

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

Katedra muzikologie



**Videoherní hudba a nostalgie pohledem**  
**českých hráčů**

Videogame Music and Nostalgia from the Point of View of  
Czech Players

**Bakalářská práce**

Barbora Procházková

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Martina Stratilková, Ph.d.

Olomouc 2024

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracovala samostatně a uvedla v ní veškerou literaturu a další zdroje, které jsem použila.

V Olomouci dne .....

.....

Ráda bych vyjádřila své nejhlubší poděkování paní Mgr. et Mgr. Stratilkové, PhD. za její trpělivost a energii, které věnovala konzultacím mé bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat svým kolegům za jejich neustálou motivaci a otevřenost. Zvláštní poděkování patří také mé rodině a příteli za jejich podporu během psaní této práce.

# OBSAH

<b>1. ZÁKLADNÍ INFORMACE K VIDEOHERNÍ HUDBĚ</b> .....	2
1.1. Herní hudba.....	2
2.1. Vývin popularity herní hudby .....	2
3.1. Vědecké bádání o videoherní hudbě .....	3
4.1. Nostalgie .....	4
<b>2. VIDEOHERNÍ HUDBA A NOSTALGIE</b> .....	5
1.1. Herní hudba a nostalgie .....	5
2.2. Diskuze o vzpomínkách mezi hráči.....	6
a) Online platformy .....	6
b) Koncerty .....	7
c) Hry a filmy.....	8
d) Nostalgie jako forma marketingu .....	9
<b>2. TEORETICKÉ POZNATKY K HUDBĚ A NOSTALGII</b> .....	11
1.1. Hudba a paměť .....	11
2.1. Hlavní výzkumné modely hudbou vyvolaných emocí.....	12
a) Model BRECVEMA .....	12
b) Model ALI .....	14
<b>3. VÝZKUM</b> .....	17
1. Metodologie .....	18
2. Cíl výzkumu.....	18
3.1. Výběr respondentů .....	18
4.1. Sběr dat .....	18
5.1. Analýza.....	19
<b>4. VÝSLEDKY</b> .....	20
<b>5. DISKUZE</b> .....	27
<b>6. ZÁVĚR</b> .....	28
<b>RESUMÉ</b> .....	31
<b>SUMMARY</b> .....	32
<b>DAS RESÜMEE</b> .....	33
<b>BIBLIOGRAFIE</b> .....	34

# ÚVOD

Herní hudba hraje klíčovou roli v utváření celkového zážitku hráčů. Od prvních tónů úvodní znělky až po emotivní hudební doprovod během klíčových herních momentů, hudba dokáže podstatně ovlivnit atmosféru hry a prohloubit emoční angažovanost hráče. Jedním z fenoménů, který je často spojen s herní hudbou, je nostalgie – intenzivní pocit spojený se vzpomínkami na minulost, který může být vyvolán specifickými zvuky či melodiemi.

Tato bakalářská práce se zaměřuje na zkoumání vlivu herní hudby na nostalgické prožitky hráčů v českém prostředí. Vzhledem k tomu, že hudba je silným nositelem emocí a vzpomínek, je důležité porozumět, jakým způsobem může herní hudba vyvolávat nostalgické pocity a jaký dopad to má na hráčský zážitek.

Cílem této práce je přispět k hlubšímu porozumění vztahu mezi herní hudbou a nostalgií. V teoretické části se zaměřím na současný stav výzkumu v oblasti hudby a nostalgie, specifika herní hudby a jejího vlivu na hráče, historický vývoj využití hudby ve videohrách a fenomén koncertů herní hudby. Praktická část pak bude založena na kvalitativní analýze rozhovorů s českými hráči, kteří mají rozmanité zkušenosti s herní hudbou. Tento přístup umožní získat konkrétní příklady a příběhy, které osvětlí, jak hráči vnímají a prožívají herní hudbu a jakým způsobem je tato hudba spojena s jejich osobními nostalgickými vzpomínkami.

Tato práce má potenciál přinést nové poznatky o roli herní hudby v životech hráčů a nabídnout nové perspektivy pro výzkum v oblasti psychologie hudby a videoher. Výsledky mohou také sloužit jako podklad pro herní vývojáře při tvorbě herní hudby, která cíleně evokuje nostalgické pocity a zvyšuje emocionální angažovanost hráčů.

V momentální situaci, kdy vzniká tato bakalářská práce, *Nostalgia and Videogame Music* je nejaktuálnější zdroj na toto téma. Nostalgie se spojuje s osobními prožitky, což sami autoři poukazují. Tento poznatek se též týká i mé motivace pro napsání této práce.

# 1. ZÁKLADNÍ INFORMACE K VIDEOHERNÍ HUDBĚ

## 1.1. Herní hudba

Videoherní hudba, zkráceně herní hudba, nachází svoji podstatu, jak je již v názvu, ve videohrách. Historie herní hudby začíná od roku 1972 ve hře *Pong*, kde se ozývá určitý tón dle situací gameplaye. O šest let později titul *Space Invaders* (1978) je pravděpodobně první hrou se souvislým hudebním podkladem reagující na průběh hraní. V průběhu let se vyvinula z jednoduchých melodických smyček na komplexní skladby, které mohou dynamicky reagovat na děj hry.

Moderní herní hudba se často inspiruje filmovou hudbou a kombinuje různé žánry jako elektronická hudba, orchestrální skladby nebo ambientní zvuky. Dobře navržená herní hudba může hrát klíčovou roli při formování hráčských emocí, navigaci příběhu a poskytování příjemného prostředí pro hraní. Čímž docházím k problematice odlišnosti herní a filmové hudby. V mnoha článcích a studiích se lidé i akademici na toto obraceli. Došli ke stejnému názoru – hudba ve hrách reaguje na chování hráče, a opakuje se do té doby, dokud hráč nedojde k nějaké změně (což může být například přesun do jiné lokace). To neznamená, že nemůžeme najít podobu mezi těmito hudebními soundtracky. Hra *Billie Bust Up*, která je stále ve vývoji a poskytuje svým věrným podporovatelům a fanouškům úryvky, vznikla na základě inspirace z muzikálových filmů od Disney. Hudbu hlavních postav složil Emmy nominovaný hudebník Daniel Ingram. Bitvy probíhají do rytmu a texty napovídají, co bude následovat. Hudba se přizpůsobuje způsobu, jakým hráč hru hraje, a každá píseň míchá věci s novými a odlišnými herními zážitky. V tomto principu je tedy herní hudba jedinečná a zaslouží si svoji pozornost.

## 2.1. Vývin popularity herní hudby

V dnešní době si nedokážeme představit hru bez svého hudebního podkladu. Hráči různých věků si spojují soundtracky se svým bezstarostným mládím tolikrát i bez svého uvědomění. Jaké se tedy videoherní hudba dostala z digitálního až do reálného prostředí? A proč je natolik populární, že se pořádají koncerty čistě orientované s repertoárem herní hudby.

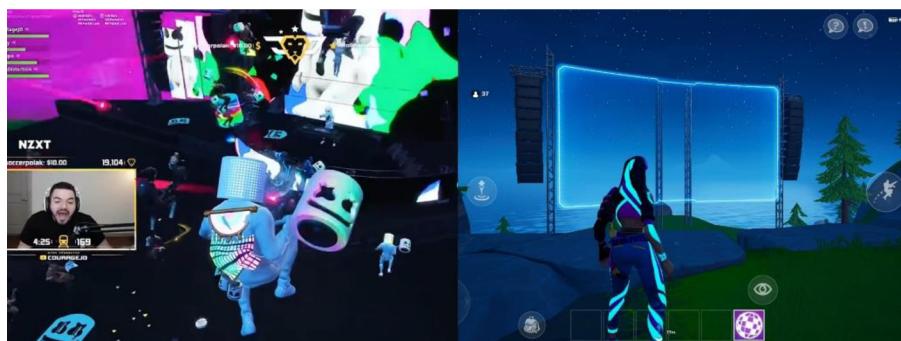
Z digitální formy se herní hudba dostala do koncertního prostředí již před několika lety. První orchestrální koncert herní hudby ve světě se odehrál 20. srpna 1987 v Suntory Hall v Tokyu pod názvem Family Classic Concert. Tento koncert pořádal skladatel a dirigent Koichi Sugiyama (1931-2021).<sup>1</sup> Na evropské scéně historie koncertů videoherní hudby sahá až do roku 2003, kdy producent a organizátor Thomas Böcker uspořádal v Lipsku první koncert této hudby mimo Japonsko. Úspěch této události vedl ke vzniku série koncertů známých jako Spieleskonzerte (německy herní koncerty). Mezi léty 2003 a 2007 tyto koncerty zahajovaly herní veletrh *Games Convention* (2002-2008) v Lipsku. Byly vždy vyprodané, zaznamenané mezinárodními médii a přilákaly mladé nadšené publikum, které často zažívalo své první setkání se symfonickým orchestrem. Podobné události se následně dařilo po celém světě včetně České republiky, o které budu mluvit v pozdější kapitole o koncertech.

---

<sup>1</sup> Hrála se jeho kompozice ze hry *Dragon Quest I a II* spolu se skladbou *Karneval zvířat* od Camille Saint-Saëns.

Popularita herní hudby se zvyšovala a stále zvyšuje. Důkazem můžou být již zmíněné koncerty. Dalším příkladem se můžou zaměřit na známé hudební celebrity a skladatele, kteří se přidávají do skládání hudebních podkladů. Michael Jackson (1958-2009) se angažoval ve skládání hudby pro hru *Sonic the Hedgehog 3* (1994), avšak jeho podíl není uveden. Zpěvák se o pár let později objevuje ve hrách *Moonwalker* (1989) a *Space Channel 5* (1999). Další známou osobností tentokrát z pozice filmového skladatele je například Hans Zimmer (1957). Zimmer složil soundtracky ke hrám jako jsou *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Crysis 2*, *FIFA 19* a podílel se na mnoha dalších.

Nejenom se pořádají živé koncerty, ale dokonce se formují hudební události ve videohrách. V roce 2019 začínaly první virtuální koncerty. V lednu zmíněného roku se konal hudební festival Fire Festival, který se pořádal na specifikovaném serveru ve hře *Minecraft* (2009) kanadským producentem Maxem Schrapmem pro podporu organizace suicidální prevence LGBTQI+ komunity The Trevor Project. Hned o měsíc později EDM producent Marshmello měl desetiminutový koncert na hlavní mapě hry *Fortnite: Battle Royale* (2017). Tato možnost poslechnout si hudební interprety z pohodlí domova se obzvláště rozrostla během let 2020 a 2021 kvůli restrikcím živých koncertů v reakci na celosvětovou pandemii Covid-19. *Fortnite* poskytl hráčům virtuálně navštívit koncerty interpretů jako Travis Scott, BTS, Diplo a Ariana Grande. Tyto koncerty byly pro hráče předem připravené, ale to vývojáře pobídlo k vytvoření speciální mapy Party Royale, kde formou hologramu se živě vysílal interpret z hudebního studia (obrázek níže: vlevo streamer Courage reagující na koncert,



vpravo ukázka mapy Party Royale). Tato forma koncertu dává nekonečné možnosti interpretům k vzhledu scény a chodu koncertu. Na živém koncertě se nám jen tak normálně nenaskytne příležitost lítat kolem interpreta a tancovat různé tanečky dle našich představ.

