MITCHELL, Timothy F. „From Vedute to Vision: The Importance of Popular Imagery in Friedrich's Development of Romantic Landscape Painting". *The Art Bulletin*. 1982, roč. 64, č. 3. s. 414.

<https://doi.org/10.2307/3050244>.

³⁹ SHINKLE, s. 61.

Jedná se o užitečnou metodu například pro dotváření dystopické herní architektury v rámci postapokalyptických narativů. Lidské struktury porostlé mechem, popínavými rostlinami anebo hnilobou by nedosáhly kýženého efektu uplatněním techniky manuálního 3D modelování. Pro vizuální přesvědčivost musí být výtvarné metody navázány na matematické koncepty a algoritmy čerpající z přírodních zákonů nahodilosti. Tento typ simulace napodobuje působení času prostřednictvím 3D objektů v rámci náhodných prostorových trajektorií.⁴⁰ Můžeme se proto domnívat, že procedurální reprezentace přírody v počítačových hrách není ani tak produktem člověka, jako spíše produktem simulací imitující náhodné chování přírody. Člověk je pak pouze aktérem, který tuto simulaci spouští.

Romantická vizualita pravidelnost neodkrývá, zároveň se ale ani nesnaží přesvědčivě zakrýt vlastní zkreslení a umělost. Afekt vznešenosti se v romantických olejomalbách mnohdy zakládal na zviditelňování přírodní časovosti, která působí na jiných škálách, než je časovost organismu. Ludwig Teick popsal romantismus jako chaos, z něhož musí jednou vzejít nová forma jistoty v podobě nalezení nového způsobu komunikace s přírodou.⁴¹ Je možné, že měl na mysli vnímání hlubší časovosti, která se člověku jeví jako nedostupná, nekonečná, a tedy i vznešená.

6. Libost nekonečných objektů

Edmund Burke tvrdí, že imaginace člověka je zaujata příslibem něčeho nového, co pokračuje dále za hranice našeho vnímání. Je to moment afektivní zkušenosti, o němž Kant hovoří jako o vznešenu matematickém, kdy selhává imaginace při uvědomování si velikosti, což ústí do libého prožitku člověka. Otázka příslibu novosti je otázkou všech počítačových her. Tvůrci a tvůrkyně promýšlejí design světa,

⁴⁰ SHINKLE, s. 64.

⁴¹ MITCHELL, Timothy F. „From Vedute to Vision: The Importance of Popular Imagery in Friedrich's Development of Romantic Landscape Painting". *The Art Bulletin*. 1982, roč. 64, č. 3. s. 414. <https://doi.org/10.2307/3050244>.

který se má jevit jako neohraničený.⁴² A právě vizuální aspekty zaměřené na vyvolání afektu vznešenosti pomáhají omezení herních světů maskovat. Krajiny *Death Stranding* uplatňují zavedené metody, kterými se počítačové hry jeví jako prostorově nekonečné. Obvykle jsou to nehostinná prostředí v podobě vysokohorských štítů, nepřekonatelného oceánu anebo přímé antiiluzivní umístění transparentní stěny, kterou nelze avatarem procházet.

Death Stranding však skrze herní mechaniky dokáže i po dobu třiceti hodin hraní přizívat příslib něčeho nového. A to i přesto, že jsou hráč nebo hráčka vítáni v každém koutu herní mapy.

Ačkoli podoba herní mapy, tak jak ji ukazuje interface⁴³, odkazuje na reálnou geografii Severní Ameriky, je s každým přiblížením stále hůře rozpoznatelné, že by odkazovala na oblasti, které známe z reality. Je to moment, který staví do konfliktu ustálenou podobu národních hranic a materiální podobu konkrétních herních míst. Pro něj nenalzáme přímé narativní vysvětlení. Lze se však domnívat, že všudypřítomný oceán může být důsledkem stoupání hladin moří a ekologické katastrofy, která ač nepopsaná detailně, rámuje celé herní vyprávění.

Každá ze tří hlavních lokací *Death Stranding* – infrastrukturních uzlů *West Knot City*, *Lake Knot City* a *Capital Knot City* – umožňuje v rámci jejich individuálního prostoru průchod bez nutnosti načtení nového herního obsahu. Pokud bychom se těmito lokacemi pohybovali napříč, herní systém by vyžadoval chvilkové pozastavení hry. Právě proto jsou tyto tři oblasti ohraničeny nekonečnou vodní plochou, jejíž překonání by znamenalo vyčerpání a utonutí avatara, případně naražení na neprůchodnou bariéru. Jedná se o preventivní iluzivní mechanismus počítačových her, který funguje na bázi příslibu něčeho nového, ačkoli sám o sobě nic nového nenabízí.⁴⁴ Zakrývá tak konečnosti herního světa a limity herního enginu⁴⁵, který herní zážitek umožňuje a jehož úkolem je ukazovat prostor jako kompaktní a bezchybný. Hra tímto rafinovaně

⁴² SEIDL, Monika. *Sublime Scenery and Spectacular Settings*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. s. 175, 176. ISBN 978-3-7003-1758-6.

⁴³ Grafické uživatelské rozhraní.

⁴⁴ SEIDL, s. 175.

⁴⁵ Software určený pro vývoj počítačových her.

převádí pozornost z vlastních technologických omezení na limity protetického těla avatara stanovené příběhem. Možnosti softwaru se tak promítají až do narativní stavby počítačové hry, která se přizpůsobuje omezením virtuálního prostoru.

I přes mantinely vynucené technologií je otevřený svět *Death Stranding* otevřenější než v jiných *open-world*⁴⁶ hrách. Nevytváří iluzi svobody pohybu vkládáním neviditelných koridorů, kterými jiné hry upevňují linearitu příběhu, ale zato zavírají svět dalšímu prozkoumávání. *Death Stranding* evokuje pouze zdánlivou nedostupnost některých herních objektů, jako je například oblast vysokých hor. Obraz nedostupnosti je však podmíněn absencí vhodné výbavy a dislokací prvních herních questů v úplném počátku hraní.

V průběhu se dozvídáme, že žádný krajinný prvek prostoru *Death Stranding* není ryze estetický objekt. Každá část krajiny je dostupná, a to ať už jen za pomoci těla avatara, anebo pomocné doplňkové výbavy k překonání srázů anebo kluzkých povrchů. Jsou to prvky zásadně rozšiřující vnímání simulace herního těla.

7. Estetická kategorie vznešenosti

„Virtuální krajiny lze stěží vnímat jako inovativní, protože zásadně čerpají z našeho západního kolektivního vědomí, a to skrze vizuální konvence uspořádání prostoru.“⁴⁷ Následující kapitoly se budou věnovat estetickému ideálu vznešenosti, na jehož kantovský popis přímo umělecky navazuje německá romantická krajinomalba první poloviny 19. století s nejvýraznějším zástupcem Casparem Davidem Friedrich.⁴⁸ Důvodem, proč je dominantní friedrichovský romantismus hlavním komparativním prvkem v této práci, není pouze jeho výrazný historický otisk, nýbrž konkrétní výtvarné způsoby reprezentace přírody a člověka.

⁴⁶ Hráčovi nebo hráčce je umožněno volně se pohybovat po virtuálním světě.

⁴⁷ SEIDL, Monika. *Sublime Scenery and Spectacular Settings*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. s. 169. ISBN 978-3-7003-1758-6.

⁴⁸ MAUREL-CAHEN, Laure. *The Simplicity of the Sublime: A New Picturing of Nature in Caspar David Friedrich*. In Nassar D. (ed.) *The Relevance of Romanticism: Essays on German Romantic Philosophy*, Oxford Scholarship Online, 2014. s. 3.

Právě postavy, které Friedrich zasazuje do svých scénérií, dále otevírají možnosti uvažování o vizualitě vznešenosti v počítačových hrách a pohybu v prostoru pomocí herního avatara.

V této kapitole bude popsána filosofická teorie Immanuela Kanta a Edmunda Burkeho uvádějící estetickou kategorii vznešenosti do západního myšlení. Další kapitoly rozepisují, jakými způsoby se tyto koncepty vepsaly do romantických olejomalb a počítačových her.

