

Digitálna fikcia a aspekty hra a hravosť

Roger Silverstone

Hra umožňuje preskúmať tú hmlistú hranicu medzi fantáziou a realitou, medzi skutočnosťou a predstavou, medzi mnou a druhým.

Hra nás oprávňuje skúmať, a to nielen samých seba, ale aj svoju spoločnosť.

V hre kultúru nielen skúmame, ale aj tvoríme.

Brian Sutton-Smith-

The Ambiguity of Play

- ◉ Podľa Briana Suttona-Smitha je práve „adaptívna variabilita“ centrálnym atribútom funkcie hry:
- ◉ „Pri hľadaní toho, čo spája formy hry medzi deťmi a dospelými, zvieratami a ľuďmi, sny, zasnenia, hry, športy a festivaly, nie je ťažké dospieť k záveru, že to, čo majú aj vzhľadom na odlišné kultúry spoločné, je ich úžasná diverzita a variabilita. Je teda možné, že práve táto variabilita je zásadnou pre funkciu hry, vzťahujúcu sa na všetky druhy.“

Hra - transdisciplinárny sociálny fenomén

- Hra si ako transdisciplinárny sociálny fenomén získala, a stále získava pozornosť veľkého diapazónu diskurzov:
- filozofického (Platón, Immanuel Kant, Ludwig Wittgenstein, Eugen Fink),
- psychologického (Jean Piaget, William James, Lev Vygotskij),
- sociologického a antropologického (Johan Huizinga, Roger Caillois),
- umeno- a literárnovedného (Friedrich Schiller, Hans-Georg Gadamer, Jacques Derrida, Kendall Walton, Warren Motte, Marie-Laure Ryanová),
- mediálneho (Marshall McLuhan, Henry Jenkins),
- diskurzu video- a počítačových hier (Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Katie Salenová-Eric Zimmerman, Mirosław Filiciak), etc.

Wittgenstein – jazykova hra

- ◉ Literárna tradícia hry spočíva v hre s konvenciami, v hre s jazykom (Wittgenstein).
- ◉ "language-game" (*Sprachspiel*)
- ◉ Ak človek nechápe kontext jazyka a pravidlá daného diskurzu, nechápe slová v ich pravej forme
- ◉ Jazyk má význam iba vo svojom špecifickom kontexte

Wittgenstein

- ◉ 'the meaning of a word is its use in the language.,
- ◉ Each word has meaning in as much as it has a use in a particular language game, outside of the language game there is no meaning.
- ◉ Jazyk je súborom jazykových hier, ktoré sú vo vzťahu, ale nie fixnom

Lyotard :

Postmodern Condition

- ◉ 3 typy hier:
- ◉ **denotatívna hra**
 - ◉ Dôraz: pravda, nepravda
- ◉ **Preskriptívna hra**
 - ◉ Dôraz: dobro, zlo
- ◉ **Technická hra**
 - ◉ Dôraz: výhoda, nevýhoda

Jacques Derrida – hra

- ◉ Derrida v texte *Struktura, znak a hra* v diskurzu věd o člověku používá koncept hry na vysvětlení štruktúry jazyka.
- ◉ Všetko je len interznaková hra, jazyk sa vzťahuje iba sám na seba

Jacques Derrida - Gramatológia

- ◉ „jazyk – to je pre človeka prístup
- ◉ k svetu a súčasne aj jeho zámenou, surogátom, oneskorením sa, vzdušným zrkadlením a tieňom.
- ◉ Svet sa človeku ukazuje, stáva sa mu, jedine v procese jazykovej hry – v ktorej čiastočne chýba“ (Derrida, 1967, s. 53).