### 3.1. Vědecké bádání o videoherní hudbě

První akademicky zaměřenou publikací na videoherní hudbu byla kniha *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* od Karen Collins z roku 2008. Od vydání této knihy se vědecký pohled rychle rozvinul. Zkoumáním herní hudby se nyní zabývá rozvíjející obor a vědecká skupina pod názvem ludomuzikologie, která byla založena v roce 2011.<sup>2</sup> Oproti studiím zabývajícím se médií nebo zvukovým designem, je ludomuzikologie odlišná svým muzikologickým pohledem zejména na hudbu her. Slovo ludomuzikologie je složeno ze slova ludo = hra, a muzikologie = vědecké bádání o hudbě. V roce 2020 vznikl *Journal of Sound and Music in Games* (zkráceně *JSMG*), kde pravidelně publikují výzkumy týkající se hudby a zvuku ve hrách. Publikují nejenom

<sup>2</sup> Zakládajícími členy byly Michiel Kamp, Tim Summers a Mark Sweeney, nyní rozšířen o dva nové členy Melanie Fritsch a Andra Ivănescu.

výzkumy, ale i recenze na hry a relevantní knihy, sborníky z konferencí, či někdy uvádí tematicky zaměřená vydání. Videoherní hudba tedy není žádnou novinkou v oblasti elektronické hudební technologie a stává se důležitou součástí dvacátého a jednadvacátého století v západním světě (Fritsch a Summers, 2021). Konference Ludomuzikologie se každoročně koná v různých evropských státech, ale i další vědecké bádání o herní hudbě lze najít v Americe – *North American Conference on Video Game Music (NACVGM)*.<sup>3</sup>

## 4.1. Nostalgie

Slovo nostalgie bylo vytvořeno Johannem Hoferem (1669-1752) v roce 1688 a původně bylo chápáno jako nemoc. Tento termín je složen z řeckých slov „nostos“ (návrat domů) a „algia“ (touha). Inspirací pro vznik tohoto pojmu byl příběh Odyssea z Trojské války, který se vrací zpět na svůj rodný ostrov k manželce Penelopě, navzdory mnoha překážkám, které mu stály v cestě. Nostalgie byla vnímána jako nemoc téměř až do většiny 19. století. V počátcích 20. století byla uznána jako psychologické onemocnění, jehož symptomy zahrnovaly úzkost, smutek a nespavost. Během tohoto století se výklad nostalgie postupně změnil, a ke konci století bylo vnímání stesku po domově zcela odlišné (Sedikides 2008). Svetlana Boym (1959-2015) ve své knize *The Future of Nostalgia* (2001) definuje nostalgii jako „moderní nemoc paměti“, což je stav duševního a emocionálního stesku vyvolaný touhou po minulosti a ztracených časech. Podle Boymové může být nostalgie buď „obnovující“, kdy se snažíme obnovit a rekonstruovat minulost s důrazem na autenticitu, nebo „reflexivní“, kdy minulostí pouze reflektujeme a využíváme ji pro současné účely.

Nostalgie získala od 70. let 20. století do počátku 21. století mezi intelektuály negativní významy, čímž ovlivnila i vnímání videoher a jejich hudby. Intelektuální souhlas o nostalgii spočíval v podezření a byl podroben ostré postmoderní dekonstrukci kvůli jejímu zjevnému spojení s reakční politikou a kapitalistickou materiální produkcí. Akademická obec často spojovala nostalgii s mechanismy udržování a dokonce idealizací rasismu, sexismu a dalších forem historické diskriminace. Ideální pohled na minulost prostřednictvím růžových brýlí nostalgie mohl vést k nesprávné idealizaci „starých dobrých časů“, které byly možná realitou, avšak ne v takové míře, jak jsou vzpomínány, a které nemusely být prospěšné pro všechny jednotlivce. Existovalo také riziko, že se nostalgie využije k manipulaci a zkreslování minulosti, zneužívání emocí pro zisk a ohrožené historické kontinuity.

---

<sup>3</sup> V čele této konference jsou Neil Lerner, Steven Reale, Elizabeth Medina-Gray a Karen Cook.



## 2. VIDEOHERNÍ HUDBA A NOSTALGIE

### 1.1. Herní hudba a nostalgie

Během rozhovoru na YouTube kanálu GAS Music Tim Summers, jeden ze spoluzakladatelů ludomuzikologie, zdůraznil významnost pocitu nostalgie, který je často spojován s videoherní hudbou:

„Videoherní hudba dokáže výjimečně dobře zprostředkovat nostalgii. Ale jednou z úžasných věcí na hudbě a hudebních dílech je, že musí cestovat v čase, protože jsou zároveň něčím, co existovalo v minulosti, a zároveň jsou něčím, co se děje nyní.“ (Summers, GAS Music 2022)<sup>4</sup>

Nostalgie často v dnešní době hraje významnou roli v diskuzích o videohrách a jejich hudbě. Tento fenomén je zmiňován například v článcích a publikacích, které se věnují retrospektivě herních titulů a jejich vlivu na hráče.<sup>5</sup> V posledních deseti letech se nostalgie stala význačným tématem v akademických publikacích a konferencích, kde se zkoumá její vliv na různé oblasti kultury, včetně videoherní hudby.<sup>6</sup> Hráči, kteří vyrůstali s herním prostředím se ve většině dnes nachází v dospělosti. Jednou z nejnovějších publikací na toto téma v oblasti herní hudby je kniha nazvaná *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studie, Theories, and Analyses for the Player-adademic* z roku 2022.

Na nedávné Severoamerické konferenci o videoherní hudbě, konané v březnu 2024, byla představena studie od Davida Munroa nazvaná *Arranged Music and Manifold Memory: Beauty and Nostalgia in the Soundtrack of Final Fantasy X/X-2 HD Remaster*. Ve své prezentaci poukazoval na hudbu hry a jak nostalgie ovlivňuje emoční reakce hráčů na její hudbu. Blíže k této hře se budu zmiňovat v podkapitole nostalgie jako forma marketingu.

Jak je však možné, že si hráči vybaví herní hudbu i po několika letech? Podle Jamese Ellise (2022) ve své analýze nostalgického potenciálu herní franšizy Pokémon je klíčové zaměřit se aspoň na dvě ze tří specifických kritérií, aby herní hudba měla nostalgický potenciál. Ellis identifikoval tato kritéria jako zásadní pro vytvoření trvalého emocionálního spojení, které umožňuje hráčům znovu prožívat hudbu i po dlouhé době od původního zážitku. Videoherní hudba tedy musí být podle něj **zapamatovatelná, identifikovatelná, nebo poutavá**.

1. **Zapamatovatelné kritérium:** hudební podklad by měl být dostatečně jednoduchý, aby se dala zpívat nebo zapamatovat. Hudba by měla být zapamatovatelná pro hráče, aby měla možnost u něho/ni vyvolat pocit nostalgie.

---

<sup>4</sup> „Videogame music is exceptionally good at conveying nostalgia. But one of the amazing things about music and musical works is that they have to travel through time, because they're both something that existed in the past and that they are something that is happening now when you re-hear it.“

<sup>5</sup> Například: Česká televize. *Proč vzpomínat na virtuální světy? Nástrahy i příležitosti herní nostalgie*. ČT Art. <https://art.ceskatelevize.cz/360/proc-vzpominat-na-virtualni-svety-nastrahy-i-prilezitosti-herni-nostalgie-Z7Tw4>.

<sup>6</sup> Studie zabývající se nostalgií vyvolanou hudbou. Konkrétně k herní kultuře se Vojtěch Viktorin zabýval vývojem a proměnou hráče *Age of Empires* ve své bakalářské práci (2023), kde nostalgie byla velkým faktorem.

2. **Identifikovatelné kritérium:** zvukový svět hry by měl být jasně definovaný a zahrnovat hudební složky, které jsou rozpoznatelné v kontextu již existující hudby z předchozích herních titulů franšízy. Pokud hráč hudbu rozpozná, identifikuje a pochopí, zvyšuje se tím její nostalgický potenciál.
3. **Poutavé kritérium:** hráč by měl být schopen aktivně se zapojit do zvukového prostředí, které audiovizuální text hry vytváří, a cítit se jako jeho součást. Pokud je hráč motivován k tomu, aby se emocionálně propojil s hudbou, zvyšuje se tím potenciál vyvolání nostalgie.

## 2.2. Diskuze o vzpomínkách mezi hráči

### a) Online platformy

Hraním určitých her může vést jedince k zapojení do komunitních sítí fanoušků. Tyto sítě mohou existovat na platformách jako jsou například Facebook, Reddit a Discord.<sup>7</sup> Zde si fanoušci mohou sdílet rady, navazovat sociální vztahy a prezentovat se svými herními výkony a jednat o mnoho dalších tématech. Obchodní služba Steam nabízí možnost hráčům sdílet své zážitky ze hry skrze diskuzní fórum a publikováním „screenshotů“ okamžiku (obrázek níže).<sup>8</sup>



Pro sdílení hudby je nejspodnější platformou YouTube. Již při zadání klíčového výrazu „videoherní hudba a nostalgie“ do vyhledávače, se otevírá široká škála videí zabývajících se tímto tématem. Lze zde nalézt videa obsahující nejen 100 nejikoničtějších herních soundtracků, ale také playlisty, které přivádějí posluchače k zastavení a vyvolání nostalgických vzpomínek. Například video od Craft Therapy: *i'll never forget this feeling*,<sup>9</sup> které má lehce přes jednu hodinu, obsahuje soundtracky hry *Minecraft*. Hra je známa pro její jednoduchou kostičkovou grafiku s otevřeným světem, který dává hráči volnost a neomezené možnosti. Stovky i tisíce lidí v komentářích takových videí vzpomínají a sdílejí své pocity při poslechu výběru soundtracků her. Mezi komentáři jeden z uživatelů @TheGooseIsLoose9000 napsal/a:

*„Přemýšlím o tom, jak rychle uteklo moje dětství. Dospěli mi říkali, abych si ho užíval/a, dokud trvá, a abych si ho vždy užíval/a, a já to opravdu dělal/a, ale stejně to všechno uteklo*

<sup>7</sup> Též stojí za zmínku webová stránka *Fandom.com*, které má formu wikipedie, příručky a prostoru pro fanoušky filmů a her. V jejich slovech při přivítání na „Fancentral“: Připoj se do komunity fanoušků jako jsi ty!

<sup>8</sup> Zaznamenání momentu z mého hraní hry *Rise of the Tomb Raider*

<sup>9</sup> Craft Therapy. (2023) *i'll never forget this feeling*. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=FIooLiIrJNU>.

*jako voda. A každým dnem je to za mnou dál a dál. Ale přinejmenším si stále pamatuji věci, jako jsou ty malé chvíle po hraní Minecraftu s kamarády, kdy jsem jen tak seděl a vnímal hudbu. Jen já, hudba a hra.”<sup>10</sup>*

Další vysoce oblíbenou formou sdílení jsou hudební cover verze. Při zadání klíčového výrazu „game music covers“ do vyhledávače YouTube se objevuje řada playlistů od různých tvůrců.<sup>11</sup> Například playlist Aliny Gingertail s názvem „Video Game Covers“ obsahuje 72 videí, v nichž interpretuje soundtracky her na různé hudební nástroje. Tento playlist zahrnuje hudbu z her starších než deset let a i z nejnovějších titulů. Obzvláště kytarové covery jsou populární u hry *Plants vs. Zombies* (2009).<sup>12</sup> Též i způsobem acappelly vzniklo pár videí. Skupina MayTree zazpívala ve videu *Plants vs. Zombies sound effect (acapella)* hlavní soundtracky a též i pár zvukových efektů. Velmi oblíbenou hrou pro sdílení své kreativity je série *The Legend of Zelda* (1986). Tato fantasy-akční-adventura své fanoušky obdarovala prokomponovanou hudbou, o které akademici ludomuzikologie neustále bádají.<sup>13</sup> Zajímavé je sledovat vývoj počtu těchto videí a reakce lidí na ně. A není se čemu divit, že se její hudba utkvěla v pamětech hráčů. Čtvrtým titulem této herní série je *Ocarina of Time* (1998), která byla lidmi zvolena v letošním roce za nejlepší hru všech dob.<sup>14</sup> Jakou roli tedy hrají média, jako je YouTube ve spojení s nostalgií? Výzkumná studie provedená Charlesem S. Arenim a Mathewem Todresem (2023) se zabývala touto problematikou, kdy analyzovala převahu nostalgie v hudebních klipech z nedávných a vzdálených desetiletí (Areni a Todres, 2022).<sup>15</sup> Jejich výsledky naznačují, že vyšší procento jedinců projevilo pocit nostalgie při sledování videí z let 2000 až 2010 ve srovnání s obdobím od 1950 do 1980. Tato zjištění naznačují, že nostalgie má tendenci být silnější při vzpomínání na nedávnou minulost než na vzdálenější éry.<sup>16</sup>

## **b) Koncerty**

Další možností pro vyjádření nadšení z poslechu melodií spojených s mládím je účast na koncertech. V České republice je předním pořadatelem těchto událostí Filmová filharmonie.