7.1. Vznešenost podle Immanuela Kanta

Předmětem bádání Immanuela Kanta není umělecké dílo, nýbrž estetická zkušenost jako taková. Estetická oblast je postavena mimo praktické jednání a věnuje se subjektu a jeho schopnosti cítit. Vznešenost popsal Kant ve své knize *Kritika soudnosti* jako něco, co vzbuzuje pocit libosti a k čemu nelze dospět za pomoci logické dedukce, nýbrž pouze skrze reflektující soud a selhání imaginace. Vznešenost je spojena se vztahem k přírodě samotné, jejím dynamikám anebo komplikovanému určování jejich hranic. Ačkoli vzniká kontaktem mysli s přírodní silou, nelze hledat její původ ve věcech přírody, ale pouze v mysli člověka. „*Vznešenost je estetická kategorie vycházející z jevů přírody, která uvádí prožitek člověka do stavu vnitřního pohybu, kdy se mysl cítí ve svém vlastním posuzování povznesena.*“⁴⁹

Kant dále definoval vznešenost jako něco, co lze sledovat v matematické a dynamické rovině a co vychází z měřítka nebo pocitu nepřímého ohrožení.⁵⁰

7.2. Měřítka a matematické vznešeno

Vznešenost je představou kvantity, která reprezentuje nekonečnou neforemnost nebo něco, co nemá patrnou hranici a člověku se jeví jako nezměrné. V *Kritice soudnosti* Kant odmítá odvodit principy nebo pravidla vznešenosti ze zkušenosti, protože nekonečnost jako taková je abstraktní kategorií, která nemůže být na základě měření prokázána.

⁴⁹ KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. přel. ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975 s. 17.

⁵⁰ SOBOTKA, Milan. *Úvodem ke kritické soudnosti*. In KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. přel. ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975 s. 16-18.

Číselné měření něčeho, co se člověku zdá v mysli nezměrné, by zkrátka prokázalo, že nic jako nekonečnost v přírodě není. Kant proto zdůrazňuje, že empirický soud spoléhající na číselné měření jakéhokoli přírodního jevu není na ideu vznešenosti aplikovatelný. Stanovení míry a uvědomění si nezměrnosti proto musí probíhat estetickým soudem a subjektivním odhadem velikosti, při němž dochází k uvědomění nedostatečné obrazotvornosti člověka. Takové selhání nastává proto, že vnímátele chybí referenční bod mimo vlastní tělo, s nímž by danou situaci dokázal porovnat.⁵¹ Ačkoli se tedy jedná o prožitek imaginaci stimulující, je zároveň zaznamenáním i jejího selhání, který zastupuje racionální soud identifikace něčeho, co je pravděpodobně nezměrné.⁵² Sledovaný jev tak může být vznešený pouze tehdy, je-li tělo subjektu jediným měřítkem.

7.3. Neohrožený pozorovatel a dynamická vznešenost

Vznešenost vzniká procesem uvědomování si něčeho, co je vůči lidskému tělu nezměrné. Dynamickou vznešenost Kant popisuje jako druhou rovinu takového uvědomování, které je vázáno na pragmatické posouzení vlastního ohrožení a další pocity, které z posuzování měřítka vyplynou. Podmínkou dynamického vznešena je, že příroda nahlížena v estetickém soudu nemá nad člověkem nadvládu. Člověk je vůči ní nezávislou bytostí, která nepocituje strach, ale sílu vycházející z odolnosti vůči něčemu, co je nezměrné. Kant přítomnost strachu jako jednu z prvotních emocí přímo nevyklučuje, dodává ale, že nesmí vyplývat z podřivení a bázně z něčeho, co je všemohoucí – takový pocit by pak vznešený nebyl. Hlavním principem dynamického vznešena je autonomie mysli člověka, jehož zásady nemohou být ani nezměrnou přírodní silou konfrontovány. Takováto neústupnost by se ale nemělo interpretovat jako zarputilost, nýbrž jako uvědomování si pokory a úcty vůči přírodním silám, které jsou posuzovány beze strachu.⁵³ Absence reálného ohrožení u vnímání něčeho, co je vznešené, je zásadní tezí z *Kritiky soudnosti* pro další kapitoly této práce, protože remediací

⁵¹ KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. přel. ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975 s. 84-86.

⁵² MARTIN, Paul. *The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion*. Game Studies. 2011, roč. 11, č. 3. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.

⁵³ KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. přel. ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975 s. 92-93.

vznešenosti do prostoru počítačových her je tato podmínka výrazně narušována. Také se tím potvrzuje, že vnímání prostoru je od člověka neoddělitelné.

7.4. Vznešenost podle Edmunda Burkeho

Edmund Burke ve svém pojednání o vznešenu uvádí množství podkapitol, které této estetické kategorii přisuzují vícero konkrétních charakteristik, než představuje Kant v *Kritice soudnosti*. Burkeho vznešenost je „*aktivní, dynamická a potenciálně hlasitá masa, oblaka a víry v nebi znázorňující čistou sílu a odmítnutí přijetí lidské bytost.*“⁵⁴ V čem se tato linie úvah od Kantova pojetí zásadně liší je, že připouští pocit bezmoci a strachu jako významnou charakteristiku afektu vznešenosti. Přestože se i v tomto případě musí jednat o emulaci reálného prožitku a vyloučení bezprostředního nebezpečí, zahrnují Burkeho atributy vznešenosti pragmatičnost a pudovost.

*„S libostí vnímáme myšlenku bolesti a strachu, aniž bychom se v těchto okolnostech skutečně nacházeli.“*⁵⁵

Možná právě proto, že je Edmund Burke ve svých teoriích otevřenější obrazotvorným popisům nebo přímočařejším deskripcím emočních prožitků, přiznává, že vznešenost může být vyvolána uměním. Scenérie romantických olejomalb se historicky zapsala jako příhodný výtvarný styl, který dostal „parametrům“ vznešeného prožitku.

Tím nejpodstatnějším byl ale odstup, který měl divák nebo divačka od plátna zobrazovaného výjevu. Díváme-li se na divokou přírodu či rozbouřený oceán z bezpečného prostředí muzea nebo galerie, tušíme, že osobní přítomnost v reprezentovaném prostoru by pro nás mohla být nebezpečná. Intenzifikace zprostředkovaných emocí měla být dostačujícím nahrazením přímé zkušenosti. Tento způsob prožívání strachu nebo fascinace byl mnohdy využíván jako nástroj k estetizaci národních cílů. Romantické zobrazování neosídlených plání amerického západu představiteli *Hudson School River* (Thomas Cole, Frederick Edwin

⁵⁴ BURKE, Edmund. *Filosofické zkoumání původu našich idejí vznešena a krásna*. London: Printed for R. and J. Dodsley. 1764. s. 97.

⁵⁵ Tamtéž, s. 51.

Church) jako magických krajin z jiného světa (Fig. 10) snoubilo pocit ohrožení a údivu, čímž umocňovalo touhu amerického lidu po expanzi.⁵⁶ Prožitek vznešenosti by však nedoprovázel ty, kteří se nachází v první linii osadníků, nýbrž pouze osoby udržují romantizující odstup výtvarného díla.

Protože absence subjektu v obrazech mohla být pro sledující překážkou ve vytváření žádoucích emocí, vyvinulo romantické malířství postupy, které prožitek vznešenosti dokázaly lépe přiblížit. Plátina obrazů amerického romantismu se například zasazovala do rámu obrovských rozměrů, aby se i umělecký artefakt zdál fyzicky mocnější než ti, kteří se na něj dívají.⁵⁷ V prostředí německého romantismu, zejména u Caspara Davida Friedricha, se subjekt diváka nebo divačky dostával přímo do kompozice krajinomalby prostřednictvím figur otočených čelem k obrazem reprezentované krajině a zády k těm, co se na obraz dívají.⁵⁸

Limit krajinomalby v možnostech zprostředkovávání emocí Edmund Burke vyjádřil již v první kapitole pojednávající o vznešenosti. Krajinomalba podle něj spektakulárně zpracovává konkrétní přírodní výjev, ale nakonec kvůli své vizuální statickosti předává pouze úzké spektrum emocí. Dodává, že básnický verš je pro různorodost svého výkladu a imaginativní potenciál silnější uměleckou formou pro mediaci vznešeného prožitku.⁵⁹

Principy estetické kategorie vznešenosti byly natolik silné a vytrvalé, že se v průběhu staletí osvědčily jako efektivní vizuální prostředky k vyjádření intenzivního prožitku subjektu (zejména údivu, ohrožení nebo nepoznatelnosti).

⁵⁶ SEIDL, Monika. *Sublime Scenery and Spectacular Settings*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. s. 173. ISBN 978-3-7003-1758-6.

⁵⁷ Tamtéž.