Fink – kozmologicky rozmer hry

- Filozof Eugen Fink - hra ako inšpirácia pre filozofiu.
- Fink v rámci svojej kozmologickej filozofie vychádzajúcej z fenomenológie vníma hru ako:
 - symbol sveta, ako miesto prestúpenia skutočnosti s ilúziou.
- Fink si uvedomuje osobitný status hry ako možnosti pre dosiahnutie „straty predstavy o realite“, prechodu do virtuálnosti („svět hry je imaginární dimenze“).
- Fink pre hru rezervuje miesto medzi inými základnými existenciálnymi fenoménmi a zároveň ju diferencuje, pretože hra podľa neho nie je postavená na naháňaní sa za konečným cieľom.
- Fink sa v práci *Hra jako symbol světa* vyhol kategorizácii hier a svoju prácu postavil na definovaní ontologického statusu hry.

Gadamer – hra, symbol, slávnosť

- Gadamer hovorí o hre ako o jednom z troch pojmov – hra, symbol a slávnosť, pomocou ktorých možno rozviesť odpoveď na otázku:
- „Čo je antropologickým základom nášho umeleckého zážitku?“

Marshall McLuhan – Jak rozumět médiím

- Podľa McLuhana sú hry ľudovým umením, kolektívnou reakciou na hlavnú dynamiku kultúry, extenziami sociálneho človeka a štátu, sú dramatickými modelmi nášho psychického života, sú prostriedkom zúčastňovania sa na živote spoločnosti, sú komunikačným médiom, extenziami nášho skupinového ja.
- Umenie nie je iba hrou, ale extenziou ľudského vedomia pomocou istých modelov,
- šport je reakciou na typickú činnosť spoločnosti,
- vážne umenie je prehodnotením komplexného stavu kultúry

Hra ako fenomén súčasnej kultúry

- Ďalšími faktormi, ktoré prispeli k zvýšeniu kreditu hry, k záujmu o jej teoretické ukotvenie, k väčšej pozornosti venovanej tomuto fenoménu v súčasnej kultúre, či dokonca k tzv. „ludifikácii kultúry,“:
- presadzovanie aspektu hry v (najmä postmodernom) umení – umelec akoby sa s recipientom hral
- ako aj smerovanie súčasnej vizuálnej kultúry k estetike upriamenej na populárnu zábavu
- vzrastajúca popularita videohier a počítačových hier.

Johannes Huizinga – Homo ludens

- ◉ kultúrotvorná funkcia hry vstúpila do intelektuálneho povedomia najmä vďaka práci holandského historika a sociológa Johanna Huizingu *Homo Ludens* z roku 1938.
- ◉ Huizinga v nej podáva definíciu hry, ktorá slúžila ako základ pre mnohých teoretikov, ktorí sa problematike hier venovali.
- ◉ „Hra je dobrovoľná činnosť či zamestnanie, ktoré vykonáva v rámci istých presne stanovených časových a priestorových hraníc, podľa dobrovoľne prijatých, no bezpodmienečne záväzných pravidiel, je sama osebe cieľom a sprevádza ju pocit napätia, radosti i vedomie ‚odlišnosti‘ od ‚obyčajného života‘.“

Huizinga – hra ako základ kultúry

- Huizinga študuje pojem hry z etymologického hľadiska, skúma ju ako kultúrny a spoločenský jav z perspektívy filozofickej, legislatívnej, vojnovy-strategickej, heuritickej, poetickej a umeleckej.
- opiera sa o etnologické, antropologické, kulturologické a umenovedné výskumy starších aj najmladších kultúr.
- Huizinga prichádza k záveru, že hra je aktivita, ktorá sa objavuje vo všetkých kultúrach a aj u niektorých zvierat.
- Hranie sa spája s nasledovnými charakteristikami :
 - podstatou hry je radosť,
 - hra sa vymedzuje z reality „obyčajného života“,
 - nevyplývajú z nej materiálne zisky,
 - existuje v istých určených a pre ňu vlastných časopriestorových medziach
- navádza k tvorbe sociálnych zoskupení.

