

Bína, Daniel

## K ludologii a zdrojům nejobecnější kulturní komparatistiky

*Slavica litteraria*. 2013, vol. 16, iss. 1-2, pp. [121]-131

ISBN 978-80-210-6526-0

ISSN 1212-1509 (print); ISSN 2336-4491 (online)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/129117>

Access Date: 02. 12. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

## MATERIÁLY

DANIEL BÍNA

### K LUDOLOGII A ZDROJŮM NEJOBECNĚJŠÍ KULTURNÍ KOMPARATISTIKY

#### **Abstrakt**

Studie se zabývá metodologickými a komparatistickými souvislostmi počítačových her jako rozvíjejícího se druhu narativní komunikace. Procesuálnost a interaktivnost počítačové hry umocňují působivost fikčních světů realizovaných hraním. To zvyhodňuje počítačové hry oproti příběhové literatuře a dalším narativním druhům. Příběhová látka dosavadních počítačových her se vyznačuje převahou anglo-americké a keltsko-germánské agendy, hry zpracovávající středoevropskou látku zatím chybějí.

#### **Abstract**

##### *Ludology and sources of the commonest cultural comparative studies*

The paper deals with methodological aspects of the comparative study of computer games as a developing form of narrative communication. The impact of fictional worlds materialised through a computer game is enhanced by the game's progressional and interactive features. This is what gives computer games obvious advantage over stories and other narrative genres. The subject matter of the existing computer games is predominantly of Anglo-American and Celto-Germanic provenience; computer games on Central European themes have admittedly been in short supply so far.

#### **Klíčová slova**

literární teorie ■ metodologie ■ komparatistika ■ naratologie ■ počítačové hry ■ střední Evropa

#### **Keywords**

literary theory ■ methodology ■ comparative literature ■ narratology ■ computer games ■ Central Europe

## Úvodem

Počítačové hry jsou novou dynamicky se rozvíjející formou kulturní komunikace. Její narativní, estetický a umělecký potenciál je obrovský, byť zatím jen čeká na docenění či objevení. Literární teorie stojí před úkolem uchopit počítačové hry, zabývat se jimi jako dalším z nových syntetických druhů, po divadle a filmu, jako dnes nejdynamičtějším druhem narativní komunikace (narativního umění?). Středoevropský, resp. slovanský aspekt problému lze spatřovat dvojí: jednak slovanští literární teoretikové, zejména ruští formalisté, přispěli ke zkoumání a uchopování slovesných textů vydatně zejména v té oblasti či dimenzi, v níž se hry knihám výrazně podobají; jednak vyvstává látkoslovná otázka po nedostatku středoevropského materiálu v narativní agendě her.

Ludologie jako multidisciplinární přístupu k komplexnímu fenoménu (počítačových) her má co do činění s rozrůzněnější narativností, při jejímž studiu může vycházet z literárněvědné naratologie – teorie vyprávění se takto rozkračuje do podoby multimediální (transmediální) naratologie, sledující technologii výpravného rozvíjení dějů ve všech druzích kulturní komunikace, jejichž živnou půdou je syntéza či fúze médií. Filologicky založené vědění a bádání nemůže rezignovat na studium interaktivních multimediálních narativů. Slova neustupují, zůstávají důležitá, ale vstupují do komplexnější symbiózy (tak jako v minulosti už třeba ve starořecké tragédii, – ostatně základní text evropské literární teorie, Aristotelova Poetika, řeší nikoli slovesnost samostatnou, nýbrž divadelní tragédii, „multimediální gesamtkunstwerk“).

### **Sociálně-komunikační založení slovesných jevů a procesuální modelování zkušenosti v literárním a herním narativu**

Literární komunikaci i herní komunikaci popíšeme jako složitý sociálně-činnostní jev. Umělecká hodnota komunikátů je – alespoň v duchu novější estetiky a literární teorie – hledána a spatřována méně v tom, jaké a které mimotextové „skutečnosti“ či „myšlenky“ jsou v komunikátu nazývány, a více v tom, jak je komunikát svým vlastním ustrojením disponován k modelování, rozvíjení a procesuálnímu odvíjení recipientovy experience, „zakoušení“. Tento zásadní přesun těžiště navazuje na proměnu pohledu na jazyk v novější filosofii a jazykovědě a koreluje s ním. Jazyk a texty nejsou už chápány jen jako „zrcadla skutečnosti“, ale mnohem spíše jako „stroje“ na energetickou a procesuální práci rozpoutávání

a provokování adresátových změn chování a „dělání zkušeností“. V takové perspektivě se pak hry (aspoň ty s výraznou narativní složkou) od literární slovesnosti (epicko-dramatické) vlastně ničím podstatným neliší.