---

<sup>10</sup> Původní komentář: „Gets me thinking about how fast my childhood went. I was told by adults to enjoy it while it lasted and to always take in the moment and I really did, but it all still flew by. And every day it gets farther and farther behind me. But at the very least, I still remember things like those small moments after a session of Minecraft with friends when I would just sit and také in the music. Just me, the music, and the game.“

<sup>11</sup> Samozřejmě záleží na Google algoritmu, který uživateli specificky upraví výsledky vyhledávání.

<sup>12</sup> *Plants vs. Zombies*, je tzv. „tower defense“ typ hry, kde vaším úkolem je zabránit útoku zombie pomocí kytiček. Prohra hry by došla v případě, kdyby se zombie dostali do domu Šíleného Davea a snědli jeho mozek.

<sup>13</sup> V roce 2022 byla vydána kniha od Tima Summerse s názvem *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, která představuje jeden z příkladů zkoumání herní hudby. Na oficiální stránce ludomuzikologie se též objevují články věnované analýze hudebních motivů spojených s tématem o této herní sérii, informace o koncertech k výročí hry a programy konferencí. Například v jedné z prezentovaných studií se Cristina Guzmán-Anaya zaměřila na zkoumání hudebních nástrojů v této konkrétní hře.

<sup>14</sup> Shea, B. (2024) *Game Informer Readers Name Zelda: Ocarina of Time as Greatest Game of All Time*. Game Informer.

<https://www.gameinformer.com/GameGauntlet2024#:~:text=After%20more%20than%20200%2C000%20votes,of%20Us%20came%20in%20second.>

<sup>15</sup> Areni, C. S., Todres, M. (2023). How long ago were the “good old days”? Comparing the prevalence of nostalgia in YouTube comments on music videos from recent versus distant decades. *Applied Cognitive Psychology*, 37(6), 1455-1462. <https://doi.org/10.1002/acp.4121>

<sup>16</sup> Analýza 37 217 komentářů u 56 YouTube videí.

Elizabeth Hunt a její zkušenost z návštěvy koncertu v její studii *My Childhood Is in Your Hands: Videogame Concerts as Commodified and Tangible Nostalgic Experiences* (2022) popisuje začátek představení, kdy dirigent přichází na pódium a zaslechla diváka říct: “Ten člověk má v rukou celé mé dětství, žádný stres.”

První zaznamenaný koncert v naší zemi čistě zaměřený na herní hudbu se odehrál v roce 2018 pod názvem GAMES provedený orchestrem FILMharmonie. O popularitě koncertu můžeme jednat na základě čtvrtého ročníku naplánovaný 27. dubna 2024, během kterého bude provedena škála soundtracků od starších až po nejnovější tituly. Publikovaná recenze z prvního koncertu GAMES od witekczech 14. 5. 2018 popisuje svůj údiv z různověké účasti:

*„Skladba publika byla více než překvapující. Vidět bylo možné 6leté děti, očekávatelně hubertáky, ale i jejich rodiče a zcela překvapivě lidi v (před)důchodovém věku. Mezi osobnostmi z herního průmyslu bylo možné zahlédnout Dana Vávru, Alžbětu Trojanovou, Jana Valtu, Vladimíra Šimůnka a mnohé další. Z Youtuberů jsem si všiml Jirky Krále, který shodou okolností seděl přede mnou.“<sup>17</sup>*

### c) Hry a filmy

Filmové společnosti postřehly popularitu videoher. V roce 1993 vznikl první film inspirovaný herní sérií *Super Mario* (1985). Herní nadšenci se v tomto ohledu často stávají přísnými kritiky a mají vysoká očekávání. Tento postoj je pochopitelný vzhledem k tomu, že hráči investují hodiny do her, budují osobní vztahy s herními postavami, a pokud je následný film nedokáže alespoň částečně uspokojit, může to vést k jejich zklamání či deziluzi.

To ovšem neznamená, že všechny filmové adaptace her byly přijaty negativně. Naopak, některé nedávné adaptace byly přijaty s velkým nadšením. Příkladem může být filmová adaptace hry *Five Nights at Freddy's* (2014), která si získala pozornost díky své věrnosti předloze a úspěšnému zachycení atmosféry původní hry. K této adaptaci herní nadšenec a redaktor webových stránek Games.cz a ZeStolu.cz Ondřej Partl řekl ve své recenzi:

*„Za první víkend se filmu v domácích Spojených státech povedlo ukořistit neskutečných 78 milionů dolarů (1,8 miliardy korun), což je prozatímni nejlepší start hororového filmu letošního roku a druhý vůbec nejlepší start pro videoherní adaptaci (první je Super Mario Bros. ve filmu). K tomu připočítejte dalších 53 milionů (1,2 miliard korun) z ostatních trhů a dostanete se na globální tržby přesahující hranici 130 milionů dolarů (téměř 3 miliardy korun).“<sup>18</sup>*

Dalším pozoruhodným příkladem je televizní seriál adaptovaný z hry *The Last of Us* (2013), který byl chválen za své věrné zobrazení příběhu a postav, stejně jako za svou

<sup>17</sup> witekczech. (14. května 2018) “Koncert Herní Hudby Games – Recenze.” DiabloFans.cz.

<https://www.diablofans.cz/d3/koncert-herni-hudby-games-recenze/#:~:text=Naprosto%20fam%C3%B3zn%C3%AD%20proveden%C3%AD%2C%20pro%20m%C4%9B,%C3%BAsp%C4%9Bch%2C%20filharmonici%20v%20s%C3%A1le%20takt%C3%A9%C5%BE>.

<sup>18</sup> Partl, Ondřej. (31. října 2023). *Filmové Five Nights at Freddy's Je Obrovským Kasovním Úspěchem*. GAMES.CZ. <https://games.tiscali.cz/popkult/filmove-five-nights-at-freddy-s-je-obrovskym-kasovnim-uspechem-567723>.

schopnost přenést intenzitu a emocionální hloubku herního zážitku na obrazovku. Dominik Vetrák na stránce Refresher se k tomuto seriálu vyjádřil:

*„Rozpočet seriálu v hodnotě více než 100 milionů dolarů se odrazil na velmi kvalitním vizuálním zpracování, ať už šlo o obrovské exteriéry, či detailně zpracované zaprášené interiéry obrostlé trávou a houbami Cordyceps. Tvůrcům se z hlediska atmosféry a vzhledu podařilo vytvořit úžasný a věrohodný postapokalyptický svět.“<sup>19</sup>*

Tyto úspěšné adaptace ukazují, že s pečlivým přístupem a respektem k původnímu materiálu mohou filmové a televizní adaptace her uspokojit jak kritiky, tak fanoušky.

#### **d) Nostalgie jako forma marketingu**

Tvůrci her si uvědomují, že mnoho hráčů má sklon vracet se k svým oblíbeným hrám, ať už jsou to tituly z minulosti nebo novější hry. Tento jev je zvláště patrný u dospělých hráčů s pravidelným příjmem, kteří si rádi dopřávají nostalgii provoněné vzpomínky na minulé herní zážitky. Vzhledem k této skutečnosti se vývojáři snaží využít této touhy po nostalgii ke zvýšení svých zisků. Proto jsou stále častěji produkovány tzv. „remaky“, „remastery“, „rebooty“ a „re-releasy“ oblíbených her, které cílí právě na tyto nostalgické pudy hráčů (Aksoy, 2022). Technologie se rychle vyvíjí a zařízení nebo herní enginy, které vývojáři použili, po letech nahradily nové a lepší. Na základě tohoto výroku se herní podniky můžou rozhodnout učinit následující čtyři kroky.

První volbou je vytvoření remakeu, alias v češtině přepracování. To nám dává stručnou, ale zřejmou odpověď, o co se tvůrci pokouší. Vývojáři předělají hru s moderními funkcemi a designem či přidáním pár změn, aby hra byla kompatibilní s momentálními konzolami/počítači. Přiblížím u hry *Mafia* (2002), která dostala svůj remake v roce 2020 pod názvem *Mafia: Definitive Edition*. Došlo nejen k úpravám grafiky, ale i výběru hudby. Vzniklo pár článků kritizující změnu původního listu písní, které ve hře zazněly. Vývojáři Hangar 13 se vyjádřili v rozhovorech k podniknutým krokům. Důvodem jejich rozhodnutí bylo hlavně zajištění věrohodnosti doby příběhu. U původní hry hrála hudba z rádia bez žádného efektu, prakticky normálně, což byla jedna ze změn, se kterou se hráči setkali. Zvukový ředitel u Hangar 13 Matt Bauer vysvětlil přidání efektu u remaku:

*„V té době byla rádia osazena elektronkami, takže když jste pak rádio zapnuli, poměrně dlouho trvalo, než se elektronky zahřály; výsledná kvalita zvuku také nebyla zrovna vysoká,“ dále navazuje: „výběr a zajištění všech licencovaných písní pro jednotlivé hry byl opravdu náročný úkol a současně nezbytný postup k zajištění co nejlepší dobové hodnověrnosti.“<sup>20</sup>*

Můžeme si tudíž položit i otázku, zda bylo dobrým krokem pozměnit věc, na kterou jsou hráči citliví. Největším diskutovanou problematikou mezi hráči byla absence určitých

---

<sup>19</sup> Vetrák, Dominik. (2023). *RECENZE: The Last of Us*. REFRESHER.sk. Březen 16, 2023. <https://refresher.cz/132854-RECENZE-The-Last-of-Us>.

<sup>20</sup> “Maintaining Authenticity in Mafia: Definitive Edition.” Mafia. <https://mafiagame.com/cs-CZ/news/mafia-definitive-edition-maintaining-authenticity/>.

skladeb a přidání nových. Na portálu VORTEX se nad tímto tématem zabývala Kristýna Sulková ve svém krátkém článku ještě před vydáním hry:

*„Absence původní hudby podle některých řeší nepřesnost, že ne všechny skladby, například právě Belleville, odpovídaly časově ději hry, tuto teorii ovšem opět narušuje Django novými skladbami Sophisticated Lady nebo A-Tisket A-Tasket z roku 1950. Podle jiných jde spíše o licenční problémy a odkazují na odstranění veškeré licencované hudby při návratu hry na Steam a GOG v roce 2017. Ačkoli v tomto ohledu hráče nedostihne během hraní hudební nostalgie, nelze pochybovat, že jde o vsutku zdařilý výběr plný výborných a chytlavých skladeb, které se budou ve hře vyjímat. Navíc se dá očekávat, že alespoň počítačové hráče dříve či později původními písněmi obdaruje moderská komunita.“ (2020)*

Druhým rozhodnutím tvůrců může být remaster, kdy se jedná čistě o vyprodukování hry v lepší grafice a případně dalších drobných úprav (zvuk, dabing, ovladače atd.).<sup>21</sup> Tvůrci hry *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster* (2013) poskytli hráčům možnost si vybrat jaký hudební doprovod jim bude hrát do pozadí. Tato herní série používá stejný leitmotif pro připomínku věrným hráčům, že i přes nové změny zůstávají v prostředí, který znají a s nímž jsou seznámeni. K zmíněnému remasteru si hráči sdíleli názory k volbě soundtracku. Na subredditu *r/FinalFantasy* uživatel 2FLY2TRY položil/a komunitě otázku, zda by mu/ji doporučili originální, nebo naaranžovaný hudební podklad. Názory se lišily mezi lidmi, ale i tak většina odpovědí doporučila zůstat u originálního soundtracku.

Třetí volbou, kterou si vývojáři můžou vybrat je reboot (v češtině restart). V tomto případě herní série začíná znovu, přičemž se vyřadí části předchozího příběhu a případně i designu, aby byla přívětivější pro nové publikum a sloužila jako nový odrazový můstek (Backeberg, 2020).<sup>22</sup>

Čtvrtou možností je re-release, kdy často hlavní změnou je přepsání kódu hry pro modernější hardware. Z těchto čtyř možností je to i nejsnadnějším rozhodnutím pro vývojáře pro dosažení zisku.

Pokud se herní společnosti rozhodnou pokračovat v určité herní sérii nebo zavést nové kroky zmíněné výše, je nezbytné, aby zahrnovaly funkce či specifické audio prvky, které hráčům umožní vytvořit spojení a potenciálně vyvolat nostalgii (Ellis, 2022).

---

<sup>21</sup> Horský, Dušan. (2023) *Remake vs Remaster – Aký Je Medzi Nimi Vlastne Rozdiel?* Napojša. <https://napojša.sk/remake-vs-remaster-aky-je-medzi-nimi-rozdiel/>.