Paidiá vs. ludus

- *Paidiá* je grécky termín, ktorý síce „označuje to, čo patrí dieťaťu“, ale pri používaní sa „vôbec neohraničuje na oblasť detskej hry...[Z]dá sa, že s celou skupinou slov [odvodeninami *paizen, paigma, paignon*] súvisí významový odtienok radosti, veselosti a bezstarostnosti.“
- Latinský termín *ludus* sa neprisudzuje iba detskej hre, ale platí pre označenie hry v širšom význame: „*Ludus, ludere* zahrnuje detskú hru, súťaženie, liturgiu a vo všeobecnosti aj scénické predvádzanie a hry založené na šťastí.“ Pojmom *ludus* sa podľa Huizingu v Starovekom Ríme označovali aj verejné hry a škola.
- Huizinga sa však pojmami *paidia* a *ludus* zvlášť nezaoberá, sú pre neho skôr jednými z viacerých predstavených termínov.
- Jeho monografia nie je orientovaná na hierarchizáciu ani na typologizáciu pojmov, ich predstavenie slúži ako prostriedok dokumentácie množstva sfér, ktoré sa s hrou viažu.

Roger Caillois - *Hry a lidé*

- Výrazy *paidia* a *ludus* získali väčšiu pozornosť až prostredníctvom práce francúzskeho sociológa Rogera Cailloisa *Hry a lidé* - 1958
- *Hry a lidé* vznikla z inšpirácie a tiež ako dialóg s *Homo ludens* – podstata hra zhodná, ale
 - Huizingova definícia hry spätáj temer so všetkými ľudskými aktivitami, hra, ktorá tvorí kultúru
 - Caillois - hra ako nástroj, pomocou ktorého možno porozumieť chodu spoločnosti.
 - Podľa Cailloisa hru definuje jej protiklad k „vážnosti skutočného života,“ protiklad k práci, neplodnosť a neužitočnosť.

Caillois - hra

- Hra je v diele *Hry a lidé* predstavená pomocou týchto atribútov:
 - slobodná,
 - vyčlenená z každodenného života
 - neistá,
 - neproduktívna,
 - podriadená pravidlám,
 - fiktívna

Paidia

- *Paidia* a *ludus* sú v Cailloisovej práci predstavené ako aspekty hry – *paidia* ako živelnosť, *ludus* ako pravidlo.
- Caillois vníma aspekt *paidia* ako „prvotní moc improvizace a nenucené radosti,“ označuje ním voľnú zábavu, ktorá je vyvolaná ako dôsledok veselosti, vitality, neobmedzenej fantázie, „zahrnuje spontánní projevy herního instinktu,“ je chaotickým, energickým, anarchickým spôsobom hrania sa, bezstarostnou aktivitou.
- „Paidia je stav každého šťastného vzkypění, které je vyjádřeno spontánním a nevázaným neklidem, prvoplánovou a nenucenou rekreací, přičemž povaha improvizace a absence řádu jsou tu podstatným, ne-li jediným důvodem existence jevu.“
-
- Pre aspekt *paidia* je príznačných iba pár, najčastejšie priamo hráčmi určených pravidiel, ktoré sa môžu v priebehu hry meniť.

Ludus

- Caillois vymedzuje aspekt *paidia* voči aspektu *ludus*, ktorý vníma ako racionálny, disciplinovaný, na pravidlách postavený spôsob hry.
- Aspekt *ludus* vyžaduje kombinačné schopnosti a myslenie, sebaovládanie, v hráčoch udržuje napätie a nádej na víťazstvo pri boji so súpermi a s prekonávaním prekážok, vyvoláva atmosféru súťaživosti, vôľu a odhodlanie riešiť úlohy a vyhrávať.
- Aspekt *ludus* ovplyvňuje kultúra a doba, je závislý od módnych trendov, respektíve od módu smerovania kultúry a od jej ťažiskových javov:
- „Vynalézá nesčetné množství příležitostí a struktur, v nichž se uspokojuje jak touha člověka po uvolnění, tak další potřeba, které není schopen se vzdát, totiž potřeba realizovat bez nároku na odměnu své vědomosti, píli, obratnost a úsudek, uplatňovat schopnost sebeovládání, schopnost odolávat utrpení, únavě, panice nebo opilosti.“