⁵⁸ SPIRA, Andrew. *Invention of the Self: Personal Identity in the Age of Art*. London: Bloomsbury Academic, 2020. s. 352. ISBN 9781350091061.

⁵⁹ BURKE, Edmund. *Filosofické zkoumání původu našich idejí vznešena a krásna*. London: Printed for R. and J. Dodsley. 1764. s. 4-5.

V různých transformacích se vepsaly do hollywoodského filmu, západní fotografie 2. pol. 20. století⁶⁰ nebo moderního a současného umění.⁶¹

Hraní *Death Stranding* je prožitkem, v němž je avatar přímou reprezentací subjektu a věrně simulovaným protetickým tělem. Je zároveň i procedurální zkušeností, která zahrnuje silnou grafickou stimulaci, a tedy velmi jednoduše romantizuje náš postup vyobrazeným prostorem. Společně se simulací těla by tedy herní médium mělo splňovat podmínky vznešeného prožitku, který pak můžeme nazývat afektem *ludické vznešenosti*. To se obohacuje o další rozměry, které je u počítačové hry nutné brát v úvahu; netvoří statickou ani lineární zkušenost. Počítačová hra je nepopsatelná a nelze ji obsáhnout v celém svém rozměru jedním uměleckým prostředkem (viz cybertext).⁶² Otevírá tak nové roviny nezměrnosti a nepoznatelnosti, které nemusí být reprezentovány pouze vizuálně, nýbrž i herními mechanikami.⁶³ Ludická vznešenost zároveň představuje zásadní konflikt, který vytváří ve vztahu ke svým předchozím formám známým z Burkeho nebo Kantových textů. Jak velký může mít hráč nebo hráčka odstup v případě, že je simulace těla a doprovázející iluze ohrožení až příliš věrná a vtahující?

Protože není jednoduché dospět k rozhodnutí, zda mohou takovéto videohry vyvolávat afekt vznešenosti, je závěrečná část práce představením disonancí (i jejich původu), které v ludickém prostoru vznikají. Předtím je však nutné rozkrýt původ některých vizuálních kontinuit. Přes svůj potenciál zasahovat do mechanické podstaty média je totiž ludická vznešenost stále nejzřetelnější ve vizuální rovině.

⁶⁰ SEIDL, s. 175.

⁶¹ BELL, Julian. *Contemporary Art and the Sublime*, in Nigel Llewellyn and Christine Riding (eds), *The Art of the Sublime*, Tate Research Publication, January 2013. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/research-publications/the-sublime/julian-bell-contemporary-art-and-the-sublime-r1108499>.

⁶² AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. s. 1-3. ISBN 0-8018-5578-0.

⁶³ VELLA, Daniel. *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*. *Game Studies*. 2015, roč. 15, č. 1. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1103/articles/vella>.

8. Vztah skutečnosti a romantického malířství

Caspar David Friedrich čerpal tematickou inspiraci ze skic, které byly vydávány jako topografické dokumenty krajinných prvků Německa na počátku 19. století. Veduty byly záznamy nejen různých výseků krajiny, ale i vesnic nebo měst s doprovodnými popisky, a měly tedy především dokumentační a informační účel. (Fig. 1) Byly to ilustrace, které se produkovaly ve větším množství ke koupi pro širokou veřejnost a stávaly se zdrojem inspirace nejen pro Friedricha, ale i jiné malíře raného romantismu. Ačkoli je idea romantického malířství založena na zachycení nespoutanosti přírodních jevů a subjektivního prožitku, existoval v tomto novém pohledu na svět i příslib nového řádu a jistot. Veduty, které se samy o sobě jevily pouze jako dokreslení prostředí obývaného člověkem, neměly potenciál vytvářet vyšší harmonické celky, ale pouze replikovat to, co bylo v realitě k vidění.

Jedna z Friedrichových metod byla přetvářet ilustrace z „pohlednicových“ vedut do olejomalb, které by lépe reflektovaly jeho romantické ideály. (Fig. 2) Neutrální scénérie poté slučoval a reorganizoval do kompozic, v nichž vznikala žádoucí emoční přesah. Mnohdy si však nevystačil pouze s replikací těchto pitoreskních výjevů. Součástí jeho postupu bylo do obrazů začleňovat i krajinné prvky, které čerpal ze svých detailních studií přírody. Zvláštní důraz kladl na geologické formace hornin, o něž měl velký zájem i na teoretické úrovni. Patrná byla fascinace zvláštními skalními strukturami nebo jinými projevy zvětrávání. (Fig. 3) Tyto náčrty detailů Friedrichovi sloužily jako databáze, s nimiž mohl doplňovat kompozice v procesu přetváření jednoduchých vedut, a vyhovět tak cílům krajin romantických olejomalb. Krajinomalbě, která je považována za romantickou předcházela proces založený na určité encyklopedické fascinaci a extrakci různých záznamů reality. Ačkoli se může romantická krajinomalba jevit jako věrná reprezentace reálného místa, je nutné vzít v úvahu, že často docházelo k různým kompozičním posunům a doplněním, které jinak běžný výjev harmonizovaly. (Fig. 4) Tomuto mohlo sloužit například zdůraznění nezvyklých tvarů skal a dřevin nebo jejich domnělé

zasahování za rám obrazu. Podobnému „naddimenzování“ sloužilo i vyplňování nebe nad horizontem turbulentními mračny.⁶⁴ Aplikování těchto prvků můžeme považovat za postup výtvarné interpretace vznešenosti, a sice proto, že samy o sobě nevychází z přírody samotné, ale z myslí toho, kým je příroda sledována. U romantických výjevů se tedy předpokládá, že vychází ze stavu myslí svého tvůrce nebo tvůrkyně.

9. Death Stranding a principy romantismu

Předobrazem romantických maleb často bývaly různé extrakce přírodních jevů. Můžeme stejně tak říci, že i prostor počítačové hry je do značné míry postaven na extrakci a vlastní encyklopedičnosti. „*Herní světy, které jsou rozlehlé herním prostorem, bývají ve většině případech bohaté i informacemi o fikčním světě.*“⁶⁵ Prostředí prostoru počítačových her dovoluje vznešenost lépe dekodovat a identifikovat, protože při hraní předem počítáme s větší umělostí herního prostoru. Ten kvůli své funkci a nasycenosti herními objekty obvykle nebývá napojen na jeden konkrétní předobraz, nýbrž je to amalgám modelů a textur, které mohou být fotograficky reprodukovány, ale stejně tak i generované počítačem.

Ve fikčním zakotvení narazíme v *Death Stranding* na mnoho netradičních herních charakterů, jedním z nich je i postava Heartmana, který je vědcem se specifickou poruchou srdce, jež je mu výhodou při pátrání po své rodině mezi sférami života a smrti. Ačkoli se s touto postavou setkáváme až v poslední třetině herního času, slouží nám jako zdroj exaktních informací o tom, proč má herní svět takovou podobu, v jaké jej vidíme, a co kataklyzmatická událost nesoucí titulní název znamená ve fikčním povědomí herních charakterů.⁶⁶ Už pouze existencí těchto typů postav hra vytváří jakési ludické klima vznešenosti. Skrze ně dává

⁶⁴ MITCHELL, Timothy F. *From Vedute to Vision: The Importance of Popular Imagery in Friedrich's Development of Romantic Landscape Painting*. *The Art Bulletin*. 1982, roč. 64, č. 3. s. 414 – 423. <https://doi.org/10.2307/3050244>.

⁶⁵ KOLÁŘ, Jarek. *Videohry a vyprávění*. In: JIRKOVSKÝ J. (ed.), *Game Industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. s.132-133. ISBN 978-80-904387-3-6.

⁶⁶ LIKAVČAN Lukáš, DELLANOCE Leonardo. *Playing (Against) Extinction* TANK Magazine. 2020. Dostupné z: <https://tankmagazine.com/issue-83/features/death-stranding>.

vzniknout mysterii a iluzi, že i hra samotná není příliš úspěšná v poznávání a uchopování vlastního rozměru, pravidel nebo historie. V průběhu procházení světa *Death Stranding* si lze všimnout opakované tendence podléhat myšlenkám, že doručováním zásilek bude poznávání herního světa urychleno, a ten se pro nás stane na oplátku méně záhadným a komplexním.