<sup>22</sup> Komentář Erica Backeberga na: *What Is the Difference between a Reboot, Remake, Remaster, and a Port in Video Game Terms?* Quora. <https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-a-reboot-remake-remaster-and-a-port-in-video-game-terms>.

## 2. TEORETICKÉ POZNATKY K HUDBĚ A NOSTALGII

### 1.1. Hudba a paměť

O bádání pocitu nostalgie vyvolanou hudbou se již zabývalo mnoho studií. Akademici se často ve svých výzkumech zmiňují o paměti mozku. Studie již prokázaly, že hudba dokáže vyvolat dávné vzpomínky v naší hlavě, avšak je potřeba, aby měla dostatečný potenciál k vyvolání nostalgického pocitu. Pro dosažení potenciálu vyvolání nostalgických pocitů musí hudba splňovat jeden ze tří faktorů. (Ellis, 2022) U těchto kritérií jsem se již pozastavila u kapitoly herní hudby a nostalgie, ale je důležité pochopit, co tento princip má společného s pamětí.

Prvním z těchto faktorů je schopnost hudby být snadno zapamatovatelná pro hráče, což umožňuje snadné spojení s konkrétními herními zážitky. Druhým klíčovým faktorem je identifikovatelný hudební motiv, který hráči snadno rozpoznají a spojí s určitou hrou nebo konkrétním herním okamžikem. Když hráči rozumí tomuto motivu a jeho spojení se hrou, zvyšuje se jejich schopnost pociťovat nostalgické emoce vyvolané hudbou. Tento faktor tedy přispívá k prohloubení emočního propojení mezi hráčem a hrou. Posledním důležitým faktorem je schopnost hudby ponořit hráče do zvukového prostředí hry a umožnit jim pociťovat se jako aktivní součást herního světa. Tato schopnost hudby vytvářet prostorové a atmosférické působení přispívá k prožitku hry a zvýrazňuje interakci hráče s herním prostředím.

V této oblasti výzkumu vzpomínek a paměti vznikají i přírodovědné studie, které se zaměřují na neurovědu, což je obor zkoumající fungování mozku a nervového systému. Jedním z příkladů takového výzkumu je práce Michaela Vitalina a Vincenta E. Ronea. Tito vědci se zabývali funkcí mozku a procesem ukládání vzpomínek. Jejich zájem se zaměřil na to, jak se projevuje pocit nostalgie v souvislosti s hudebními zážitky z videoher.<sup>23</sup> Ve své práci se Vitalino a Rone zaměřili na roli určité části mozku nazývané mediální prefrontální kortex (MPFC). Tato oblast mozku hraje klíčovou roli při ukládání vzpomínek, jejich propojování a procesu rozhodování.

Již dřívější výzkumy naznačovaly, že hudba může mít vliv na vyvolání vzpomínek a emocí v rámci mozku, především v oblasti autobiografické paměti. To znamená, že hudba může vyvolávat vzpomínky na konkrétní události nebo situace z minulosti.

Petr Janata a S. Frederick Barrett zdůrazňují, že charakter hudby má úzký vztah k epizodickým vzpomínkám. To znamená, že určité hudební skladby nebo motivy mohou vyvolávat živé a specifické vzpomínky na minulé události. Pro upřesnění, poslech soundtracku *Mafia* (2002)<sup>24</sup> ve mně vyvolá živou představu řízení auta podle instrukcí mého bratra. Zjištění těchto výzkumů ukazuje, že mediální prefrontální kortex může hrát klíčovou roli při

---

<sup>23</sup>Aksoy, C. P-Ch., Sarah. E. R., V. (2022) *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-academic*. str. 24-41. Intellect.

<sup>24</sup> Příběh se odehrává v Americe ve 30. letech 20. století, kde hrajete za taxikáře Tommyho Angela. Tvůrce Daniel Vávra hru popsal se slovy: "... Chtěl jsem vyprávět celý příběh gangstera – jak se někdo v mládí přidá k mafii, vystoupá téměř na vrchol a pak padne až na dno."

porozumění a prožívání nostalgických zážitků prostřednictvím hudby, která je spojena s určitými momenty nebo událostmi v našem životě.<sup>25</sup>

## 2.1. Hlavní výzkumné modely hudbou vyvolaných emocí

### a) Model BRECVEMA

Herní hudba neslouží pouze jako podklad hry, ale také jako médium komunikace mezi hráči, které zapojuje jejich fyziologický a psychologický systém vzrušení a pozornosti (Plank, 2021). Významným modelem pro zkoumání emocí vyvolaných hudbou je model BRECVEMA, představený Patrickem Juslinem a Danielem Västfjällem. Tento model obsahuje osm kategorií, které určují mechanismy vyvolávání emocí prostřednictvím hudby. Umožňuje analyzovat hudební složky, jež ovlivňují emoční reakce hráčů během hraní, a identifikovat prvky, které se stávají základem jejich nostalgických zážitků v pozdějším životě. Kategorie zahrnují reflexy mozkového kmene, rytmickou synchronizaci, evaluativní podmiňování, emoční nákazu, vizuální představy, epizodickou paměť, hudební očekávání a estetické úsudky. Každá z těchto kategorií reflektuje individuální vzpomínky a zkušenosti, které ovlivňují emocionální prožitky jedince (Fritsch a Summers). Pro přiblížení těchto mechanismů jsem vybrala několik herních soundtracků, inspirována knihou o nostalgii a herní hudbě.

Reflexy mozkového kmene (brain stem reflexes) reagují na hlasité, nečekané nebo disonantní zvuky, které signalizují potenciální hrozbu, jako například zahájení „boss battle“ v herním prostředí.

Rytmická synchronizace (rhythmic entrainment) se projevuje tělesnou reakcí na rytmus hry, kde se tělo synchronizuje s hudbou a rytmickými prvky. Některé herní tituly zapojují hráče reagovat na hudbu, či mu má být dokonce pomocnou rukou, jak procházet hrou. Můžeme tento mechanismus poukázat například u hry *Rhythm Heaven* (2008), kde během hry hráči pomocí stylusu (elektronické pero) na Nintendu DS procházejí několika rytmickými úrovněmi, nazývanými Rhythm Games, z nichž každá má svá specifická pravidla. Mezi používané ovládací prvky patří klepání na dotykovou obrazovku, držení stylusu na dotykové obrazovce, jeho přetahování po obrazovce a švihání mimo obrazovku.

Mechanismus evaluativního podmiňování (evaluative conditioning) zkoumá reakci na pozitivní a negativní hudební stimuly, které mohou symbolizovat různé aspekty hry, jako je bezpečí, nebezpečí, výhra a prohra. Tento proces je běžný ve videoherní hudbě, kde jsou melodická témata spojována s postavami nebo událostmi, podobně jako leitmotiv ve filmové a operní praxi. Ve hře *League of Legends* (2009) existuje široká škála postav, za které mohou hráči hrát, a každá z nich má své vlastní hudební téma. Na oficiální načítací obrazovce se u postavy Jinx přehrává její téma s názvem *Get Jinxed*. Toto hudební dílo není pouze součástí herního zážitku, ale bylo také integrováno do širšího mediálního obsahu spojeného s hrou. Konkrétně, píseň *Get Jinxed* byla použita v seriálu *Arcane* (2021), který je inspirován světem *League of Legends*. V tomto seriálu je scéna, kde Jinx sama poslouchá tuto píseň z rádia, čímž se hudba stává součástí jejího narativního světa. Text této písně výrazně odráží její chaotickou

---

<sup>25</sup> Barret a Janata. (2016) *Neural Responses to Nostalgia-Evoking Music*. *Neuropsychologia* 91.



a nepředvídatelnou osobnost, čímž přispívá k hlubšímu pochopení jejího charakteru jak v rámci hry, tak i v seriálu.<sup>26</sup> Tato integrace hudebního tématu do různých médií ilustruje, jak může hudba sloužit jako důležitý nástroj pro rozvoj postav a vyprávění příběhu, čímž vytváří silnější emocionální vazbu mezi hráči a postavami.

Pojem emoční nákaza (contagion) se týká hudby, která má vyjadřovat určité emoce a hráč je napodobí svými. K nákaze dochází, když hudba vykazuje vokální rysy, ale je interpretována nástrojem. Pasáže s výrazně vokálním charakterem se vyznačují krokovými pohyby, omezeným tónovým rozsahem a uvolněnými, často omezenými rytmickými vzorci, což usnadňuje jejich zpěv. Tento mechanismus si můžeme například poukázat na soundtracku hry *Halo: Combat Evolved* z roku 2001. Poslech vokálního materiálu aktivuje premotorické oblasti mozku, které se běžně využívají pro zpěv. Naopak instrumentální pasáže mohou překračovat vokální rozsah, obsahovat neobratné melodické skoky nebo rychlé střídání tónů, což znemožňuje jejich zpěv. (Vitalino a Rone, 2022)

Vizuální představy (visual imagery) umožňuje spojit emocionální reakci na hudbu s hráčovým subjektivním zážitkem. V případě hry *Heroes of Might and Magic V* (2006) hudba slouží k podtržení charakteristik postav, lokalit a bojových scénářů. Při zahájení nové hry si hráč vybírá hrdinu z určitého klanu, který má svůj jedinečný hudební doprovod. Tento hudební motiv pak provází hráče během budování a správy města nebo během bojů na různých lokalitách.

Epizodická paměť (episodic memory) navazuje na spojení mezi hudbou a individuálními vzpomínkami hráče. Hráč je schopen rozpoznat hudební motiv, který již slyšel v minulosti, a spojovat ho s konkrétními herními situacemi nebo emocionálními prožitky. Michael Vitalino a Vincent E. Rone přirovnali tento fenomén k okamžiku, kdy se jednotlivci setkají s hudbou, která je osobně provázána s jejich životními událostmi – „Darling, they're playing our tune“.

Hudební očekávání (musical expectancy) označuje představu o stylu soundtracku a jeho průběhu. Jakmile dojde k neočekávané změně, může tento jev vyvolat pozitivní nebo negativní reakce. Tento jev lze ilustrovat na příkladu souboje s boss charakterem. V takové situaci hráč očekává aktivační hudbu, která podpoří vážnost a intenzitu dané chvíle. Pokud by však během tohoto souboje hrála klidná skladba, došlo by k negativnímu efektu, protože by to bylo v rozporu s očekáváním a atmosférou situace.

Estetický úsudek (aesthetic judgment) představuje kreativní rozhodnutí vývojářů, které může intenzifikovat daný okamžik a zároveň sloužit k vyvolání emocionálních reakcí. Na základě svého uvážení jsem identifikovala dva okamžiky, které představují významné emocionální zážitky pro herní komunity. Ve hře *Call of Duty: Modern Warfare 2* dochází k okamžiku, kdy jsou dva členové speciální vojenské jednotky zraněni a vyčerpáni během boje s nepřáteli a přicházejí za svým velitelem. Po explozi, která dočasně oslabuje sluch, je hráči naznačena vážnost situace. Hudba, doprovázející zradu generála, sestávající z orchestrálního

---

<sup>26</sup> V textu písně zaznívá například: „Chceš se přidat? Pojď a hraj, ale možná ti prostřelím obličej.“... „Chci teď zkusit něco zábavného. Mám pocit, že tomu lidi říkají anarchie!“

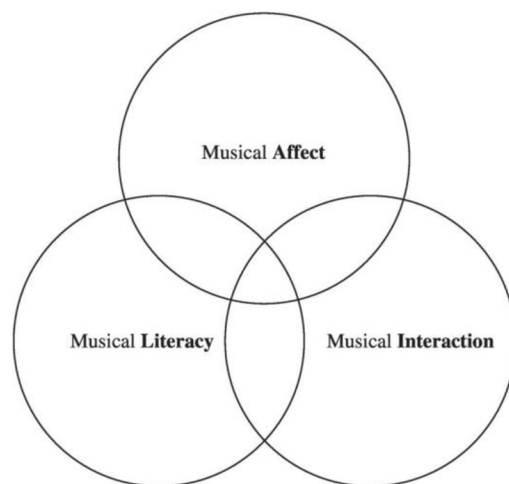
aranžmá s dominantní smyčcovou sekcí, prohlubuje tento emocionální prožitek i pro hráče, kteří bezmocně sledují scénu smrti vojáků jménem Yuri a Ghost.<sup>27</sup>

Další emocionální situaci, kterou jsem identifikovala, mi pomohla objevit skupina na sociální platformě Reddit pod příspěvkem s názvem „Moment in games that stucked with you because they were sad“. První odpovědi v této diskusi se často týkaly herní série *Metal Gear Solid* a mnohé z nich se zaměřovaly na smutné scény a jejich ukončení. Po prozkoumání těchto příspěvků a sledování příslušných videí jsem rychle pochopila, proč tyto momenty působí na fanoušky tak silně emocionálně. Dokonce i pro mě, která jsem s touto hrou neměla žádné předchozí zkušenosti, hudba okamžitě naznačila, že se jedná o velmi smutnou situaci. Nejenom hráči, ale i akademici souhlasili s emocionálním zasažením od této hry.