Paidia vs. ludus

- Caillois nepovažuje tieto dve herné kategórie za opozitá, ale hovorí o
- aspekte *ludus* ako – o kultivovanejšej alternatíve aspektu *paidia*,
- považuje ho za neskoršiu, vyspelejšiu formu hry,
- teda uvažuje o posune od aspektu *paidia* k aspektu *ludus* jednak pri individuálnej vývinovej tendencii a tiež pri tendencii evolúcie kultúry.
- Hry s aspektom *ludus* sa podľa Cailloisa často rozvinuli do:
 - inštitucionalizovanej podoby (vznik športových zväzov, kasín)
 - regulovanej formy (pre hru s aspektom *ludus* platia medzinárodne uznávané pravidlá).

agón, alea, mimikry a ilinx

- Caillois typologizuje hru nielen v polarite aspektov *paidia* a *ludus* – na vertikálnej osi,
- ale uvádza aj horizontálnu os s kategóriami hry, ktoré sa s týmito aspektmi kombinujú:
- ❖ **Agón** reprezentuje súťaživú hru, ktorá sa končí víťazstvom alebo prehrou na strane jednotlivca alebo skupiny (napr. športové súťaže, šach).
- ❖ **Alea** - hry náhody (stávky, ruleta, lotéria atď).
- ❖ **Mimikry** znamená predstieranie, hry, pri ktorých hráči napodobňujú, hrajú sa na niečo/niekohto, majú nejakú rolu, simulujú (napr. masky, divadlo, hranie sa s bábikami, autíčkami atď).
- ❖ **Ilinx** je pojem pre hry, pri ktorých prichádza závrat, točenie hlavy, či úplne uchvátenie (kolotoč, detské točenie, horolezectvo atď).

Brian Sutton-Smith - *The ambiguity of play*

- - kategorizácia hry, ktorá by brala do úvahy pestrosť diskurzov, v ktorých sa tento fenomén objavuje.
- 7 kategórií (hovorí o „rétorikách“), ktoré sa s hrou spájajú:
 - ❖ hra ako *pokrok, vývoj* (progress) – hra ako forma sociálneho, morálneho a kognitívneho rastu detí,
 - ❖ hra ako *osud* (fate) – názor, že ľudský život a teda aj hra sú osudom určené alebo bohmi kontrolované,
 - ❖ hra ako *sila* (power) – športy, zápasy, vojny, hra ako reprezentácia konfliktu,
 - ❖ hra ako *identita* (identity) – spojená s tradičnými oslavami a festivalmi, hra ako spôsob pripomenutia tradície a zachovania sily a identity komunity hráčov,
 - ❖ hra ako *predstava* (imaginary) – hravá improvizácia, kreativita,
 - ❖ hra ako *ja* (self) – aktivity, ktoré jedinca charakterizujú, hobby, zameranie na zážitok individua ako zábava, relax, útek atď., ktoré poskytujú vnútorné alebo estetické uspokojenie z hry,
 - ❖ hra ako *ľahkovážnosť* (frivolity) – aktivity spojené s bláznovstvom, ale aj v historickom kontexte vzťahujúce sa na šašov, karneval, prekračujúce spoločenské normy z akejsi privilegovanej huncútskej pozície.

- Hra ako všeobecný pojem sa neviaže s jedným konkrétnym médiom, ale je potrebné vnímať ju ako transmediálny fenomén

Hra a naratív

- 1. naratívne hry
- 2. hravé naratívy
- A. paidia
- B. ludus

- 1A – hry na akoby (Kendall Walton)
- 1B – počítačové hry, ktoré evokujú príbeh
- 1A-B – hádanky, detské rýmovačky

- 2A – postmoderné rozprávania, Don Quixote, Tristram Shandy, paradox, metalepsa, metafikcia atd.
- 2B – staršie formy verbálneho vyjadrovania s vzorcami ako rým, meter, aliterácia, repetitívnosť, anagramy, dvojitý význam, lipogram, palindróm atd.