Budeme-li konkrétnější a navážeme tuto ideovou neprostupnost herního světa na vizuální styl hry a výše nastíněné postupy romantického umění, přiblížíme postavu Heartmana jako charakter sdružující vědeckou expedici, jejíž úkol spočívá v rozluštění příčin šestého druhového vymírání a záhadných přírodních fenoménů znemožňujících lidem pokračovat ve všedních životech. Tato expedice působí v laboratořích a základnách, které jsou roztrženy ve vysokohorských oblastech, v nichž hrozí nebezpečí sněhových vánic, lavin i napadení monstry. Úkolem protagonisty Sama Portera je tyto lokace propojit a aktivovat mezi nimi systém *chirální sítě*, který krom telekomunikačního napojení umožňuje i transport hmotných objektů. Velká část herních questů žádá po hráči doručování ztracených vzorků, protože i velká část herních charakterů je kvůli svým výzkumným nebo technologickým ambicím závislá na získávání hornin, kovů, bylin, zkamenělin nebo jiných geologických vzorků. Skutečnou podobu těchto vzorků však nikdy nemáme možnost spatřit, neboť jsou již při jejich nalezení uzavřeny v transportních boxech. Prostředí, z něhož tyto vzorky pochází, se ve větších celcích jeví jako magické, a my jako hráči nemáme nástroje a možnosti podílet se na rozkrývání prvků, z nichž je složeno.

(Fig. 5, 6, 7)

Lze argumentovat, že detailní vykreslení topologie terénu i fotorealistické textury toto přiblížení k realistické složce herního světa kompenzují. Vztah hráče k simulační stránce hry a fyzickému povrchu herního prostoru je však motivován odkrýváním nástrah, které mapuje pouze za účelem přežití cesty a úspěšného transportu zásilek. V tomto aspektu herní zkušenost *Death Stranding* více nabádá k romantickému vnímání herních celků a povrchu modelů herní krajiny nežli k faktografickému odtajňování herního světa.

Tato nedokončená inklinace k exaktnosti je spolu s romantizací přechodů krajinou jednou z disonancí, kterou *Death Stranding* pro vybuzení ludické vznešenosti uplatňuje. Ostatně ani Sam Porter není z hlediska vlastní psychologie vykreslen jako někdo, kdo by se o fikční problematiku herního světa příliš zajímal. Ztvárňuje apatickou a demotivovanou figuru vykonávající roli kurýra. Navenek ale může ve výtvarných kompozicích působit dojmem poutníka v romantickém prostředí.

10. Vtělení

Poutník nad mořem mlhy (Der Wanderer über dem Nebelmeer, 1818) je ikonickou olejomalbou Caspara Davida Friedricha. Ačkoli by mohl být výmluvným úvodním příkladem k úvaze o zobrazování člověka v romantických krajinomalbách a kontinuitě vedoucí k zobrazování avatara v digitálních krajinách počítačových her, je z důvodu svého kontextu nevhodný pro účely této práce. *Poutník nad mořem mlhy* je artefaktem romantismu, který byl později zneužit německou nacionalistickou ideologií.⁶⁷ Lze se domnívat, že nežádoucí interpretace politické agendy označující výjev za „vtělení německého ducha“⁶⁸ je způsobena nepřirozenou a až teatrální pózou poutníka, která více nahrává vnímání obrazu jako patriotického kýče než něčeho, co lze považovat za vznešené.⁶⁹

Rückenfigur je postavou člověka v romantické krajinomalbě, která je otočená zády vůči tomu, kdo obraz sleduje. Figura, která je takto nahlížena v třetí osobě, je zároveň poutníkem i divákem, nacházejícím se uvnitř obrazu samotného. O takové postavě můžeme říct, že je jen dalším subjektem, který reprezentovanou krajinu vnímá. Otočená figura nabízí zjevné paralely k možnostem a omezením agendy, kterou má

⁶⁷ MAUREL-CAHEN, Laure. *The Simplicity of the Sublime: A New Picturing of Nature in Caspar David Friedrich*. In Nassar D. (ed.) *The Relevance of Romanticism: Essays on German Romantic Philosophy*, Oxford Scholarship Online, 2014. s.2. ISBN-13: 9780199976201.

⁶⁸ Tamtéž.

⁶⁹ Je relevantní klást si i otázky vztahu národních dobovačných tendencí a vizuality vznešenosti. Paralely s *Death Stranding* jsou ve stručnosti popsány v kapitole 6.4 a 11.

hráč nebo hráčka v prostoru počítačových her. Pro akční adventury s otevřeným světem je běžnou strategií převedení složky subjektu na postavu avatara, na něhož je nahlíženo v třetí osobě a jehož protetické tělo vytváří limit hráčských akcí. Simulované protetické tělo je součástí herního prostoru, skrze kterou hráč nebo hráčka prostor vnímá jak vizuálně (herní krajinu většinu času sledujeme s postavou v popředí), tak i simulačně (díky prostoru si uvědomujeme limity těla avatara). Z důvodu této obojetnosti je postava avatara důležitou součástí herního realismu.

Komponování postav do obrazů zády k divákovi není charakteristickým výtvarným postupem pouze pro Friedricha, ale i romantické malířství jako celku. Objevovalo se již ve 14. století například u Jana Van Eycka (*Madonna of Chancellor Rolin*, 1435) a obecně lze o těchto figurách říct, že umocňují kvality a důležitost zobrazeného prostoru.⁷⁰ Byl to nástroj, který pomohl na krajinu převést pozornost i estetickou váhu. Krajiny v těchto výjevech přestaly být doplňkem kompozic, jejichž ústředními prvky bylo vyobrazení lidí. Odvrácená postava měla ve své neurčitosti a anonymitě explicitní identifikační poslání. Rückenfigur ve Friedrichově provedení je apelem ke kontemplaci a pomůckou ke vtělení do krajinomalby.⁷¹ Přestože tímto výtvarným postupem krajina (a příroda jako taková) nabyla nové autonomie, nelze si odmyslet romantické tendence vykreslovat scénérii jako představu lidské fantazie nebo pouhou projekci mysli. Jako by existence krajiny byla přímo podmíněna pohledem figury v popředí, bez které by bylo její vyobrazení nekompletní. Takovou podmíněnost můžeme vnímat jako další potvrzení Kantových principů, které předpokládají, že vše, co označujeme za vznešené, vychází pouze z mysli pozorovatele nebo pozorovatelky.⁷²

V rámci úvah práce si nelze nevsimnout zajímavé intermediální transformace této podmíněnosti, protože ostatně ani o herním prostoru

⁷⁰ KOERNER, Joseph Leo. *Caspar David Friedrich and the Subject of Landscape*. Reaktion Books. Londýn, 2009. s. 189-197. Dostupné z: <https://www.maramarietta.com/the-arts/painting-drawing-sculpture/artists-b-g/friedrich/>.

SPIRA, Andrew. *Invention of the Self: Personal Identity in the Age of Art*. London: Bloomsbury Academic, 2020. s. ISBN 9781350091061.

⁷¹ Tamtéž.

⁷² KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*, přel. ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975 s. 81.

nelze říct, že by existoval sám o sobě. I grafické zobrazování herní krajiny je podřízeno pohledu virtuální kamery a pozici sledování. Prostorový index, tedy centrální datová struktura, která drží informace o herních objektech, je součástí technologie herního enginu, jejímž úkolem je vykreslování prostoru. Protože není v možnostech renderování běžných grafických karet generovat vizuální informace herní mapy ve všech svých detailech, uplatňuje se technika *occlusion culling*. Identifikací herních objektů, které jsou mimo zorné pole hráče a hráčky nebo které jsou zakryty jinými objekty, nedojde k jejich grafickému vykreslení.⁷³ Lze tedy říci, že herní prostor dynamicky vzniká nebo zaniká pohybem avatara po herním světě, a de facto tvoří s protetickým tělem jednotu, v rámci které nelze přehledně rozlišovat. Dalším příkladem navazujícím na ludickou transformaci principů vznešenosti a vztahu herního média se zobrazováním nekonečnosti, je technika *fog distance*. „Zamlžování“ objektů vzdálených od herního avatara se snižuje míra jejich detailů, a vzdálené prostředí se proto jeví jako v mlze, ačkoli nemusí být simulací počasí ve hře, nýbrž nástrojem k optimalizaci her minulých dekád.⁷⁴ Důležitost mlhy v *Death Stranding* je představena v kapitole 13. a zneřehledňování prostoru v následující kapitole.