Tradiční pojetí řeči-jazyka a pravdy lze vyjádřit zhruba takto: myšlenkové obsahy, názory, pravdy jsou pro potřeby sdělování oblékány do jazykových forem, které přemístí obsahy od člověka k člověku, adresát poté zase svlékne myšlenkové podstaty a posoudí jejich pravdivost: podobnost či shodu mezi myšlenkovými obsahy a jejich jazykovým zprostředkováním. V jádru tohoto pojetí tkví dva základní předsudky: (1) obrazová teorie jazyka (slova jsou obrázky věcí, mluvit nebo psát text znamená tvořit obraz stavu věcí ve světě, jazyk a řečové výpovědi jsou zrcadla přírody), a (2) korespondenční teorie pravdy (o pravdu se jedná tehdy, když jazykové vyjádření koresponduje se světem věcí, když se podobá myšlenkovým obsahům, věrně zobrazuje myšlenku a věc). Oba základy lze zpochybnit či odmítnout. Pragmatisticky orientovaná filosofie jazyka (zmiňme aspoň: John L. Austin a jeho nauka o *performativnosti* jazyka a *ilokuční síle* promluvy; Ludwig Wittgenstein a jeho koncept *řečových her*) ukazuje, že řeč a mluvení svět nezobrazuje, ale *konstruuje*. Hlavní funkcí řeči a mluvení je nikoli zobrazovat věci a referovat o myšlenkách, ale *způsobit změnu* ve světě (zejména změnu smýšlení a chování příjemce sdělení). (Austin, 2000. Wittgenstein, 1998.)

Mimoracionální síla poezie, resp. neredukovatelnost poezie na referování o realitě, zaujala řadu estetiků a teoretiků, zejm. těch strukturalisticky orientovaných. Jan Mukařovský prohlásil řeč poezie za energii a gesto básníka, jež realizuje „jednotu motorických sklonů mluvícího“. Funkcí umělecké promluvy je silové *gesto* sebeprojevení autora a manipulace pozorností vnímatele. „*Podstata poezie spočívá v motorickém dění jednotného rázu, které je nesené všemi složkami básnického díla ... – u básníka při tvoření zvukové stránky nerozhodují zřetele sdělovací ... jde především o zachování a zdůraznění jednotného rázu motorického dění neseného básní ... je tedy zřejmo, že ani nejpyšnější květ intelektu, myšlenka, není v poezii samoučelná, nýbrž slouží, stejně jako pokorné, zdánlivě málo významné záchvěvy zvukové ... za vodiče celkového motorického proudu, motorického gesta básníka*“ (Mukařovský, 1985, s. 24, 39, 116)

Odobně o „služebnosti myšlenky“ v uměleckém díle uvažoval již Lev N. Tolstoj – Lev S. Vygotskij opřel svůj (víceméně) energetisticko-formalistický výklad psychologie umění mimo jiné i o tuto Tolstého formulaci: „*Každá jednotlivá myšlenka, vyjádřená slovy sama o sobě, ztrácí smysl, a je-li vytržena z toho řetězce, jehož je článkem, strašně se tím ochuzuje. To zřetězení není přitom výsledkem myšlení (jak se domnívám), nýbrž čímśi jiným, a to, na čem je založeno, nelze přímo vyjádřit slovy. To se*

*dá vyjádřit pouze zprostředkovaně – tím, že slovy vyličíme obrazy, děje i situace.*“ (Tolstoj, cit. podle: Vygotskij, 1981, s. 37)