Jesper Juul -

The Game, the Player, the World

- ◉ 6 charakteristík hry:
- ◉ pravidlá – hry sú založené na pravidlách,
- ◉ variabilný, merateľný výsledok,
- ◉ hodnota prisudzovaná možným výsledkom – buď pozitívna alebo negatívna,
- ◉ hráčovo úsilie,
- ◉ ovplyvnenie hráča výsledkom – hráč bude výherca a „šťastný“ ak príde pozitívny výsledok, alebo porazený a „nešťastný“ ak príde negatívny výsledok,
- ◉ dohodnuté následky – rovnakú hru (súbor pravidiel) možno hrať s následkami na skutočný život alebo bez nich.

Digitálna fikcia a hra

- Jesper Juul skrz princípy hry definuje aj hypertextovú fikciu
- Vzťah medzi digitálnou fikciou a hrou vychádza aj z podstatných charakteristík digitálnej fikcie – v digitálnej fikcii sa prepája umenie so zábavou, digitálna fikcia vyžaduje participáciu čitateľa na tom, aby ňou mohol prechádzať, rovnako ako hra vyžaduje aktivitu hráča, aby bola hraná – na obe je nutné nahliadať cez prizmu performatívnosti ako nevyhnutnej podmienky ich existencie (či v širšom zmysle alebo užšom – ako existencie a odohrávania sa pred očami čitateľa).

Digitálna fikcia a hra

- ◉ Digitálna fikcia má teda mnoho spoločného s hrou a tiež je postavená na princípe hry:
 - ❖ autora (ak sa kreatívna tvorba považuje, hoci i metaforicky, za hru)
 - ❖ čitateľa (ak o kombinovaní jednotlivých fragmentov, multisenzorickom čítaní a dešifrovaní významu, teda o takejto forme kreativity na strane čitateľa možno uvažovať ako o hernom princípe).

O digitálnej fikcii tak môžeme uvažovať z perspektívy hry a herných princípov, ako aj z perspektívy jej príslušnosti k umeleckej, respektíve literárnej tradícii.

Skúmanie hyperfikcii

- ◉ počiatkové obdobie výskumu hypertextu a hyperfikcií sa zameriavalo na perspektívu literárnej tradície
- ◉ obdobie od Aarsethovej publikácie diela *Cybertext* sa vyznačuje skôr tendenciou skúmania digitálnej fikcie
- ❖ z perspektívy hry (k čomu mohol prispieť aj zvyšujúci sa záujem o reflexiu počítačových hier a etablovanie počítačových štúdií ako academickej disciplíny)
- ❖ alebo sa objavujú tendencie k vzájomnému prepojeniu oboch fenoménov – hry aj narativity.
- ❖ David Myers sa v tejto súvislosti k problematike hypertextu vyjadruje, že ide o „spojku medzi textom a hrou.“

Ludológia vs. naratológia

- dva prístupy k interpretácii hry – tzv. naratologický a tzv. ludologický.
- „Naratológia“, v tomto zmysle vedci a akademici zaoberajúci sa počítačovými hrami a videohrami z hľadiska literárnej vedy, tvrdia, že hry možno skúmať pomocou literárnovedných metód interpretácie textu a považujú príbeh za najpodstatnejší aspekt, ktorý hráč počas trvania hry zažíva.
- „Ludológia“ sa pri štúdiu a výskume zameriavajú na počítačové hry a videohry ako na herné aktivity.
- „Ludológia“ (tento termín v kontexte počítačových hier ako prvý použil Gonzalo Frasca v zmysle „štúdium hier“) presadzuje, že potešenie z hier vychádza z aktivity hrania sa, preto ich treba skúmať z perspektívy teórie hier a nemožno ich považovať za literárne formy.
- Medzi „ludológmi“ a „naratológmi“ sa nachádzajú teoretici, ktorí pri skúmaní hier považujú za podstatné kombinovanie oboch fenoménov – príbehu aj hrania.