Model BRECHEMA nám tedy umožňuje lépe porozumět faktorům, které ovlivňují emoční reakce na hudbu, což lze použít u pocitu nostalgie vyvolaným videoherní hudbou. Tento model proto poskytuje inspiraci pro můj vlastní výzkum.

## b) Model ALI

Užívaným modelem k popisu chápání funkce formování emočních zážitků hráče během hraní je analytický model ALI (affect, literacy, interaction) vyvinutý Isabell van Elferen. ALI poskytuje ucelený rámec pro porozumění vztahu mezi nostalgií a hudbou ve videohrách (obrázek modelu vlevo)<sup>28</sup>. Elferenová detailně popisuje různé aspekty vnímání hráče, včetně paměti, emocí a identifikace (affect), očekávání hudby v rámci určitého žánru hry (literacy), a interakce mezi reakcí herního soundtracku a chováním hráče (interaction).



<sup>27</sup> Více než tisíc komentářů se zaměřuje na tuto scénu, která trvá mírně přes dvě minuty. Hráči zde nemají žádnou kontrolu nad postavou Yuriho a jsou nuceni sledovat situaci, kde postava, za kterou hráli několik hodin, je se svým partnerem zalita benzinem a následně se obraz ztrácí v plamenech.

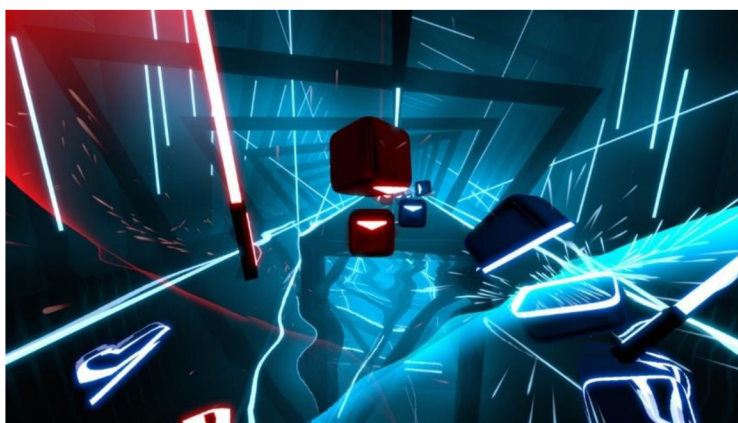
<sup>28</sup> Obrázek z: Elferen, Isabella van. (2019) *Virtual Worlds from Recording to Video Games*. Kapitola v *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, editovaný N. Cookem, M. M. Ingalls, a D. Trippettem, 209–26. Cambridge Companions to Music. Cambridge: Cambridge University Press.

Model ALI reflektuje principy rámce BRECVEMA, který se může využívat ve zkoumání vzájemného vztahu mezi psychologickými složkami nostalgie (emoce) a herní hudby. Schopnost volné interaktivity a rozhodování hráče umožňuje vytváření osobních zážitků a vzpomínek během hraní. Samozřejmě, dynamika hry a úroveň zapojení hráče mají vliv na tuto interaktivní zkušenost. Můžeme se ale též setkat s dalšími podobnými hry jako je *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, kde hudba je důležitou součástí hraní. Hráč se dostane do situace, kdy pomocí okaríny ovlivňuje průběh hry. Například vstup do Posvátné říše



v Hyrule vede skrze Chrám času, jehož vstup zapečetily Dveře času, které lze otevřít pouze získáním tří Duchovních kamenů a zahráním *Písně času* na okarínu. (na obrázku ukázka ze hry).

*Beat Saber* (oficiální vydání 2019), hra vytvořena slovenskými developery Jánem Ilavským, Vladimírem a Peterem Hrinčárem, je popsána online herním obchodem Steam jako: „*Beat Saber* je rytmická hra pro virtuální realitu, ve které sekáte rytmy adrenalinové hudby, které k vám letí obklopené futuristickým světem.“ (obrázek hry níže)



Dalším rytmickým příkladem je série hry *Guitar Hero* (2005). Zde si člověk mohl zahrát na kytaristu s pomocí ovladače ve tvaru kytary (ukázka controlleru níže na obrázku)<sup>29</sup>. Hráči přiřazují noty, které se posouvají na obrazovce, k barevným tlačítkům na hmatníku ovladače a brnkají na něm v rytmu hudby, aby získali body a nadchli virtuální publikum.<sup>30</sup>



---

<sup>29</sup> Příspěvatelé Wikipedie, Guitar Hero [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2023, Datum poslední revize 28. 08. 2023, 22:40 UTC, <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Guitar\\_Hero&oldid=23106194](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Guitar_Hero&oldid=23106194)>

<sup>30</sup> *Guitar Hero Controller*. (2008). *Wikipedia.Org*. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Guitar-hero-controller-horiz.jpg>.

### 3. VÝZKUM

Hráči-akademici, kteří se specializují na nostalgii a videoherní hudbu, často přejímají přístupy jiných badatelů k diskusi a kategorizaci těchto fenoménů. Někteří se soustředí na přesné definice, parametry a charakteristiky nostalgie.

Psychologové chápou nostalgii jako emocionální stav, zahrnující jak hořké, tak sladké afektivní prožitky, a měří ji pomocí psychometrie a osobnostních studií. Neurovědci jako Frederick Barrett a Petr Janata studují nostalgii jako afektivní stav a využívají specifické metody měření k dokumentaci jejích účinků prostřednictvím hudby. Další badatelé, zejména sociologové, zkoumají nostalgii v kontextu konzumních vzorců, chování a současných subkultur. Morris Holbrook a Robert Schindler definují nostalgii jako preferenci pro předměty spojené s minulostí, což ovlivňuje obchodní a marketingové strategie.

V mé volbě výzkumu tohoto fenoménu se zaměřuji na pocit nostalgie, emoci, vzpomínek a hráčských zkušeností, které herní hudba ovlivňuje/ovlivnila v životech hráčů

## **1. Metodologie**

V tomto kvalitativním výzkumu se zaměřím na analýzu rozhovorů s českými hráči, přičemž budu využívat metodiku tematické analýzy. Tento přístup mi umožní identifikovat a interpretovat vzorce a témata v datech, což povede k hlubšímu pochopení zkušeností a vnímání herní hudby těmito hráči. Prostřednictvím detailní analýzy těchto rozhovorů se pokusím odhalit, jak herní hudba ovlivňuje jejich nostalgické prožitky a jaké specifické aspekty hudby jsou nejčastěji spojovány s těmito emocemi.

## **2. Cíl výzkumu**

Mým osobním záměrem je přispět k zájmu o výzkum herní hudby, která doposud v našem akademickém prostředí nebyla dostatečně zkoumána. Hlavním cílem tohoto výzkumu je vybádat jaký vliv má herní hudba na pocit nostalgie u českých hráčů za pomoci následujících výzkumných otázek:

1. Jaké vzpomínky a emoce herní hudba zanechává u českých hráčů?
2. Jaký vztah je mezi pocitem nostalgie a videoherní hudbou?
3. Jaký význam má nostalgie českých hráčů pro videoherní hudbu?

### **3.1. Výběr respondentů**

Jako studentka pohybující se v oblasti hráčské akademické sféry, se nacházím na rozhraní dvou komunit, které lze vzájemně propojit, například prostřednictvím ludomuzikologie. Hry vždy hrály významnou roli v mém životě a sociálním okruhu. Po zahájení mého výzkumu projevili přátelé a kolegové velký zájem o sdílení svých herních zkušeností. Pro výběr respondentů jsem se zaměřila na jejich identifikaci jako hráčů a jejich rozmanité zkušenosti s různými herními tituly. Věkový rozptyl respondentů se pohyboval mezi 22 a 25 lety, což představuje generaci, která aktivně prožívala rapidní rozvoj nejenom herního, ale i technického průmyslu (počítače, herní konzole, hry). Všichni účastníci měli dlouhodobý vztah k hrám již od dětství, což bylo kritérium jejich výběru. Účastníci byli informováni o cílech mého výzkumu během osobních rozhovorů. Pro zajištění ochrany jejich osobních údajů a zaručení anonymního zpracování jejich odpovědí byli požádáni o podepsání informovaného souhlasu.

### **4.1. Sběr dat**

Materiálem mého kvalitativního výzkumu byly polostrukturované rozhovory. Tato metoda je pravděpodobně nejrozšířenější formou rozhovorů v humanitních a sociálních vědách. V porovnání se strukturovanými rozhovory polostrukturované rozhovory lépe využívají potenciál dialogů k produkci znalostí, neboť poskytují více prostoru pro rozvinutí jakýchkoli aspektů, které respondent považuje za důležité (Brinkmann, 2020).

Rozhovory trvaly 60-100 minut za účelem vyzkoumání podrobných informací. Tři rozhovory byly uskutečněny osobně a jeden virtuálně. Rozhovory probíhaly na veřejných místech, jako jsou kavárny a knihovny, které byly pro respondenty známými prostředími. I když došlo k několika přerušením, neovlivnily zásadně průběh výzkumu a nerušily účastníky. Všechny rozhovory byly se souhlasem respondentů nahrávány a následně převedeny do programu TurboScribe, který záznamy přepsal pro další analýzu.

## **5.1. Analýza**

Pro tento výzkum jsem se rozhodla vybrat tematickou analýzu, která se zaměřuje na podstatné témata výzkumu. Tematická analýza se běžně používá v různých akademických a aplikovaných oborech, jako je psychologie, sociologie, vzdělávání a zdravotnictví. Tato metoda umožňuje podrobnou analýzu dat, která byla získána prostřednictvím různých kvalitativních metod, včetně rozhovorů a otevřených průzkumů. Například v psychologii může tematická analýza pomoci odhalit klíčová témata ve vyprávěních účastníků o jejich osobních zkušenostech, což může přispět k hlubšímu pochopení jejich psychického stavu a potřeb. V sociologii může být použita k identifikaci společenských vzorců a dynamiky v rámci komunit, zatímco ve vzdělávání může pomoci odhalit klíčové faktory ovlivňující vzdělávací procesy a výsledky. Ve zdravotnictví je tato metoda užitečná při analýze zkušeností pacientů s různými zdravotními stavy nebo intervencemi, což může vést k zlepšení poskytované péče.

## 4. VÝSLEDKY

Tabulka níže: seznam odpovědí respondentů na hlavní témata a podtémata

	R1	R2	R3	R4
<b>NOSTALGIE A HERNÍ HUDBA</b>				
návrat	x	x	x	x
přítomnost vs. minulost	x		x	
<b>VLIV HERNÍ HUDBY</b>				
atmosféra	x	x	x	x
emoce	x	x	x	x
komunikace	x	x	x	x
poslech	x	x	x	x
<b>PROSTŘEDÍ</b>				
syndrom mladšího sourozence		x	x	x
streamovací platformy	x	x	x	x
komunita	x	x		x
<b>VZPOMÍNKY</b>	x	x	x	x

Výsledky z rozhovorů představují hlavní témata, podtémata plus i výběr herních titulů. Hlavní témata byla: 1. **Nostalgie a herní hudba**, 2. **Vliv herní hudby**, 3. **Prostředí**, 4. **Vzpomínky**, 5. **Herní tituly**.