11. Je to prostor, o co se hraje

Postavy ve Friedrichových obrazech měly vůči krajině různá měřítka. Demonstraci nezměrnosti okolního prostoru, v Kantově konceptu popsanou jako vznešenost matematická, Friedrich realizoval zasazováním titěrných postav do popředí nebo blízkosti dolní části rámu obrazu. Takové postavy se jeví jako entity paralyzované nekonečným obzorem oceánu (*Dva muži u obzoru*, 1817, Fig. 8) nebo jako poutníci, kteří jsou pohlceni hypnotizující temnotou lesa, do něhož vstupují (*Lovec v lese*, 1814, Fig. 9). Umenšování zobrazeného člověka vůči okolní

⁷³ SMÍLEK, Petr. *Herní 3D engine a moderní grafické technologie*. In: JIRKOVSKÝ J. (ed.), *Game Industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. s. 52, 53. ISBN 978-80-904387-3-6.

⁷⁴ Dostupné z: <https://www.quora.com/Does-fog-in-a-game-increase-or-decrease-FPS-and-performance>

přírodě je romantizujícím postupem, který deklaruje určitou bezmocnost, ale vytváří prostor ke kontemplaci. Podobný postup nápomocný v uvědomování si měřítka avatara a estetických kvalit pusté herní krajiny, která je pro nás za jiných okolností ohrožující, se objevuje v *Death Stranding* v průběhu některých zdlouhavějších expedic. Způsobem představení nové herní lokace je oddálení kamery, která jinak sleduje avatara z pevně dané vzdálenosti, až téměř do výšky ptačí perspektivy. Zmenšení avatara vůči scénériím nese v počítačových hrách silný afektivní potenciál.⁷⁵ Že se jedná o poetizaci gameplaye a moment, který je určen k odpočinku od nástrah herního terénu, utvrzuje spuštění melancholického soundtracku, který jako by přebíral kontrolu nad způsobem hraní. Muzikální složka není jen neurčitým dramatickým podkladem ke hře, ale výběrem písní post-rockové islandské kapely *Low Roar*.⁷⁶ Cinematickým zdůrazňováním panoramat je hráči nebo hráčce opětovně připomínáno, že „*je to prostor, o co se hraje.*“⁷⁷

Rozlehlé pláně *Death Stranding* jsou novou zemí, která vznikla po sérii katastrof odehrávajících se před událostmi prezentovanými ve hře. Přes svou nehostinnost vůči životu jako takovému jsou tato údolí pokryta zelení a dynamickými geologickými strukturami, které evokují novost i potenciál k expanzi. Protože tato nově zrozená půda vyrostla v obklíčení hranic, které historicky připadaly Spojeným státům (v decentralizované podobě vystupujícím pod novým názvem *United Cities of America*), je znovudobytí skoro až automatickým krokem přeživší politické síly. Některé části příběhu je možné interpretovat jako touhu po agresivní expanzi, jiné zase dokládají snahu o citlivější obnovu lidských struktur.

I z důvodu nejednoznačného morálního ukotvení příběhu je přehlednější zaměřit se na celkový design herní krajiny, který zřetelně nabádá k obnově základních infrastruktur. Kvůli zákeřným strmým svahům, trhlinám nebo divokým řekám však herní krajina umožňuje první kroky k této obnově spíše tělu nežli stroji. Prostor se tak otevírá pouze

⁷⁵ SEIDL, s. 175.

⁷⁶ Dostupné z: <https://www.vg247.com/sony-wouldnt-even-tell-low-roar-music-death-stranding>.

⁷⁷ BENDOVIÁ, Helena. Umění počítačových her. Praha: NAMU, 2016. s. 141. ISBN 978-80-7331-421-7.

koexistenci primitivního nástroje a ideální technologii budoucnosti – jako by vše mezi tím bylo nedokonalé a škodlivé.

Příkladem snoubení romantické vizuality a dobovačných tendencí byly olejomalby představitelů amerického romantismu⁷⁸, které přibližuje i kapitola 6.4. Výjevy malířů z Hudson River School jsou reprezentací krajín představující potenciální ohrožení pro člověka.⁷⁹ Estetický prožitek vznešenosti se u maleb romantismu zakládá na pouhém nahlížení onoho nebezpečí a zachování bezpečného odstupu například v prostorách galerie.

Simulace pohybu v prostoru a ohrožení dává vznešenosti zcela nový repertoár výrazových prostředků. „*Herní zážitek do značné míry tkví v tom, že herní prostor máme prozkoumávat a potýkat se s jeho nástrahami. Prostor funguje jako určitý druh odměny pro hráče – je explicitním vyjádřením boje člověka o přežití ve světě.*“⁸⁰ Pro počítačové hry je tedy příznačné, že se specifickými mechanikami snaží estetický prožitek a odstup narušit.

Následující kapitola popisuje funkce avatara Sama Portera, které tento odstup zužují, pročez komplikují romantické vnímání herního prostoru.

12. Simulace těla a ohrožení

Absence koridorů, které napomáhají plynulosti a narativní chronologii v postupu hrou, představuje velkou výzvou pro herní designéry a designérky. Pro efektivní dramatické rozvíjení příběhu je nutné postavu nalákat do konkrétních míst.⁸¹ Otevřený svět *Death Stranding* ale nechává na hráči nebo hráčce, aby si zvolili vhodnou cestu k dosažení svého cíle. Řídit se mohou herní mapou, která zobrazuje přibližnou podobu terénu lokace, anebo informativními grafickými

⁷⁸ Explicitní nacionalistický kontext Friedrichova *Poutníka nad mořem mlhy* nebyl k obrazu připojen v době jeho vzniku.

⁷⁹ SEIDL, Monika. Sublime Scenery and Spectacular Settings. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds.) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. s. 176. ISBN 978-3-7003-1758-6.

⁸⁰ BENDOVIÁ, s. 140.

⁸¹ KOLÁŘ, Jarek. *Videohry a vyprávění*. In. JIRKOVSKÝ J. (ed.), *Game Industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. s.132. ISBN 978-80-904387-3-6.

symboly upozorňujícími na možná nebezpečí. Sam Porter nedisponuje ničím, jako je mobilní inventář, který by dokázal magicky pojmout nezbytné nástroje nebo doplňky výbroje. Jediné, s čím lze pracovat, je tělo avatara a úchytné konstrukce na zádech, nohách nebo pažích postavy. Mimo samotné zásilky je potřeba položky, které napomáhají přežití cesty, rozmístit po těle avatara tak, aby se navzájem vyvažovaly a postava mohla být v nevlídném terénu alespoň částečně flexibilní. V případě předpovědi srážek je žádoucí počítat s antikorozivními spreji pro ochranu zásilek, srázy je možné slaňovat provazy, jiné překážky zase teleskopickými žebříky. Vhodné je také zkontrolovat poškození obuvi, případně si před cestou zajít na toaletu.⁸² S výpisem podobných nutností by se dalo pokračovat dále. Je zřejmé, že herní mechaniky vkládají silný důraz na strategické rozvrhnutí cesty s ohledem na fyzické limity těla avatara i limity transportovaných položek. Opotřebovatelnost materiálů a nezbytnost pečlivé organizace herních objektů na konstrukci těla avatara je něčím, co silně ovlivňuje estetické vnímání herního prostoru. Simulace materiality způsobuje, že se percepce herního prostoru zužuje na bezprostřední okruh objektů herního terénu, které mohou při postupu představovat obtíže. Herní krajinu je poté komplikující dále sledovat v širších cinematických perspektivách nebo prisma romantických scénérií. Je to zejména soundtrack, který povyšuje gameplay na kompaktní audiovizuální zážitek. Ten vede k emočním stavům nekompatibilním s řešením bezprostředních nástrah. Melancholická zahleděnost do dálky podrývá snahy udržet se na nohou.

Série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) je typická maximalizací pohybů herní postavy, která v překonávání herního prostoru užívá řadu akrobatických prvků. Složitost ovládní avatara však nelze hodnotit podle toho, jak se pohyb postavy jeví navenek. Překonání několika budov renesanční Florencie se v *Assassin's Creed II* může stát bezmyšlenkovitou rutinou. Mechaniky ovládní těla v *Death Stranding* dokáží být výzvou při sestupu mírnějšího svahu i v pokročilejší fázi hry. V kontextu jiných akčních adventur je hlavním cizorodým prvkem v ovládní Sama Portera nezbytnost myslet na balancování postavy.

⁸² Dostupné z: <https://guides.gamepressure.com/death-stranding/guide.asp?ID=52395>.