Ruští formalisté korespondovali s teoretickým „pragmatickým obratem“ svým pojetím základním pojmu *forma*: odmítli platónský pojem *formy* jako vnější nádoby na podstatný *obsah*, a prosazovali aristotelský pojem *formy* jako výsledku součinnosti veškerého *materiálu*, jehož nesamostatnými složkami jsou *obsahy* i *média* podílející se na procesu projevení formy. Formalisté a psycholog Vygotskij zakládali své úvahy na odmítnutí platónského nerovného dualismu myšlenkového obsahu a vnějškové formy. Viktor Šklovskij odmítl představu, že umění je „myšlení v obrazech“. (2003, s. 8) Pohyb umělecké komunikace je pohybem „od formy k formě“: „*Nová forma se neobjevuje proto, aby vyjádřila nový obsah, ale proto, aby změnila formu starou...*“ (Šklovskij, 2003, s. 32) Vygotskij pokládal za ústřední ideu své psychologie umění „*překonávání odporu materiálu uměleckou formou*“ (1981, s. 10), ideu herně-procesuálně-energetickou, a při hledání definičních znaků uměleckého díla si vzal na pomoc formulaci Émila Hennequina: „*souhrn estetických prostředků a účinků směřujících ke vzbuzení emocí*“, což je pojetí konvenující metafoře textu jako stroje, nikoli textu jako zrcadla. Stroj procesuálně koná práci převáděním jedné energie na energii jinou. „*Na přetváření dojmu, jímž na nás působí události, je podle našeho názoru založena působivost umění vůbec.*“ (Vygotskij, 1981, s. 11, 159)

Šklovskij zdůrazňoval procesualnost umělecké promluvy, uměleckého poznávání, uměleckého jevu. „*Úkolem uměleckého díla je reprodukovat život stavbou zřetězení a zachycováním protikladů, které odhalují podstatu předmětu.*“ (1978, s. 113) Navázal na pragmatistu Johna Deweyho a citoval jeho formulace o přednosti procesuální estetické experience vůči intelektualizované (vědecké) racionalitě – např.: „*Aby divák mohl vnímat, musí vytvářet svou vlastní zkušenost.*“ (Šklovskij, 1978, s. 9)

Důraz na skladebnou práci s materiálem kladl Vladimír J. Propp (2008), jehož „*morfologie pohádek*“ ukazuje slovesný narativ jako *stavebnici* uplatňující sadu *typických schémat*. Tzvetan Todorov (2000) rekapituloval nauku ruských formalistů mimo jiné s pomocí trojdimenzionálního modelu literárního textu, v němž je – oproti „*myšlenkovému obsahu*“ (dimenzi sémantické, odpovídající „*invenci*“ antické teorie rétoriky) zdůrazněna svébytnost a důležitost dalších dvou dimenzí: syntaktické („*dispozice*“, kompozice) a stylistické („*elokuce*“).

Michail Bachtin se soustředil na román, tento žánr chápal jako nepřímý produkt knihtisku: „*Z velkých žánrů je pouze román mladší než písemnictví a knihy, jedině román se organicky přizpůsobil novým formám němeého*

*vnímání, tj. čtení.* “ Román je od počátku adaptován na toto médium a založen na využívání jeho možností – komplikovaně zachází s fabulí, vrství materiál, zdůrazňuje roli řečově-komunikačních jevů jako vlastního živlu románu. „*Román ... vystupuje jako kritický a sebekritický žánr, jehož posláním je obnovit samy základy panující literárnosti a poetičnosti. – Ústřední problém stylistiky románu může být formulován jako problém uměleckého zobrazení jazyka*“ . (Bachtin, 1980, s. 7, 13, 110)

Pro naivní pojetí literatury a literárněestetických jevů je příznačné jednodimenzionální chápání literatury a umění vůbec, absolutizovaná podoba obrazově-korespondenčního pojetí řeči a pravdy (denotační prvoplánovost, obsahismus, opisování otřepaných tezí, skandování moudrer) – typicky to platí pro kých a většinu masové kultury. (Takto chápaná literatura by neměla s hrami asi vůbec nic společného.) Esteticky funkční, umělecky vydatný text naopak klade důraz na výstavbu, postup zpracování, proces tvorby, inovativnost, problematizovanost řazení, atd. Umělecká literatura je ohrožena nebezpečím ulpívání na přísunu tezí, s příběhem jako vnějškovou a služebnou ilustrací. Takovou *literární kulturu přísunu tezí* můžeme ovšem, i s jejími čtenářskými deníky, opustit s lehkým srdcem. Hry takovému úskalí svým ustrojením odolávají mnohem snáze. Komunikační, interaktivní ustrojení her (i přesto, že mnohé z nich představují složitou soustavu textů, hypertextuální událost, a některé jsou až užvaněné) vede autory (game designers) mnohem více k důrazu na postup (syntaktičnost) a procesualnost (postupné odvíjení kognitivní experience), než k tvrzení „myšlenek“ a pravd (přestože ani o tezovitost a ideologičnost není v řadě her nouze).