### Nostalgie a herní hudba.

Je první téma tohoto výzkumu, které provázelo všemi konverzacemi. Během rozhovorů jsme se často zastavovali nad pocitem nostalgie a jeho vnímání. Pocit nostalgie je subjektivní a může se lišit od hráče k hráči. R4 jako jediný označil tento pocit za bolestivý a příjemný. „Je to takový nával emocí. Mně tam hrozně skáče pocit, slovíčko ambivalence, jako nějaké dvojznačno. On je to vlastně hodně bolestivý a zároveň hrozně jako příjemný pocit zároveň. Jsou to prostě emoce. Nostalgie je nějaké vzpomínání. Je to taková kombinace smutku, který ústí v nějakou tu katarzi. Je to prostě taková ta bolestivá radost, protože si u toho často uvědomuji, že už nejsem mladý. Takže takový stesk po minulosti...“ Pocit nostalgie je skutečně o naší minulosti. R1: „Přijde mi, jako bych byla zase to dítě. Že to vlastně slyším a úplně se vcítím do toho momentu, kdy jsem to slyšela poprvé, nebo kdy jsem to slýchávala hodně...“

A nebo dochází i k **návratu** do minulosti. Druhá polovina respondentů hovořila o pocitu nostalgie touto formou. R2: „Řekl bych právě nějaký ten návrat do nějakého toho šťastného období. Prostě všechno najednou se to vrátí zpátky.“ Zdá se, že kromě cítěných emocí z vyvolaných vzpomínek se člověk podvědomě lze vrátit do minulosti. R3 popsal jak vnímá přenos do minulosti. „Za mě je větším fenoménem vlastně to, kde kolikrát si ani třeba nevzpomenou, z které přesně hry ten soundtrack byl. Ale nostalgicky mě to spojí s určitou dobou, s určitým pointem v dětství, kde člověk se něčemu takhle věnoval...“

Touto myšlenkou bych navazovala na poslední podtéma **přítomnost vs. minulost**. Toto konkrétní pojmenování má své opodstatnění v kontextu, kdy respondenti často srovnávali své



vnímání her a jejich hudby jak v minulosti, tak v současnosti. Tento srovnávací proces nezbytně nevyvolával pouze pocit nostalgie, ale spíše reflektování nad přirozeností vnímání hudby jako nedílné součásti herního zážitku, bez níž by hra neměla smysl. „Třeba ten *Minecraft*. On je takový hodně nostalgický. V prvních verzích vytvořené samotným Notchem<sup>31</sup> použil copyright free hudbu, protože v *Minecraftu* je stejná hudba, jako v jedné jiné hře, kterou jsem hrála jako malá, *Star Stable* (2011). A jak tam jezdíš, tak oni tam pouští hudbu, aby ses nenudila. No, a právě tam je stejný soundtrack. Pamatuju si, jak jednou mi úplně kliklo při hraní té hry. Ona tam najednou začala hrát ta hudba. Jsem se úplně zastavila a cítila se jako to malé dítě, co prostě hrálo *Minecraft*...“ (R1) Dochází k momentům, kdy si hráč uvědomuje, že zestárnul a posouvá se dál v životě od svého mladšího já. „Často mi přijde, že se jako člověk oddělíš od toho svého minulého já, nebo od těch let, co jsi žila předtím. Úplně se mi prolomilo to, že to před těmi lety jsem byla taky já, a že jsem furt ten stejný člověk. A že to dítě nebylo jen nějaké dítě, ale že to jsem byla já...“ (R1) I když se jedná stále o generaci hráčů ve vývinu, prožívají nostalgii a svým způsobem se rádi vrací do „starých dobrých časů“.

### Vliv herní hudby.

Druhým hlavním tématem je vliv herní hudby. Je zřejmé, že vliv musí mít, jinak by nemohla vyvolávat pocity ve hráčích. Skrze rozhovory s respondenty jsme diskutovali o hudbě z různých her. Na základě jejich výkladů se ukázaly tyto podtémata: atmosféra, emoce, komunikace a poslech.

**Atmosféra** je první z podkategorií vlivu herní hudby. K tomuto podtématu bych ráda uvedla citát respondentky, která výstižně popsala podstatu herní hudby. „Nevím, tak bez té hudby by to prakticky byly jen takové obrázky, na které se koukáš, ale s tou hudbou ti to dodává víc takový pocit. Jako když jsi třeba venku, například v lese, tak slyšíš ptáčky kolem, a to ti dodává tu atmosféru toho lesa. Tak když jsi v netheru, tak když tam slyšíš ty ghasty, tak ti to taky něco dodává...“ (R1) (na obrázku níže ukázka ghastu a netheru ve hře *Minecraft*)<sup>32</sup>



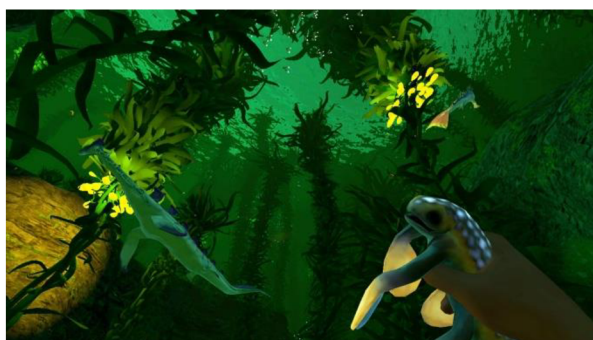
Atmosféra je důležitou součástí virtuálního světa, jelikož hlavním úkolem hry je, aby se hráč dokázal vcítit do situace. R3 jako ostatní též vnímal herní hudbu jako hodně vlivným charakterem hry. „Zrovna u těch hororovek, to je jedna z nejzákladnějších věcí. S tím, že u jakékoliv hry, kde je nějaké napětí, tak nejenom, že to tvoří atmosféru...“ Pro respondenty hudba je podstatná pro tvorbu dobré atmosféry.

<sup>31</sup> Markus Persson, zakladatel hry *Minecraft*

<sup>32</sup> Obrázek použit z: Maillot, Anastasia. (2020). *Minecraft: 10 Things You Need to Know Before Visiting the Nether*. Game Rant. June 1, 2020. <https://gamerant.com/minecraft-everything-player-need-know-visiting-nether/>.

Druhým podtématem jsou **emoce**. Některé hry se naopak snaží zasáhnout citlivou stránku hráčů a snaží se předat zprávu skrze jejich hudbu. V nějakých hrách nemusí být i nějaký vyslovený příběh, ale hudba se stává velkým zdrojem předání emocí pro hráče. Nad tímto se pozastavil R4 při diskuzi o vlivu herní hudby na hráčský zážitek. „Třeba příklad u hry *Ori and the Blind Forest* (2019). Je to platformovka, skákačka, taková docela těžká, ale má úplně dokonalý audiovizuál. Pusť si intro a normálně se jenom z toho rozbřečíš. Hru, kterou jsi prostě nikdy nehrála, tak si pustíš šesti minutový intro a ty se rozbřečíš jen na začátku...“ Zde můžeme poukázat na mechanismy z modelu BRECVEMA – emoční náказа a estetický úsudek. Hlavní téma této hry je vokální pomalá smutná melodie s instrumentální složkou, která má za účelem v hráči vyvolat silné emoce. Po poslechu skladby souhlasím se slovy respondenta.

Nejenom by hry byly takzvané pouhé obrázky, ale i v určitých hrách je skutečně důležité pro hráče hudbě dávat pozornost. Na tomto faktu se shodli všichni respondenti. Tímto přecházím do dalšího podtématu **komunikace**. R1 ku příkladu poukázala na tuto zkušenost ve hře *Subnautica*, kde hráč hraje za potápěče a hudba signalizuje pocit bezpečí: „No, tak tam právě je zase zajímavé to, že ty když jsi v nějakém mělčině, tak tam je hudba, ale jakmile jdeš do nějaké hloubky, tak tam přestane hrát. A to právě navodí ten stres, že jako ajaj. Že vlastně ta absence té hudby, kde by měla být, tak je hodně takové, že sakra, ještě teďka tady na mě něco vyplaví, nějaká velká ryba, já umřu!“ (ukázka níže na obrázku)<sup>33</sup>



Komunikační faktor je velice důležitý v hororových hrách. Jak již zmiňovala R1, hudba dává určitý signál hráčovi. Může to být ku příkladu pocit bezpečí, ale i samozřejmě i nebezpečí. „Člověk by si ani nemohl vypnout zvuk, kdyby prostě chtěl, protože tam jsou i cues. Prostě věci, které dávají hráči najevo, co se vlastně bude dít teďka dál v tom příběhu, v té situaci. Takže proto je to někdy nutnost, bez toho by to vyloženě nešlo...“ (R3) Podobný princip popsal i R4: „No, tak tam kolikrát jsou hry, které jsou na zvuku vyloženě závislé, stejně jako hra *Dead by Daylight*, kdy vyloženě bez sluchátek, prostě seš o dvě divize níž, protože prostě ta hra ti signalizuje příchod toho enemáka. Takže některý ty herní mechaniky jsou na hudbě jako přímo postavený...“ Tento faktor se ukládá do podvědomí hráče, který se skrze zkušenosti v průběhu hry učí této komunikaci. „Je to strašně podprahové, protože kdybys po mě chtěla, abych ti tady zabroukala nějakou melodií, tak já ti nic nezabroukám. Ale když to hraju, tak jako máš to tam prostě dané v té hlavě, že tohle to slyšíš, když se tohle děje...“ (R1) Hráčům záleží na hudbě, neboť jim významně pomáhá při orientaci v herních situacích. Aby hudba efektivně plnila tuto funkci, musí být její sdělení jasné a srozumitelné. Významnou roli hraje v poskytování návodů a zpětné vazby během hry, čímž usnadňuje hráčům navigaci a rozhodování v herním prostředí.

<sup>33</sup> Obrázek použit z: *Subnautica for Nintendo Switch - Nintendo Official Site*. n.d. <https://www.nintendo.com/us/store/products/subnautica-switch/>.

Posledním podtématem je **poslech**. Respondenti s velkým zájmem vyhledávají soundtracky her, které je zaujaly. Bylo zajímavé sledovat, jak respondenti spontánně zmiňovali i další, původně nezmiňované soundtracky. I když tyto soundtracky neposlouchají často, aktivně je doporučovali během rozhovoru, či ostatním přátelům. „No, *Skyrim*! Teď mě napadá tolik dalších her. *Assassin's Creed* taky. *Halo*, u toho je ten soundtrack docela známý. To je nejvíce zpívaná skladba na klavičích záchodech. A taky *Elden Ring*, to je hra s velkým h...“ (R4) Je tedy zřejmé, že pokud se jedná o kvalitní hudbu, hráči ji dokáží ocenit.

Některé herní společnosti se rozhodly investovat do spolupráce s hudebními interprety. Dochází k takovému propojení virtuálního světa s tím našim reálným. Respondenti se sami od sebe začali zmiňovat o hře *League of Legends*, kde oceňovali herní společnost Riot Games a jejich pozornosti nad hudbou. R1 se k tomu vyjádřila: „Tak tam v té hře, vím, že oni produkují hudbu. Tam mají ty svoje šampiony. A třeba tam je jeden šampion Amumu, jako mumie, a on má svoji písničku, kde zpívá o tom jeho příběhu. Potom je třeba Jinx. Ta má vlastní písničku *Get Jinxed*, nebo potom jsou různé K-pop skupiny, které oni dělají hudbu pro *League of Legends*. Ale ta hudba není použita v té hře, ale pořád to s ní souvisí. A hraje se to na nějakých turnajích a jako koncert. Třeba hodně bylo i od Imagine Dragons například *Warriors, Against the Current, Legends Never Die...*“ (R1)

## Prostředí.

Třetím hlavním tématem jedná o prostředí účastníků výzkumu. Respondenti často vzpomínali na doby během jejich vyrůstání, kdy trávili čas se svými sourozenci nebo rodiči u hraní her. Ráda bych použila slova R2, která byla během rozhovoru řečena, což bude i název prvního podtéma. Takzvaný „**syndrom mladšího sourozence**“ popisuje jako proces sledování hry a nebýt jeho aktivní součástí, což znamená ku příkladu sledování ostatních hráčů online, nebo offline. Offline situace jsou míněny jako sezení vedle člena rodiny, nebo kamaráda a pozorovat jejich průběh hraní. R2 vesele popsal i nedávnou zkušenost o sdílení hraní v rodině se svým sourozencem. „Nedávno jsem poprvé zkoušel hrát GTA u bratra a strašně mi vadilo to, co tam lidi normálně baví. Jezdit na červenou a tak. Já jsem prostě dodržoval pravidla a můj bratr z toho hynul, že už můžu dávno jet. Ale kdykoli tam někoho přejedeš, tak prostě po tobě jede policie a celé se to, ta katastrofa násobí. Já jsem tam prostě za hodinu dokončil nějakou jednoduchou misi. A byl jsem spokojený...“ Rodina hrála velkou roli v životech respondentů. Většinou se skrze své blízké dostali do herního světa a fungoval jako faktor společného zájmu. „Ta nostalgie má možnost spojovat ty generace. Dám příklad. Mám sestřenku, které je jedenáct let, jsme vlastně věkově od sebe hodně vzdálené, ale jsou tu stejně věci, o kterých já se s ní můžu bavit. Můžeme si pustit stejný soundtrack, a ta nostalgie je úplně identická, i když teoreticky tam je ten velký věkový rozdíl, protože ta hra je vlastně populární nadále, jako *Minecraft*. Takže je to věc, i ohledně té nostalgie, která má možnost takhle spojovat ty generace s takhle větším rozdílem...“ Budoucnost hudby jako spojení generací respondenti vnímali nadějně.