Prudká zastavení, přetížení anebo nevhodné rozložení položek na těle avatara činí balancování při chůzi nebo běhu jedním z nejnáročnějších aspektů hry. Není zvykem, aby hráč nebo hráčka strávili první hodiny ve hře učení se chůze. Tato komplikace pohybu však není samoučelná, nýbrž odpovídající extrémní míře přetěžování protetického těla v průběhu hry. Lze namítat, že v *Death Stranding* existuje řada pomocných transportních prvků, jako jsou lanovky nebo motorová vozidla. Ačkoli je pohyb ve hře těmito prostředky výrazně usnadňován, pro jejich používání je nutné fyzicky vybudovat základy energetické sítě.

Za zúžení vnímání herního prostoru tedy může realistická simulace gravitace, potřeba kontroly balancování postavy a častá přetíženost protetického těla. Mechaniky pohybu dále komplikují i vnější prvky v herním prostoru, které ve velkých detailech člení herní terén (kameny, kluzký povrch, eroze a nerovnosti půdy). Protože interakce s herním prostorem je v *Death Stranding* centrální aktivitou, součástí výstroje avatara je i antropomorfní aparát zvaný Odradek. Ten skenuje bezprostřední okolí postavy, čímž upozorňuje na možná nebezpečí terénu či přítomnost nepřátelských entit. Osvětlený kruh, který se kolem postavy objevuje při skenování prostoru, zvýrazňuje specifika okolí, a proto je výmluvným vizuálním apelem k převedení pozornosti na bezprostřední okruh kolem těla avatara. Je jen jedním z dalších de-romantizujících prvků poukazujících na materiální vlastnosti digitální krajiny.

13. Ludická ambivalence prožitku vznešenosti

Detailnost a reaktivita terénu i simulace balancování avatara je neustálou připomínkou měřítka těla vůči reprezentované přírodě. Nezměrnou krajinu s působivým grafickým zpracováním umocňuje nezměrnost nástrah herního terénu. Společně se sisyfófským úsilím vloženým do pěšího překonávání dalekých cest se můžeme na gameplay *Death Stranding* dívat jako na proces vyhovující Kantově definici vznešeného prožitku:

„...příroda dává sice poznat naši fyzickou bezmocnost, ale zároveň nám odhaluje schopnost k tomu, abychom se posuzovali jako na ni nezávislí“ (...)
„i když by musel člověk oné nadvládě podlehnout, zůstává lidství v naší osobě neponíženo.“⁸³

Sam Porter je ostatně protagonistou, který těmto romantickým principům vyhovuje. Charakter apatického kurýra není narativní konstantou, protože zároveň projevuje i své pevné morální zásady.

Pokud bychom se drželi u povrchnosti obrazů herního světa, které nabízí mnoho paralel s německým a americkým romantismem, potažmo i zjednodušeného čtení narativu, je Sam Porter příkladným vzorem osamocené poutníka a romantického hrdiny.

Samotné putování krajinami *Death Stranding* je vystavěno na dvou polohách herního designu. Jedna pracuje s tenzí plynoucí z neprozkoumaného prostoru, druhá zase s uvolněním při aktivování chirální sítě, která herní prostor zpřehledňuje. I v jiných počítačových hrách je častým postupem, že hráč nebo hráčka nejprve dosahují určitého bodu, aby se jim vynořily nápovědy v rámci orientační miniaturní herní mapy. V *Death Stranding* je tento systém nápověd napojen na asynchronní multiplayer, který se otevírá ve chvíli zapojení fikčního internetu věcí⁸⁴. Do té doby se pohybování přes síť nepokryté lokace rovná zkušenosti singleplayeru. V asynchronním multiplayeru interagujeme s jinými hráči nebo hráčkami synchronně pouze v prostoru, nikoli však v čase. Děje se tak pomocí odkládání nebo stavby různých herních objektů a umístování orientačních symbolů v krajině. Nepřímá interakce je založena na systému náhody, proto nikdy nepoznáme algoritmus, podle něhož by se dalo určit autorství těchto herních objektů. Hra uvádí určitý systém hodnocení a lajků, jak jej známe ze sociálních sítí, čímž naznačuje tendenci zviditelňovat ty objekty, které jsou nejlépe hodnocené. Nic takového však nelze s přesností ověřit, neboť některé mizí bezprostředně, jiné zase setrvávají po celou dobu hry.

⁸³ KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*, přel. ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975 s. 93.

⁸⁴ Chirální síť.

Najdou se i tací, kteří se online aspektu hry brání a postupují hrou výhradně svépomocí. Pro běžného hráče nebo hráčku však mohou mít položené žebříky a svěšená lana velký význam. To platí především v počátku hry, kdy je takřka celý herní svět neznámý a hráč nebo hráčka se s monstry a způsoby vyhýbání teprve seznamuje. Protože *Death Stranding* staví na svých stealth a pacifistických vlastnostech, systém nejvíce odměňuje takové strategie hraní, které upřednostňují obcházení všech typů nepřátelských entit a struktur. Zanechávání mrtvých těl je herní mechanikou a narativem prezentováno jako ohrožující a tabuizované jednání, neboť těla mohou nalákat monstra a zahájit řetězce dalších kataklyzmatických událostí. Hra také zpravidla neodměňuje ty, kteří se snaží před monstry utíkat anebo je přemoci fyzicky za pomoci nevhodných nástrojů. Transparentnost monster činí jejich pohyb matoucím a zákeřným, lze se ale postupně napojit na sadu zákonitostí, podle nichž simulace monstra jedná. Situace se nepodobá simulaci monster ve hře *Alien: Isolation* (Sega 2014), kde hráčská komunita identifikovala „nespravedlivý“ algoritmus nadměrně zveličující sensorické vlastnosti Vetřelce.⁸⁵ Monstra se v *Death Stranding* neobjevují náhodně, často obsazují průchodné koridory roklí, pročež je hráč nucen vyhledat nebezpečnější cesty v okolních skalách. Indikátorem jejich blízkosti je náhlé znepráhlednění prostoru vlivem tmavého oparu silného deště. Jakékoli zanechané značky označující vhodný alternativní směr přechodu nebo lana umožňující překonání převisů, jsou v úvodních hodinách hry vítanými prvky herní mechaniky.

Existence těchto pomocných herních objektů a možnost jejich transportu pomocí chirální sítě načrtává linii, která stojí mezi dvěma módy designu hry. Střídání aktivované a neaktivované podoby krajiny herního světa (přirovnání není obrazné, chirální síť lze chápat jako nový techno-organický metabolismus herního světa) nabádá ke dvojí strategii hraní i dvojímu způsobu emočního prožívání. Ani u jednoho z nich nelze říct, že by pracoval v souhře s emočním prožíváním vznešenosti v celém svém rozsahu. Jedná se o formu symbiotického konstruktů. Jednou zobrazuje

⁸⁵ ŠVELCH, Jaroslav. *Should the Monster Play Fair?: Reception of Artificial Intelligence in Alien: Isolation*. 2020, roč. 20, č. 2. Dostupné z: http://gamestudies.org/2002/articles/jaroslav_svelch.

herní svět romantizovaný, tedy jako čistý, nedotčený a neznámý, bez jakýchkoli pomocných orientačních prvků nebo sociálního propojení. Pro nedostatek informací nabádá herní mechanismus hráče nebo hráčku procházet takových herním prostorem obezřetněji a více si uvědomovat onu materiální složku terénu i možnosti simulace ohrožení avatara. Jindy se zase jeví jako systém spoléhající na aktivaci chirální sítě, kdy se emoce osamocení zpravidla narušuje. Základní infrastruktura uhlazuje svízelné úseky herní krajiny, obnovuje komunikaci s ostatními základnami a zvýrazňuje nepřátelská teritoria v herní mapě. V tomto módu, typickém pro pokročilejší fázi herní doby po osvojení herních mechanik, je hráči nebo hráčce umožněno vstoupit do uvolněnějšího způsobu hraní. Lze popsat tzv. flow teorií, která je konceptem herního designu založeným na repetitivním gameplayi komfortním pro svou relativní nenáročnost. Popisuje stav totální psychické a fyzické imerze.⁸⁶ *Death Stranding* kvůli kurýrním výpravám vtahuje do hluboce repetitivního režimu hraní, který imerzi umožňuje za pomoci okázalého grafického zpracování, soundtracku a odváděním pozornosti od limitů fyziologické simulace vylepšováním protetického těla avatara.