Hry jsou dynamicky, ve svém vlastním generovaném tempu se odvíjející interaktivní hypertextuální události, multimedialní gesamtkunstwerk, procesualní realizace uměleckého díla (či po heideggerovsku *dílování*). Hry přinášejí radikalizovanou míru interaktivnosti a možností myšlenkového modelování, kognitivní a zážitkové experimentace. Interaktivnost her je zradikalizovanou (bachtinovskou) *dialogičností románu* i zradikalizovanou poetikou „otevřeného díla“ (Eco). Takováto vždy znova vznikající díla, „vždy znova přepisované textové realizace“, se vyznačují produktivností v knižní kultuře zcela neznámou: takřka nevyčerpatelně generovatelnými textovými variantami, plastičtějšími a intenzivnějšími *fikčními světy* a jejich *flow-efekty*. Tam, kde moderní experimentující umělecká literatura naráží na omezení knižního média, herní narativní a hráčská kognitivní dobrodružství mohou *realizovat* nápady, plány a projekty literárními autory po desetiletí jen *připravované a promyšlené*.

### Procesuální estetično

Mluvení a konverzování, slova a věty jsou mnohem složitější a rozmanitější záležitost, než jak vypadaly v „obrazově-korespondenční“ perspektivě. Jazyk skutečnost jednak zobrazuje, jednak vytváří. Ilokuce a řečový akt je v podstatě vektorový koncept (síla + směr). V tomto pochopení jazyka, řeči a poznávání se pohybujeme směrem od vědeckého k uměleckému typu a způsobu poznávání. Vektorovost uměleckého poznávání, jeho činnostní a procesuální povaha (srov. aristotelickou formulaci: umělecký jev znázorňuje-modeluje důležitý proces-zkušenost *přecházení* od nevědění k vědění), *dynamické prezentování* jevů „in statu nascendi“ – je v zásadním protikladu vůči *statickému reprezentování* „už-vědění“ v komunikátech odborní(ck)ého diskursu.

Lze-li v heslech literárněteoretických konceptů charakterizovat tuto klíčovou prezentační-performativní stránku uměleckého poznávání a uměleckého díla, uvedme alespoň některé aspekty, zdůrazňované v naratologii: syntaktičnost (syžetovost), temporálnost, procesuální estetika kurzoru, dobrodružství putujícího hlediska (ruský formalismus, Ricoeur, Genette, Uspenskij aj.). (Některé z připomenutých literárněteoretických výkladů takřka budí dojem, jako by jejich původci při jejich vymýšlení a formulování spíše než literaturu měli na mysli počítačové hry.)

Neredukování povahy a hodnoty *uměleckého poznávání* – to si vyžaduje také nereduktivní pojetí *pravdy*: opuštění krajně zúžené představě pravdy jako korespondování popisu s popisovaným, jako „střelení se výpovědí do terče reality“ či jako nastavení nepokřiveného zrcadla části přírody. Filosofické myšlení posledního století nabídlo řadu konceptů obratu k *prezentační a performativní dimenzi pravdy*: pravdu lze chápat jako úspěšné fungování-aplikování konceptu, explanační sílu popisu (obrazu, vzoru), výrazné kladení tématu, nechání něčeho vyvstát, vyniknout před a nad ostatní materiál, postavením něčeho do středu pozornosti. Prezentační stránka pravdy je pro pochopení povahy společenské a kulturní komunikace důležitější než jen trvání na tradiční představě „reprezentační pravdy“ jako shody tvrzení s nějakými předem danými skutečnostmi. (V etymologii řeckého výrazu *αλήθεια* lze zahlédnout podstatu pravdy v *neskrytosti*, jak zdůrazňoval Heidegger, – takto utvořený výraz by naznačoval, že pravda snad byla odpradáвна chápána jako cosi prezentačního a jejím živlem je především umění.)

Narativní výkony a interakční události s narativní složkou patří k antropologické konstantě: jsou uplatňovány převážně z potřeby form(ul)ovat lidskou zkušenost vymýšlením, proslovováním a prodlužováním vy-

právění; jako (procesuálním způsobem existující) „výkon radosti“ z řečově-myšlenkového postupu podle implicitních (intuitivně sdílených) pravidel.