Na navázání tohoto podtématu sledování někoho hrát jsem vytvořila specifické podtéma, věnující se **streamovacím platformám**. Platforma Twitch, nebo YouTube byly nejvíce diskutovanými platformami. Čas bývá někdy omezený, a hráči tak nemají moc možnost začít hrát hru, která může trvat 80 hodin. Na základě tohoto nachází sledování druhých pohodlnější a i zábavné. „Spíše hodně sleduju takhle na Twitchi a podobně, než právě, že bych

sám hrál, nebo dokonce, že i měl chuť si to zahrát...“ (R2) U respondenta č. 4 se k tomuto tématu též došlo. „Jak já sleduji ty streamery a tu hráčskou komunitu, když se dohrává nějaká hra, třeba u toho Čekyho<sup>34</sup>, tak většinou se řeší, že ten chat prostě dává nějaké hodnocení. A ta hudba je vždycky v top třech parametrech...“ Hráč tedy stejně může být aktivní součástí.

Můžeme tím to navázat na poslední podtéma **komunita**. Jednalo se o respondenty českých hráčů, a proto bylo obdivující pozorovat jejich zklamání nad českou komunitou. R3 si této problematiky nebyl vědom z hlediska svého zaměření více na zahraniční herní komunity. Na otázku ohledně významu nostalgie hráčů pro videoherní hudbu R2 reagoval tak to: „Já si myslím, že český člověk má takovou tendenci být trošku konzervativnější, a trošku spíše hledat to, co funguje, co je staré, než se pokoušet o nějaké nové přístupy. Takže mám pocit u toho českého hráče tam bude nějaký apel snažit se to nějak zachovat. Můj názor je prostě, že český hráč neboli gamer se bude chtít držet toho stejného a nedělat experimenty...“ Česká republika se prokázala, že má schopné herní vývojáře, kteří dokáží tvořit skvělé hry. R4 k české komunitě hráčů vyjádřil se slovy: „já si tenhle rozhovor беру taky jako hráč na zodpovědnost, protože si myslím, že je důležitý, aby tyto práce vznikaly, jelikož Češi jsou více konzervativnější, co se týče her. Ve zkratce chci říct, že všeho moc škodí a že budu rád, když Češi otevrou oči...“ I když tyto názory mohou znít negativně, není tomu tak. Respondenti si uvědomují potenciál našich vývojářů a chtějí, aby dostali zaslouženou pozornost. „Teďka dokonce udělali seriál o českých hráčích.<sup>35</sup> Na to se musíš podívat. Ten je celý český herní průmysl jakoby. Má to asi deset dílů a jsou tak takový ty český hity jako: *Factorio* (2020), *Vávra s Mafíí*, *Vávra s KCDčkem* a další...“ Podle reakcí respondentů i na různé konané akce týkající se herní hudby v nich vyvolalo nadšení. Na příklad byli informováni o každoročním koncertu FILMharmonie a z jejich strany bylo zjevné hráčské potěšení.

## Vzpomínky.

Respondenti byli velice ochotni se podílet o jejich vzpomínky, kdy herní hudba v nich rezonovala, což tvoří čtvrté hlavní téma výzkumu. Zajímavé bylo pozorovat jejich uvědomění, jak hudba dokázala uložit vzpomínky v jejich podvědomí, aniž by si toho byli vědomy. R4 sdělil vzpomínku, kde využil herní hudby v reálném životě. „Když jsme si do obýváku pořizovaly repro soupravu a táta říkal, že mám pustit nějakou kvalitní hudbu, abychom to otestovali. Na čem já vždycky testuju sluchátka, tak je soundtrack ze *Skyrimu*. A to jsou ty bubny, burácení, orchestr, sbor. A já, když jsem to pustil, tak táta od teď, když se nás někdo zeptá na náš repro systém, pustí tuhle skladbu...“ (R4)

Většina respondentů si ke vzpomínkám též vybavili i písničky vytvořené z herní inspirace. Vytvářely je populární influenceři a stávají se součástí nostalgických vzpomínek. Tyto písně dokázaly shromáždit určitou herní komunitu. „To já si teď vzpomněla. Na *Minecraft* vzniklo tolik písniček. Například *CaptainSparklez*, měl s tím creeperem, *Revenge*, nebo *Fallen Kingdom*. No, že tady tohle to je taky nostalgický, ale není to dělaný tou hrou, a není to v té hře, je to jen o té hře. A potom jsou taky český, jako *Bambusu král*. A taky z toho máš ten pocit

---

<sup>34</sup> Český streamer Petr Žalud, pod pseudonymem CzechCloud.

<sup>35</sup> Seriál je pod názvem *Game Story* od ČT vydaný v dubnu 2024. Během krátkých epizod seznamují diváka s historií vývoje videoher na českém území.

nostalgie. Že je to na něco, co jsi dělal jako malý, a ještě to je od lidí, kteří jsi sledovala jako malá. Takže tam ta nostalgie je trojnásobná...“ (R1)



36

R2 si třeba vzpomenu: „to si pamatuju, že máma snad dostala taková CDéčka s minihrami, a prostě to bylo tehdy tak jako herně přístupné i mně, že jsem to zvládal...“ Vzpomínky pochopitelně má každý respondent jiné. Rozhodně můžou dopomoci k návratu ke hrám, a pomoci vyvolat nostalgii.

### Herní tituly.

Existuje několik herních žánrů, ale každý hráč si najde svůj nejoblíbenější. To ovšem neznamená, že hráči občas nevyzkouší něco nového. V současné době mají navíc hráči možnost shlédnout živé přenosy streamerů či videa youtuberů, kteří danou hru hráli, což jim umožňuje získat lepší přehled před jejím zakoupením. O této možnosti se zmínili všichni respondenti a i mnohdy preferují tuto možnost z hlediska časového omezení. Při průběhu rozhovorů se respondenti dokázaly shodnout na určitých hrách, které pro ně měly nějaké místo. V tabulkách níže můžete vidět, na čem se shodli.

žánry her	R1	R2	R3	R4
flashové	x	x	x	x
horrorové	x		x	
oddechové	x	x	x	
platformové (skákačky)		x		x

První tabulka ukazuje žánry her, na kterých se respondenti nejvíce shodli. Dále byla zmínka o žánru jako RPG, Fantasy a konkrétně příběhové hry o jednom hráči.

společné hry	R1	R2	R3	R4
Assassin's Creed	x			x
League of Legends	x			x
Minecraft	x	x	x	x
Stardew Valley	x		x	

<sup>36</sup> Obrázek videa: CaptainSparklez. (2012) *Revenge - A Minecraft Parody of Usher's DJ Got Us Fallin' In Love* (Music Video)

Druhá tabulka shrnuje zmínky konkrétních her během vedených rozhovorů.

## 5. DISKUZE

Výsledky z rozhovorů prokázaly, že herní hudba skutečně v hráčích vyvolává emoce a vzpomínky. U respondentů byl efekt nostalgie značně vidět. Můj výzkum, že videoherní hudba lze vyvolat pocit nostalgie (Aksoy 2022). Hlavním zjištěním této studie je, že herní hudba hraje významnou roli při vyvolávání nostalgických pocitů u hráčů. Hudba je často spojována s konkrétními herními zážitky a událostmi z minulosti, což vede k silným emocionálním reakcím. Přispívá o poznatek o roli rodiny v herním světě nejenom v minulosti, ale i spojením dalších generací. Výsledky poukazují na ten fakt, že hudba jakožto „nenápadnou“ součástí videoher, je velmi důležitá pro hráče a jejich herní zkušenosti, a spojení hudby s těmito okamžiky. Dalším důležitým zjištěním je, že hráči často aktivně vyhledávají herní soundtracky, které jim umožňují znovu prožít tyto nostalgické pocity i mimo herní prostředí. Hudba tak není jen součástí herního zážitku, ale stává se i samostatným prvkem, který hráči vnímají jako cenný zdroj nostalgie.

Zjištění této studie jsou v souladu s existující literaturou, která zdůrazňuje roli hudby ve vyvolávání nostalgie (například Barrett et al., 2010). Naše práce navíc rozšiřuje tyto poznatky o specifika vnímání herní hudby českými hráči, což přispívá k lepšímu porozumění kulturních aspektů tohoto fenoménu. Výsledky ukazují, že herní hudba může mít podobný emocionální dopad jako hudba z jiných médií, což potvrzuje její univerzální schopnost evokovat vzpomínky. Též bylo možné použít model BRECVEMA od Juslina a Västfjälla. Funkce mechanismů respondenti v rámci vlivu herní hudby na jejich hráčský zážitek.

Budoucí výzkum by mohl zahrnout větší a různorodější vzorek respondentů, aby byly zjištěné výsledky více reprezentativní. Rovněž by bylo užitečné provést longitudinální studii, která by sledovala, jak se vnímání herní hudby a nostalgie mění v průběhu času."

Je důležité zdůraznit, že nostalgie je subjektivní pocit. Hráči, kteří se účastnili této studie, mohou souhlasit, že herní hudba v nich vyvolává nostalgické pocity, avšak tyto pocity nemusí být u všech hráčů stejné. U někoho vyvolává stesk, u někoho štěstí. Herní hudba si rozhodně zaslouží více pozornosti, i z hlediska skladatelského výkonu.

Tato bakalářská práce přispěla k lepšímu porozumění role herní hudby v evokování nostalgie mezi českými hráči. Zjištění ukazují, že herní hudba je silným nositelem vzpomínek a emocí, což může mít významné dopady jak na vývoj her, tak na další výzkum v oblasti psychologie a hudebních studií. Herní hudba tak nejen obohacuje herní zážitek, ale také hraje klíčovou roli v utváření dlouhotrvajících vzpomínek.

## 6. ZÁVĚR

V závěru této bakalářské práce je třeba zdůraznit význam herní hudby jako klíčového prvku, který může hluboce ovlivnit hráčský zážitek. Herní hudba nejenže umocňuje atmosféru a emocionální intenzitu her, ale také hraje zásadní roli v evokování nostalgických pocitů. Tato nostalgie vzniká na základě silného emocionálního spojení s hudebními motivy, které hráči zažili v minulosti. Důležitým zjištěním je, že nostalgie spojená s herní hudbou je subjektivní a individuální. I když se hráči shodnou na tom, že určitá hudba v nich vyvolává nostalgické pocity, intenzita a charakter těchto pocitů se může lišit. To naznačuje, že herní hudba má schopnost oslovit hráče na hluboce osobní úrovni, což přispívá k jejímu významu v jejich životech. Výsledky výzkumu ukazují, že herní hudba může sloužit jako most mezi minulými zážitky a současným prožitkem, což hráčům umožňuje prožívat hry na hlubší emocionální úrovni. Tímto způsobem herní hudba přispívá nejen k celkovému požitku z hraní, ale také k vytváření dlouhotrvajících vzpomínek. Pomocí tematické analýzy se přišlo na 5 hlavních témat: 1. Nostalgie a herní hudba, 2. Vliv herní hudby, 3. Prostředí, 4. Vzpomínky, 5. Herní tituly, které pomohli odpovědět na výzkumné otázky. V každém tématu též můžeme nacházet vzájemné spojitosti.

První výzkumnou otázkou ohledně vzpomínek a emocí, které herní hudba zanechává, představuje téma 2 a 4. Herní hudba ovlivňuje hráčovi vzpomínky a emoce, které si dokáže vybavit po poslechu soundtracku, či při hraní dané hry. Rozhovory prokázaly, že videoherní hudba zanechává hlavně šťastné vzpomínky, ale emoce každý vnímal subjektivně.