Death Stranding v rámci celkové zkušenosti hraní ukazuje možnosti koexistence romantické imerze spolu s pragmatickým a materiálním vnímáním herního prostoru. Vznešenost ve své ludické formě můžeme proto vnímat jako hybridní sílu, která maskuje prekarizovanou pozici protetického těla tím, že jej vsazuje do romantických digitálních scénérií. Ty se hráči nebo hráčce ukazují jako nestálý herní element, který v jedné chvíli zastává roli estetických kulis, ve druhé zase roli antagonisty.

⁸⁶ SHINKLE, Eugenie. Videogames and the Digital Sublime. In Karatzogianni A., Kuntsman A. (eds.) *Digital Cultures and the Politics of Emotion Feelings, Affect and Technological Change*. New York: Palgrave Macmillan, 2012 s. 101 ISBN 978-1-349-33380-6.

Závěr

Centrální motivací pro tuto práci bylo nalézt vhodný analytický klíč pro popis emocí a specifické hráčské zkušenosti, která vyplývá z hraní počítačové hry *Death Stranding*. Cílem nebylo rozhodnout, zda *Death Stranding* a počítačové hry jako takové mohou zážitek vznešenosti vybudit, nýbrž jakým způsobem klasický koncept vznešenosti proměňují.

Prožitek nekonečnosti a negativního potěšení tak, jak vyplývá z nejstarších definic vznešenosti od Edmunda Burkeho a Immanuela Kanta, nabývá při hraní *Death Stranding* mnoha podob. V příběhu hry, která má bohaté encyklopedické podloží, je mnoho slepých uliček, kvůli kterým nikdy nedostáváme uspokojivý obraz celkové fabule. Ludická vznešenost tak nekonečnost demonstruje přes limity vnímání herního univerza. Hráč nebo hráčka jsou odkázáni na interakci s herním prostorem, bez možnosti jasnějšího poznání příčin událostí prezentovaných hrou.

Nejvýraznějším zprostředkovatelem prožitku vznešenosti je u *Death Stranding* grafické zpracování herního prostoru, které estetické principy vznešenosti uvádí pomocí podobných modelů jako romantické malířství na počátku 19. století. Právě proto se práce nejvíce zaměřuje na prostorovost. Paralely jsou silně vnímatelné v malířských postupech Caspara Davida Friedricha, který ideu nezměrnosti ztvárňoval ve svých olejomalbách amplifikací nespoutanosti přírodních živlů, jako jsou rozbouřená moře, zvířená mračna nebo nekonečné horizonty. Měřítka, hrající významnou roli v původním výkladu vznešenosti, nesly postavy otočené do nitra obrazu, až nápadně připomínající avatara RPG her.

Dalo by se nalézt mnoho podporujících argumentů, proč je *Death Stranding* příkladným novomediálním artefaktem, který se podílí na remediaci romantické vizuality. Pro účely poznání aktualizovaných podob vznešenosti bylo proto podstatné podívat se i na situace, ve kterých může ludická vznešenost vytvářet konflikt s jeho původním významem. Herní realismus, který adaptuje precizní grafické zpracování spolu

s pokročilou simulací herního terénu a motoriky avatara, se jeví být zásadním faktorem pro disonance, které mohou prožitek vznešenosti narušovat. Stěžejním aspektem herního realismu, který odklání pozornost od romantického prostoru k uvolněnějšímu módu percepce, je simulace ohrožení. Ta je v rozporu s Kantovou tezí ve věci vznešenosti v tom, že pozorovatel nebo pozorovatelka nesmí být onou nezměrnou silou ohrožení. Stejně jako malířství romantismu je ale i umělecká reprezentace počítačové hry autonomní (a imunní) vůči filosofickým definicím, ze kterých vychází. Herní realismus tedy můžeme považovat za kvalitu taxonomicky nadřazenou romantickým prvkům v počítačových hrách.

Herní médium dovoluje, aby tyto disonance nebyly vnímány jako disonance. Naopak dávají vzniknout množině emocí, která je pro *Death Stranding* i pro jiné tématem příbuzné počítačové hry vlastní. Mód přežití koexistuje v symbióze s kontemplací a meditativní imerzí. Herní design *Death Stranding* se zakládá na střídání těchto dvou poloh jakožto centrálním mechanismu estetického prožitku. Zdá se, že je to stav, kterého je afekt vznešenosti schopen dosáhnout pouze ve své nové formě, a to nejlépe ve spřežení s interaktivními médii, jako jsou počítačové hry.

Obrazové přílohy

Fig. 1



Anonymous, Brockenhaus, 1805, lept. MITCHELL, Timothy F. „From Vedute to Vision: The Importance of Popular Imagery in Friedrich's Development of Romantic Landscape Painting". The Art Bulletin. 1982, roč. 64, č. 3. S. 422. <https://doi.org/10.2307/3050244>.

Fig. 2



*C.D.Friedrich, Horská kaple v mlze, 1811, olej na plátně.
MITCHELL, s. 422.*

Fig. 3



*C. D. Friedrich, Kamenná brána v Uttenwalder Grund, 1800, sépiový inkoust.
MITCHELL, s. 419.*

Fig. 4



*C. D. Friedrich, Horská krajina, 1805, sépiový inkoust.
MITCHELL, s. 420.*

Fig. 5



Death Stranding, úvodní lokace Capital Knot City, snímek obrazovky.

Fig. 6



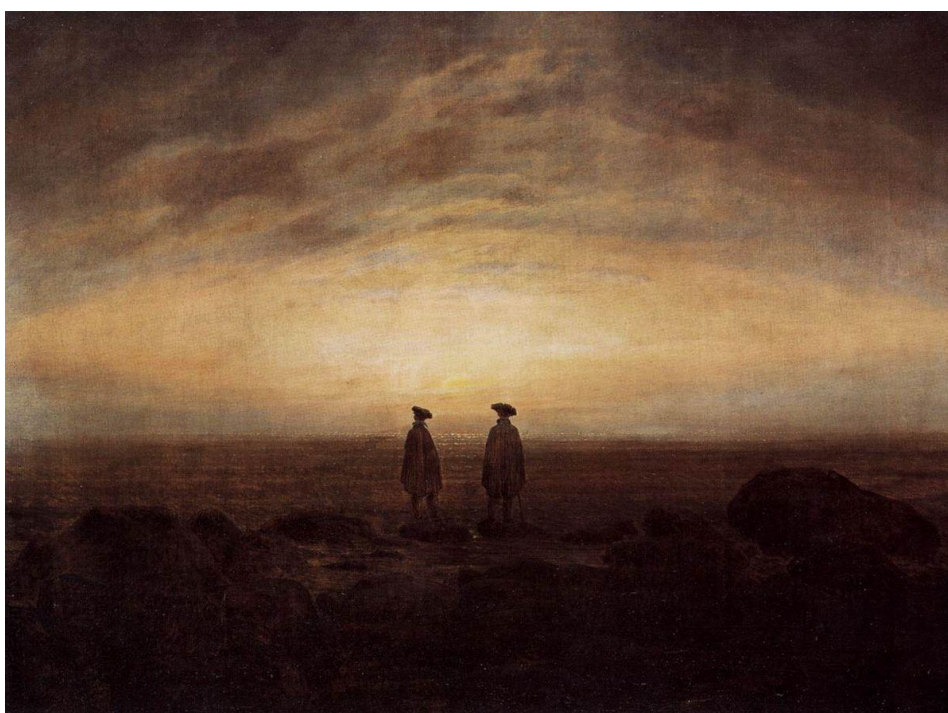
Death Stranding, Weather Station, snímek obrazovky.

Fig. 7



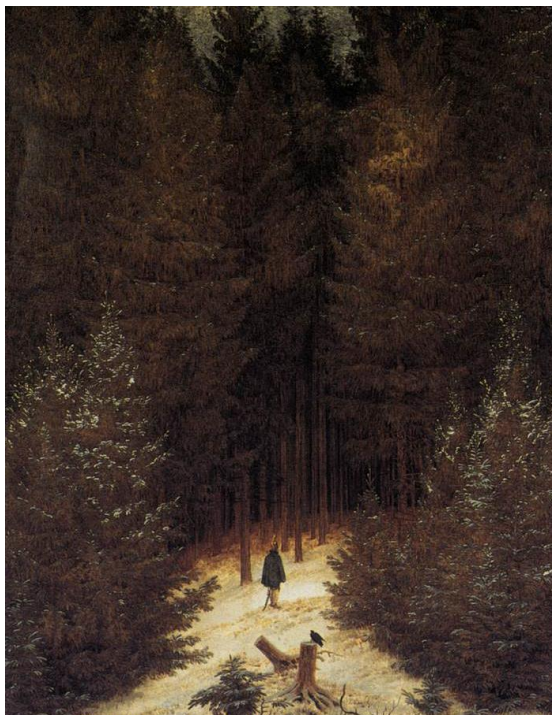
Death Stranding, Chiral Relay at West Knot City, snímek obrazovky.