Docenit prezentační-performativní aspekt estetických a uměleckých jevů – to si zase vyžaduje překonat naivní *ideologickou* (platónskou) estetiku formy sloužící ke zdobení obsahu (předem daných pravd): a obrátit se důsledně k *technologické* (aristotelské) estetice formy jako výsledného produktu (či performance), vznikajícího konstrukčním (organizačním, kompozičním, syntaktickým, synergickým) využitím a zpracováním čehokoli (včetně „obsahu“), co je k dispozici. Zkusme načrtnout telegraficky základní znaky této estetiky:

- (1) přiměřená inovativnost,
- (2) pružnost obrazu, užitnost vzorku,
- (3) evokační (prezentační-performativní) vydatnost.

Hodnota (1) „*relativní inovativnost*“, produktivnost, je zde na místě tradiční absolutizované *originality*, potenciálně donekonečna stupňovatelné, (opěvované např. v „Západním kánonu“ Harolda Blooma, 2000). Klíčový je *po všech stránkách relativní* charakter platnosti inovace: úspěšně inovativní je takový text, jemuž byla společností přisouzena optimální míra ještě srozumitelné obměny v provedení. (Srov. např. Rortyho pojmy „[pravda =] konformita s normami“ a „epistemická autorita společenství“ – Rorty, 2000.) Hodnota zdařilých řečověherních projevů, promluv, textů, uměleckých kreací v takto sociálně zakotveném kontextu nemůže být záležitostí neurčitě stupňovatelné *originality*, spíše jakési neustále v nejistotě se hledající *přiměřené inovativnosti*.

Zdařilá, esteticky silná promluva úspěšně prošla „dvěma vodami“: (i) „mrtvou vodou konformity“ (tzn. co možná nejlépe se přizpůsobila a co možná nejzdatněji zvládla repertoár řečových her a řečověherních postupů a zalíbila se společnosti – „potvrzovatelstvu“ platnosti a vydatnosti jakýchkoli promluv); a (ii) „živou vodou sebevymezení“ (tzn. uvážlivě překročila některé z těchto oblíbených stereotypů a toto překročení bylo „potvrzovatelstvem“ přijato, resp. neodmítnuto).

Hodnota (2) explanační a aplikační síla textu je opět povahy „sociálně-interaktivní“. „*Zásadou umělce není to minimum obsahu, které měl na mysli při tvorbě díla, nýbrž jistá pružnost obrazu, schopnost vnitřní formy pomáhat nejrozmanitější obsahy vybavovat.*“ (Potebňa, cit. dle: Vygotskij, 1981, s. 42) Pojem *pružnosti*, plastičnosti či textu, jeho formy-tvaru, subtextu, detailu, motivu, se blíží pojmu *výstižnosti-projektovatelnosti* vzorku – „dobře odebranému vzorku“ Nelsona Goodmana, jehož síla závisí na tom, „*co je exemplifikováno, zdali je vzorek správně*



*odebrán, zdali je exemplifikovaný rys projektovatelný a co tvoří shodu mezi vzorky“.* (Goodman, 1996, s. 145–147, cit. s. 146)

Hodnota (3) kognitivní-evokační vydatnost (performativnost) taktéž směřuje svůj akcent od (platónské) estetiky napodobivé a zdobivé „krásy – záře pravdy“ k (aristotelské) αἰσθησις jako smyslové-vitální mobilizaci.