Odpověď na druhou výzkumnou otázku, která se zaměřovala na vztah mezi pocitem nostalgie a herní hudbou, byla zodpovězena v tématu 1. Skrze výčet odpovědí respondentů je tento vztah velmi úzký. Někteří hráči se vrací k hrám především kvůli vzpomínkám a oddechu, jelikož se nemusí učit novým mechanismům.

Třetí téma sloužilo k třetí výzkumné otázce o významu nostalgie českých hráčů pro herní hudbu. Respondenti poukázali na konzervativní stránku českých hráčů, ale též se soustředili na potenciál českých herních tvůrců.

Tato práce přispívá k lepšímu pochopení role videoherní hudby v životech hráčů a mechanismů, prostřednictvím kterých tato hudba vyvolává nostalgii. Získané poznatky mohou sloužit jako základ pro další výzkum v oblasti psychologie hudby a vlivu videoher na emocionální prožitky jednotlivců. Zjištění z tohoto výzkumu mohou být užitečná i pro tvůrce her a skladatele, kteří chtějí vytvářet hudbu, jež hráče emocionálně osloví.



## ANOTACE

**Název práce:** Videoherní hudba a nostalgie pohledem českých hráčů

**Název fakulty a katedry:** Filozofická fakulta, katedra Muzikologie

**Autorka práce:** Barbora Procházková

**Vedoucí práce:** Mgr. et Mgr. Martina Stratilková, Ph. D.

**Počet znaku:** 75 865

**Počet příloh:** 12 (obrázky a tabulky)

**Počet použité literatury:** 25

Tato práce se zaměřuje na zkoumání vlivu herní hudby na nostalgické zážitky českých hráčů. Prostřednictvím kvalitativní analýzy rozhovorů odhaluje, jak herní hudba vyvolává vzpomínky a emocionální reakce spojené s dětstvím a herními zážitky. Studie poskytuje teoretický rámec o spojení hudby a nostalgie, zkoumá historický vývoj hudby ve hrách a fenomén herního hudebního koncertu. Výsledky ukazují význam herní hudby jako nositele vzpomínek a její potenciál pro posílení emocionálního prožitku hráče, což přispívá k lepšímu pochopení její role v životě hráče a poskytuje základ pro další výzkum v oblasti psychologie hudby a videoher.

**Klicova slova:** hudba a nostalgie, nostalgie, herní hudba, herní hudba a nostalgie, vliv herní hudby

## ANNOTATION

**Title:** Video Game Music and Nostalgia Through the Eyes of Czech Players

**Name of the Faculty and Department:** Faculty of Arts, Department of Musicology

**Author:** Barbora Prochazkova

**Supervisor:** Mgr. et Mgr. Martina Stratilkova, Ph. D.

**Number of characters:**75 865

**Number of attachments:**12 (figures and tables)

**Number of references used:** 25

This paper focuses on the influence of game music on the nostalgic experiences of Czech gamers. Through a qualitative analysis of interviews it reveals how game music evokes memories and emotional reactions associated with childhood and gaming experiences. The study provides a theoretical framework on the connection between music and nostalgia, explores the historical development of music in games and the phenomenon of game music concerts. The results show the importance of game music as a carrier of memories and its potential for enhancing the emotional experience of gamers, contributing to a better understanding of its role in the lives of gamers and offering a basis for further research in the field of music psychology and video games.

**Keywords:** music and nostalgia, nostalgia, game music, game music and nostalgia, influence of game music

## RESUMÉ

Tato bakalářská práce vychází ze zážitků, vzpomínek a emocí, které herní hudba v mladých hráčích vyvolává. Bylo pro mě důležité ukázat, že hudba z videoher může vyvolat pocit nostalgie prostřednictvím kladení výzkumných otázek. Výzkum byl proveden pomocí polostrukturovaných rozhovorů, které byly následně tematicky analyzovány. Prostřednictvím analýzy byla objevena témata a podtémata, která vedla k odpovědím na výzkumné otázky. Výsledky výzkumu ukazují, že herní hudba dokáže propojit minulé a současné zážitky. Pomocí tematické analýzy bylo identifikováno pět hlavních témat: 1. Nostalgie a herní hudba, 2. Vliv herní hudby, 3. Prostředí, 4. Vzpomínky, 5. Herní názvy. První čtyři témata souvisí s výzkumnými otázkami a pátá je souhrnem her, které respondenti hojně zmiňovali.

Být součástí české herní komunity se z pohledu konzervativnějšího českého pohledu ukázalo jako trochu náročné. Respondenti vnímají potenciál vývoje her na českém trhu a podporují jeho rozvoj a větší pozornost. Během rozhovoru bylo objeveno téma rodiny a příbuzných, se kterými respondenti vyrůstali. Průzkum tedy odhalil roli herní hudby při vyvolávání nostalgie u českých hráčů..

## SUMMARY

This bachelor thesis is based on experiences, memories and emotions that game music evokes in young players. It was important for me to demonstrate that video game music can evoke a sense of nostalgia through the asking of research questions. The research was conducted using semi-structured interviews, which were then analysed thematically. Through the analysis, themes and sub-themes were discovered that led to the answers of the research questions. The results of the research show that game music can connect past and present experiences. Five main themes were identified through thematic analysis: 1. Nostalgia and game music, 2. The influence of game music, 3. The environment, 4. Memories, 5. Game titles. The first four themes are related to the research questions, and the fifth is a summary of games that were mentioned a lot by the respondents.

Being part of the Czech gaming community proved to be a bit challenging in terms of the more conservative Czech perspective. Respondents perceive the potential of game development on the Czech market and support its development and more attention. During the interview the topic of family and relatives, with whom the respondents grew up, was discovered.

The survey therefore revealed the role of game music in evoking a sense of nostalgia among Czech gamers.

## DAS RESÜMEE

Diese Bachelorarbeit basiert auf den Erfahrungen, Erinnerungen und Emotionen, die Spielmusik bei jungen Spielern hervorruft. Es war mir wichtig zu zeigen, dass Videospielemusik ein Gefühl der Nostalgie hervorrufen kann, indem ich Forschungsfragen stellte. Die Untersuchung wurde mit halbstrukturierten Interviews durchgeführt, die anschließend thematisch analysiert wurden. Durch die Analyse wurden Themen und Unterthemen entdeckt, die zu den Antworten auf die Forschungsfragen führten. Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass Spielmusik vergangene und gegenwärtige Erfahrungen miteinander verbinden kann. Fünf Hauptthemen wurden durch die thematische Analyse identifiziert: 1. Nostalgie und Spielmusik, 2. der Einfluss von Spielmusik, 3. die Umgebung, 4. die Erinnerungen, 5. die Spieltitel. Die ersten vier Themen stehen im Zusammenhang mit den Forschungsfragen, und das fünfte ist eine Zusammenfassung von Spielen, die von den Befragten häufig genannt wurden.

Teil der tschechischen Spiele-Community zu sein, erwies sich aufgrund der eher konservativen tschechischen Sichtweise als eine kleine Herausforderung. Die Befragten sehen das Potenzial der Spieleentwicklung auf dem tschechischen Markt und unterstützen ihre Entwicklung und mehr Aufmerksamkeit. Während des Interviews wurde auch das Thema Familie und Verwandte, mit denen die Befragten aufgewachsen sind, angesprochen.

Die Umfrage ergab, dass die Spielmusik bei den tschechischen Spielern ein Gefühl der Nostalgie hervorruft.

## BIBLIOGRAFIE

Aksoy, C., Pozderac-Chenevey, S., Rone, V. E., eds. (2022). *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-Academic*. UK: Intellect.

Areni, C. S. a Todres, M. (2022). *How long ago were the “good old days”?* Comparing the prevalence of nostalgia in YouTube comments on music videos from recent versus distant decades. *Applied Cognitive Psychology*, 37(6), str. 1455-1462. <https://doi.org/10.1002/acp.4121>

*Generační hrani hry pro dospělé a děti.* (2019) [www.alza.cz](http://www.alza.cz). <https://www.alza.cz/generacni-hrani-hry-pro-dospele-a-deti>

Barret a Janata. (2016). *Neural Responses to Nostalgia-Evoking Music*. *Neuropsychologia* 91.

Brinkmann, S. (2020) *Unstructured and Semistructured Interviewing*, v Patricia Leavy (ed.), *The Oxford Handbook of Qualitative Research*, 2nd edn, Oxford Handbooks. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190847388.013.22>

Collins, K. (2008). *Game Sound: an Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=3338949>.

Elis, J. (2022). *On the Trail of a Nostalgic Adventure: Identifying and Analyzing the Nostalgic Potential of Video Game Music in the Context of the Pokémon Franchise*. *Journal of Sound and Music in Games*, Vol. 3. str. 77-114

Fernández-Cortés, J. P., Cook, K. M. (2021) *Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music*. *Journal of Sound and Music in Games*. str. 13–35. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.4.13>

Fritsch, M. a Summers, T. (2021). *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge University Press.

Ingham, T. (2019). *Why Marshmello's Fortnite Show Will Prove 'Revolutionary' for the Music Industry*. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/music/music-features/marshmello-fortnite-show-will-prove-revolutionary-for-the-music-industry-797399/>.

Juslin, P. N. (2013). *From Everyday Emotions to Aesthetic Emotions: Towards a Unified Theory of Musical Emotions*. *Physics of Life Reviews* 10 (3): 235–66. <https://doi.org/10.1016/j.plrev.2013.05.008>.

Kamp, M., Summers, T. a Sweeney, M. eds. (2016). *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music. Genre, Music and Sound*. Sheffield: Equinox Publishing.

Kensinger, E. A. (2009). *Remembering the Details: Effects of Emotion*. *Emotion Review* 1 (2). str. 99–113. <https://doi.org/10.1177/1754073908100432>.

Rogers, K. a Weber, M. (2019). *Audio Habits and Motivations in Video Game Players*. In *AM 19: Proceedings of Audio Mostly: A Journey in Sound*, září 18-20, 2019, Nottingham, United Kingdom. ACM, New York, NY, USA, 8 stránek. <https://doi.org/10.1145/3356590.3356599>.

Sedikides, C., Leunissen, J. a Wildschut, T. (2022). *The psychological benefits of music-evoked nostalgia*. *Psychology of Music*, Vol. 50(6). str. 2044-2062

Sedikides, C., & Wildschut, T. (2018). *Finding Meaning in Nostalgia*. *Review of General Psychology*, 22(1), 48-61. <https://doi.org/10.1037/gpr0000109>

Sloan, R. J. S. (2015). *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*. *Games and Culture*, 10(6), 525-550. <https://doi.org/10.1177/1555412014565641>

Summers, T. (2016). *Understanding Video Game Music*. UK. Cambridge University Press.

Sulková, K. (2020). *V remaku Mafie nezazní legendární melodie z původní hry.*” <https://www.vortex.cz/v-remaku-mafie-nezazni-legendarni-melodie-z-puvodni-hry/>.

Televize, Nová Média České. n.d. *Proč vzpomínat na virtuální světy? Nástrahy i příležitosti herní nostalgie*. ČT Art. <https://art.ceskatelevize.cz/360/proc-vzpominat-na-virtualni-svety-nastrahy-i-prilezitosti-herni-nostalgie-Z7Tw4>.

Česká televize uvede dokumentární sérii *Game Story o vývoji her v Česku*. (2024) [games.tiscali.cz](https://games.tiscali.cz). <https://games.tiscali.cz/novinky/ceska-televize-uvode-dokumentarni-serii-game-story-o-vyvoji-her-v-cesku-575868>

*Where Are Memories Stored in the Brain?* (2018). Queensland Brain Institute - University of Queensland. July 23, 2018. <https://qbi.uq.edu.au/brain-basics/memory/where-are-memories-stored>.

Wilson, J. L. (2015) *Here and Now, There and Then: Nostalgia as a Time and Space Phenomenon*. *Symbolic Interaction* 38, č. 4. str. 478–92. <https://www.jstor.org/stable/symbinte.38.4.478>.

Winifred, P. (2014) *A composer's Guide to Game Music*. Cambridge, MA: MIT Press

*Zelda Wiki*. n.d. [https://zelda.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://zelda.fandom.com/wiki/Main_Page).