Fig. 8



C. D. Friedrich, Dva muži u more, 1817, olej na plátně. Alte Nationalgalerie, Berlin. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar_David_Friedrich_Zwei_M%C3%A4nner_am_Meer.jpg

Fig. 9



C. D. Friedrich, Lovec v lese, 1814, olej na plátně.
Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar_David_Friedrich_-_The_Chasseur_in_the_Forest_-_WGA8247.jpg

Fig. 10



Thomas Cole, A Wild Scene, 1832, Baltimore Art Museum.
Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/mbell1975/4572919796>

Seznam použitých zdrojů a literatury

Videohry

Death Stranding. Režie Hideo Kojima. Kojima Entertainment, 2020.

Alien: Isolation. Režie Alistar Hope. Sega, 2014.

Assassin's Creed II. Režie Patrice Désilets, Ubisoft 2009.

Literatura

AARSETH, Espen. *Allegories of Space*. In Eskelinen M., Koskimaa R. (eds) *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2001. ISBN 9789513909055.

AARSETH, Espen. *Playing research: Methodological approaches to game analysis*. Artnodes. 2003. DOI:10.7238/a.v0i7.763.

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BABIC, Edvin. *On the Liberation of Space in Computer Games*. Eludamos: Journal for Computer Game Culture. Tromsø: UiT The Arctic University of Norway, 2007, roč. 1, č. 1.

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

BRION, Marcel. *Romantismus*. In. UYGHE, René (ed.) *Encyklopedie umění nové doby*. Přeložila Hana STAŠKOVÁ. Praha: Odeon, 1974. ISBN: 01-529-74.

BURKE, Edmund. *Filosofické zkoumání původu našich idejí vznešena a krásna*. London: Printed for R. and J. Dodsley. 1764.

DORIVAL, Bernard. *Doba Realismu*. In. UYGHE, René (eds) *Encyklopedie umění nové doby*. Přeložila Hana STAŠKOVÁ. Praha: Odeon, 1974. ISBN: 01-529-74.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Representation. Ludology.org. 2001. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/sim1/simulation101.html>

GÜNZEL, Stephan. *The Space-Image*. In Mersch D., Liebe M., Günzel S. (eds) *Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008*. Postdam: Universitätsverlag Potsdam, 2009. ISBN 3940793493.

GÜNZEL, Stephan. *The Spatial Turn in Computer Game Studies*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. ISBN 978-3-7003-1758-6.

HICKS, Katherine K. *CREATING A TAXONOMY FOR VIDEO GAME VISUAL STYLE*. Diplomová práce. School of Liberal Arts and Sciences. Pratt Institute. Brooklyn, 2020. Vedoucí práce Yoo Yun Lee. Dostupné z: <https://docplayer.net/226651854-Creating-a-taxonomy-for-video-game-visual-style-katherine-k-hicks-katherine-k-hicks.html>.

HOUSE, Ryan. *Precariat likes get liked*. In Pfister E., Winnerling T. Zimmerman F. (Eds.) *Democracy Dies Playfully. (Anti-)Democratic Ideas in and Around Video Games*. 2020. Gamevironments.

JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. [Praha]: D.A.M.O. 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.

JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. [Praha]: D.A.M.O. 2012. ISBN 978-80-904387-3-6.

KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. přel. ŠPALEK V., WALTER H., Praha: Odeon, 1975.

KIRKPATRICK, Graeme. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester and New York: Manchester University Press, 2011. ISBN 9780719077180

KOLÁŘ, Jarek. *Videohry a vyprávění*. In JIRKOVSKÝ J. (ed.), *Game Industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. ISBN 978-80-904387-3-6.

KOERNER, Joseph Leo. *Caspar David Friedrich and the Subject of Landscape*. Reaktion Books. Londýn, 2009. Dostupné z:

<https://www.maramarietta.com/the-arts/painting-drawing-sculpture/artists-b-g/friedrich/>.

KUZNIAR, Alice. *The Vanishing Canvas: Notes on German Romantic Landscape Aesthetics*. German Studies Review. 1988, roč. 11, č. 3. <https://doi.org/10.2307/1430503>.

LIKAVČAN Lukáš, DELLANOCE Leonardo. *Playing (Against) Extinction*. TANK Magazine. Summer. 2020. Dostupné z: <https://tankmagazine.com/issue-83/features/death-stranding>.

MACEK, Jakub. *Poznámky k okouzlení novostí nových médií*. Mediální studia. Fakulta sociálních věd Univerzity Karlovy. 2012, č.1.

MARTIN, Paul. *Space and place as expressive categories in videogames*. Disertační práce. School of Arts. Brunel University. London, 2011. s. 33. Dostupné z: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.426.5930&rep=rep1&type=pdf>.

MARTIN, Paul. *The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion*. Game Studies. 2011, roč. 11, č. 3. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.

MAUREL-CAHEN, Laure. *The Simplicity of the Sublime: A New Picturing of Nature in Caspar David Friedrich*. In Nassar D. (ed.) *The Relevance of Romanticism: Essays on German Romantic Philosophy*, Oxford Scholarship Online, 2014. ISBN-13: 9780199976201.

MITCHELL, Timothy F. *From Vedute to Vision: The Importance of Popular Imagery in Friedrich's Development of Romantic Landscape Painting*. The Art Bulletin. 1982, roč. 64, č. 3. <https://doi.org/10.2307/3050244>.

NESTOROVA, Viktoria. *Video Game Graphics and Players' Perception of Subjective Realism*. Diplomová práce. Faculty of Media and Communication. Bournemouth University. Poole, 2020. Dostupné z: <http://eprints.bournemouth.ac.uk/35717/>.

SEIDL, Monika. *Sublime Scenery and Spectacular Settings*. In Mitgutsch K., Klimmt Ch., Rosenstingl H. (eds) *Exploring the Edges of Gaming*. Wien: Braumüller, 2010. ISBN 978-3-7003-1758-6.

SHINKLE, Eugenie. *Videogames and the Digital Sublime*. In Karatzogianni A., Kuntsman A. *Digital Cultures and the Politics of Emotion Feelings, Affect and Technological Change*. New York: Palgrave Macmillan, 2012. ISBN 978-1-349-33380-6.

SHINKLE, Eugenie. *Of Particle Systems and Picturesque Ontologies: Landscape, Nature, and Realism in Video Games*. *Art Journal*. 79:2. DOI: 10.1080/00043249.2020.1765556.

SPIRA, Andrew. *Invention of the Self: Personal Identity in the Age of Art*. London: Bloomsbury Academic, 2020. ISBN 9781350091061.

ŠVELCH, Jaroslav. *Should the Monster Play Fair?: Reception of Artificial Intelligence in Alien: Isolation*. 2020, roč. 20, č. 2. Dostupné z: http://gamestudies.org/2002/articles/jaroslav_svelch.

VELLA, Daniel. *The Wanderer in the Wilderness: Minecraft, Proteus and Being in the Virtual Landscape*. Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference Bergen. Wien: Braumüller, 2013. Dostupné z: https://www.academia.edu/4695387/The_Wanderer_in_the_Wilderness_Minecraft_Proteus_and_Being_in_the_Virtual_Landscape.

VELLA, Daniel. „*No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime* ". *Game Studies*. 2015, roč. 11, č. 1. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>.

Ostatní

THOMAS, Greg. *Industrial sublime*. Aesthetica Magazine. 2021.

Dostupné z: <https://aestheticamagazine.com/industrial-sublime/>.

RAAB, Josh. *How Video Game Makers Create Hyper-Realistic Worlds*.

Time. 2017. Dostupné z: <https://time.com/4747546/video-games-photo/>.

ZOTOMAYOR, Karlos. *How Death Stranding turns Walking into*

Immersive Experience. Gamerant. 2022. Dostupné z:

<https://gamerant.com/death-stranding-walking-gameplay-immersion-experience/>.

Does fog in a game increase or decrease FPS and performance? - Quora.

Quora - A place to share knowledge and better understand the world

[online]. Dostupné z: <https://www.quora.com/Does-fog-in-a-game-increase-or-decrease-FPS-and-performance>.