Martha Nussbaumová srovnala sdělnost a kognitivní vydatnost starořeckých textů – filosofických na jedné straně a uměleckých (tragédie) na straně druhé. Toto srovnání poměrně naléhavě aktualizuje problém toho, co je vlastně u závažných otázek a problémů lidské zkušenosti jejich „zodpovězením“ či „řešením“. „*Aischylos nám tedy neukazuje ani tak „řešení“ „problému praktického konfliktu“, jako spíš bohatství a hloubku problému samého. (Tento výsledek úzce souvisí s jeho básnickými prostředky, které nám živě ukazují scénu, předvádějí nám diskusi o problému a vyvolávají v nás reakce důležité pro jeho hodnocení.) Udělal tedy první věc, která umožnila zpochybnění teoretických řešení problému. Pokud uznáme, co nám předkládá, musíme také uznat, že tato „řešení“ problém ve skutečnosti neřeší. Pouze jej nedostatečně či chybně popisují.*“ (Nussbaumová, 2003, s. 139) Srovnání vyznívá výrazně ve prospěch komunikátů umělecké povahy; filosofické texty namísto vyčerpávajících vyplnění či řešení nabízejí vlastně to, k čemu se uchyluje špatný, pseudoumělecký text: vyprázdňené poukazy k „pravdám“ v nich mají být náhražkou vyplňujících prezentací-evokací... (Teoretická deskripce problémů a jejich řešení („přisun tezí“) versus procesuální exponování reality a vydatnosti problémů. Majitelé pravd, podavatelé „velkých prozovic“, hlubokých sentencí atd. versus vtažení do experience, procesuální (pr)ohmatání si problému, světa, života...)

Hodnotově nerovný střet dvou nesouměřitelných druhů řečových her, „teoretické denotace“ a „silné procesuálně-simulační explanace“, je znova pocíťován jako (i v etickém smyslu) vážná a naléhavá výzva pro účastníky „postmoderní situace“: uhájit status tzv. *narativní racionality* a její přednost oproti totalitnímu sklonu prosazující se *rationality vědecké*, beroucí lidem jejich přirozenější způsob rozumění a kognitivního uchopování a hrozící zahubit rozmanitost způsobů projevu, myšlení a poznávání (řečových her). (Srov. zejména: Lyotard, 1993. Je to ovšem i téma Rortyho, 2000. Taktéž nelze nepřipomenout husserlovský fenomenologický koncept „přirozeného světa našeho života“, v němž je hájen „jazyk přirozeného světa“ proti jeho znelidšťujícímu překrytí vědeckým diskursem.)

## Příběhotvarý svět

Narativní estetika tak může být uchopena i ve fenomenologickém stylu jako přirozenosvětská tendence, uchováající schopnost celistvého *vyplňujícího vnímání* lidského zakoušeného světa, a čelící opačnému pohybu upadání vědy (a s ní i tezovité literatury) do „zvědečtění“ *prázdných mínění*. Umění (inovativně narativní emočně-kognitivní text či performance) je potom, řekněme, technologie navracení ze zvědečtělého světa k přirozenému světu – od denotační a matematické racionality vědy k narativní racionalitě.

Pokusme se o shrnutí konfrontace dvou význačných perspektiv, v nichž bývají jazykové-řečové a kulturně komunikační jevy nahlíženy: tradičního (naivního) pohledu a pragmatického přístupu.

### Tradiční pojetí:

- „platónská forma“
- akcent na „nazývání“
- akcent na lokuci a sémantično
- metafora textu–zrcadla
- reprezentace (statičnost; přiřazení, „předání“)
- odhalování, popis, přesnost

### Pragmatické pojetí:

- „aristotelská forma“
- akcent na jednání
- akcent na ilokuci a pragmatično
- metafora textu–stroje
- prezentace (procesuálnost; „uzvídání“)
- činnostní vektor, agenda, inovace

### Zvědečtělý svět:

- vědecká racionalita
- redukce na jeden typ řečové hry
- statičnost („podstat“)
- objektivno
- denotace, reference, zrcadlo
- pozorování/popis
- přísun tezí/pravd
- svět jako systém přesných popisů
- „zapsat pravdu“ (už-vědění)
- člověk poznávající (pořizující popisy)

### Přirozený svět:

- narativní racionalita
- rozmanitost řečových her
- procesuálnost (jednání)
- komunikačno/intersubjektivno
- ilokuce, performativnost, transaktivnost/interaktivita
- experimentace
- zakoušení, hratelnost, užitnost (vzorku)
- komunikačně-příběhotvarý svět
- „zakusit sytost“ (uzvídání)
- člověk jednající (ve společném silovém poli s ostatními lidmi)

Hry, pokud by zůstaly stranou teoretického zájmu poetologie, naratologie a obecné komparatistiky a genologie, nemusely by se dočkat dů-

kladného uchopení fenoménu herní narativnosti a možná ještě dalších aspektů, které třeba ještě čekají na rozpoznání nebo na naplnění poetickou a vypravěčskou invencí. K vypracování komplexnější estetiky her mohou spolupracovat rozkračující se disciplíny jako genologie a naratologie (srov. „*transmediální naratologii*“ – např. Mahne, 2007; srov. též brněnský rozvrh integrované žánrové typologie – Pospíšil, 1999).