Ludologovia a naratologovia

- V rámci „debaty, ktorá sa nikdy neuskutočnila,“ boli „ludológovia“ a „naratológovia“ usadeni do opozičných kresiel, ale ako tvrdí Gonzalo Frasca (*Ludologists love stories, too : notes from a debate that never took place*), bola iba dôsledkom „spleti série nedorozumení a mylných predstáv.“
- Invokácia vzťahu podobnosti medzi hrou (predovšetkým mimikry) a fikciou totiž nie je ničím novým.
- Svet, v ktorom sa hráme, je podľa Donalda Woodsa Winnicota „medzipriestorom“ medzi internou a externou realitou – hoci hráčove myšlienky sa vzťahujú na jeho prítomnosť v tomto „medzipriestore“, jeho konanie má reálny charakter

- Zatiaľ čo imerzia do fiktívneho sveta je určitou predstavou, hra je procesom, ktorý si popri spoznávacej aktivite žiada aktivitu hráčov aj v zmysle ich fyzickej participácie.
- Podľa Markkuho Eskelinena (*The Gaming Situation*), odvolávajúceho sa na Aarsethovu typológiu kybertextov, je dominantnou užívateľskou funkciou pri recepcii literatúry, divadla a filmu interpretačná funkcia, ale pri hrách je to funkcia konfiguračná:
- „Na zovšeobecnenie: pri umení najskôr musíme konfigurovať, aby sme boli schopní interpretovať, zatiaľ čo pri hrách musíme interpretovať, aby sme mohli konfigurovať a postupovať od začiatku k výhre alebo k nejakej inej situácii.“
-
- Zatiaľ čo pre porozumenie literárneho diela čitateľ väčšinou potrebuje (najmenej) prečítať celý jeho obsah (ktorý je teda podľa tradičného prístupu koncipovaný lineárne), pri počítačových hrách môže hráč vynechať, obísť alebo sa dokonca pri svojej ceste nedostať k niektorým častiam, a predsa môže „vyhrať“.

- podstatným pre hráča je, aby vyhral, a to čo s najefektívnejším možným postupom (v čo možno najkratšom čase, pomocou dosiahnutia najvyššieho počtu bodov atď.).
- K tomu, aby hráč vyhral, sa najčastejšie nepotrebuje oboznámiť s hrou v kompletnej podobe, ale potrebuje si vytvoriť cestu k cieľu.
- Aby sa hráčova aktivita dala označiť za hranie, musí mu byť umožnené nejakým spôsobom participovať na (výslednej) forme hry, musí do nej aktívne vstupovať.
- čitateľ digitálnej fikcie má najčastejšie funkciu prieskumnícku, čiže sa nachádza medzi typom hráča, ktorý hru mení – konfiguračnou funkciou a
- čitateľom s interpretačnou funkciou.
- Pri hrách sa okrem konfiguračnej funkcie vyskytuje aj funkcia prieskumnícka či niekedy aj textonická.

Žánrové určenie DF

- Nejasnosť žánrového určenia DF je aj dôsledkom faktu, že žánre fikcie a žánre počítačových hier sa môžu v istých ohľadoch približovať.
- Napríklad pri tvorbe niektorých hier je veľký dôraz kladený na príbeh, rozprávanie, alebo je podstatnou súčasťou text atď.
- Na nejasnosti žánrovej hranice sa zhodujú mnohí teoretici, napríklad Katherine N. Hayles v tejto súvislosti píše, že vymedzenie hraníc medzi elektronickou literatúrou a počítačovými hrami vôbec nie je jasné, pretože
- „mnohé hry majú naratívne komponenty a mnohé diela elektronickej literatúry obsahujú prvky hry.“ Medzi žánre počítačových hier možno radiť hry strategické, hry akčné, hry rolové, simulácie, adventúry, skladačky atď.

Ludifikácia kultúry – Joost Raessens

- „Podľa holandského bádatela Joosta Raessensa (*Playful Identities, or the Ludification of Culture*) dnešné digitálne technológie stimulujú nielen princíp hry, ale aj „hravý prvok v kultúre“ (Huizinga).
- Raessensovi nejde o privilegovanie hier nad ostatnými druhmi zábavného priemyslu a umeleckými formami, ale presadzuje tézu, že naša kultúra bude naďalej smerovať k vytváraniu hybridných foriem pozostávajúcich z narávnych prvkoch i prvkov hry