Na celkový záběr fenoménu her bude potřeba nejobecnější kulturní komparatistiky, nejobecněji pojatých zkoumání, mnohé přístupy se tu mohou sejít (a možná budou muset).

Co se pak týče středoevropských souřadnic her: hry zde (aspoň prozatím) neskýtají utěšený pohled „látkoslovecký“. Příběhová látka dosavadních počítačových her se vyznačuje převahou anglo-americké a keltsko-germánské agendy, hry zpracovávající středoevropskou látku zatím spíše chybějí.

Na závěr ještě toto kusé kvazi-shrnutí:

- Literární komunikace se rozvíjí v konkurenci s jinými „stroji na flow a fikční světy“.
- Počítačové hry lze chápat jako něco na způsob „textového polotovaru“: složité a svérázně se odvíjející hypertextové prostředí sofistikovanější počítačové hry realizované hráčem ve více vlastních variantách (provedeních, experiencích, „textech“, „herních parole“).
- Důmyslně projektovaná hra umožňuje mnohonásobnou experimentaci-experienci, neboť textový projekt (textový polotovar, stroj) předpokládá a (v souhře s aktivitou hráče) generuje řadu realizací – produktivnost a vydatnost (hyper)textu hry se vyjevuje význačně jako (*znovu*) *hratelnost*, což zakládá výrazně novou specifickou estetiku.
- Půdorys počítačové hry umožňuje emočně-kognitivní a uměleckou syntézu, jakýsi „*gesamtkunstwerk + narativní workshop*“, radikálně interaktivní „opera aperta“ (open work – Eco), s možností „dekonstrukčního čtení-hraní a experimentace“.
- Přinejmenším v rámci recepčněestetického (či „perlokučního“) paradigmatu chápání uměleckého díla mohou být počítačové hry nejen uznatelné jako umělecké jevy, ale téměř snad i jako jakési „umění par excellence“.
- Hry jsou možná dominantní umění budoucnosti – ale musí být maximálně rozvinuta narativní dimenze, nezbytnost tvrdého narativního jádra
- Vyvstává zásadní teoretický úkol: vybudovat model-způsob, jak uchopit *hratelnost* jako určující technologickou a estetickou kategorii pro hodnocení her a jak alespoň přibližně, na nějakém stupni formalizace-pra-

videlnosti, určovat míru kognitivně-estetické vydatnosti, míru inovativnosti a míru narativnosti v jednékaždé hře.

### Literatura

- Aristotelés: *Rétorika. Poetika*. Praha: Rezek, 1999.
- Austin, J. L.: *Jak udělat něco slovy*. Praha: Filosofia, 2000.
- Bachtin, M. M.: *Román jako dialog*. Praha: Odeon, 1980.
- Bloom, H.: *Kánon západní literatury*. Praha: Prostor, 2000.
- Goodman, N.: *Způsoby světatvorby*. Bratislava: Archa, 1996.
- Liotard, J.-F.: *O postmodernismu*. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993.
- Mahne, N.: *Transmediale Erzähltheorie*. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht/BRO, 2007.
- Mukařovský, J.: *O motorickém dění v poezii*. Praha: Československý spisovatel, 1985.
- Nussbaumová, M. C.: *Křehkost dobra*. Praha: Oikúmené, 2003.
- Pospíšil, I.: *Integrovaná žánrová typologie (Komparativní genologie)*. Brno: MU, 1999.
- Propp, V. J.: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: Nakladatelství H & H, 2008.
- Rorty, R.: *Filozofia a zrkadlo prírody*. Bratislava: Kalligram, 2000.
- Shusterman, R.: *Estetika pragmatizmu*. Bratislava: Kalligram, 2003.
- Šklovskij, V.: *Próza (úvahy a rozbor)*. Praha: Odeon, 1978.
- Šklovskij, V.: *Teorie prózy*. Praha: Akropolis, 2003.
- Todorov, T.: *Poetika prózy*. Praha: Triáda, 2000.
- Vygotskij, L. S.: *Psychologie umění*. Praha: Odeon, 1981.
- Wittgenstein, L.: *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofia, 1998.

