

### Videohry, umění a motivace

Předložená diplomová práce je příspěvkem do již delší dobu probíhající diskuse o tom, zda je adekvátní o videohrách uvažovat jako o formě umění. V teoretické části se autorka zaměřuje na zmapování různých aspektů videoher (žánry, estetické prvky, hratelnost..), v empirické pak zohledňuje také perspektivu hráčů a zkoumá jejich motivaci pro hraní „umělecky zaměřených“ her.

Cíl práce je vymezen následovně: „posoudit, zda hodnota obsažená ve videohrách dosahuje srovnatelných úrovní jako tradiční formy uměleckého vyjádření“ (s.7). Dále pak autorka téma specifikuje o něco přesněji: „zkoumat, jak designové prvky, grafika a umělecká koncepce ovlivňují vnímání videoher jako uměleckých děl a do jaké míry tvůrci skrze tato média projeví své umělecké vize, respektive jak tyto vize rezonují s hráčskou komunitou“. Jakkoli je toto téma zajímavým a relevantním námětem k diskusi, jeho zřejmým úskalím pro výzkum je poměrně obtížná uchopitelnost. Výše uvedené formulace vyvolávají řadu otázek: jak vůbec definovat a posuzovat hodnotu uměleckého vyjádření? Co má autorka na mysli „tradičními formami uměleckého vyjádření“, resp. s čím vlastně videohry porovnává? Nemluvě o tom, jak nejednoznačný je v současné době samotný koncept „umění“ či „uměleckého díla“ – což ostatně sama autorka reflektuje, když píše, že „umění představuje komplexní disciplínu, jejíž podstata v průběhu historie vzdoruje snaze o jednotnou definici“ (s. 20). Chápu, že hledání uspokojivé definice těchto konceptů přesahuje možnosti i záměr této BP, pokud však jejich význam zůstává v principu nevyjasněný, není možné zvolené téma řešit jinak než jen v obecné a spíše intuitivní rovině.

Oceňuji, že autorka se na základě dostupné literatury snaží nabídnout soubor konkrétních kritérií, jimiž se vyznačují videohry, jež sama charakterizuje jako „umělecky zaměřené“ (s. 29-30). Celkově mi však argumentace přijde nepříliš výrazná a přesvědčivá. Příklady her i výběr teoretických koncepcí se zdají spíše náhodné, v textu chybí jejich zdůvodnění. Autorka například s odkazem na Stockburgera píše: „Klíčovým pro naši argumentaci je konceptualizace profánního předmětu, zejména počítačových her, jako potenciálního uměleckého díla při jeho vstupu do muzejních prostorů“ (s.27) – dále však s tímto pojetím nijak nepracuje a v analytické ani empirické části se k němu nevrací už vůbec. Jak do autorčiny argumentace zapadá příklad hry, která se modifikací grafiky stává nehratelnou? (s.25). Dále se např. v práci dočteme, že „je potřeba rozlišovat mezi klasickými videohrami a videohrami tvořenými jako umění“ (s. 29) – není však zřejmé, proč je to potřeba ani nakolik je hranice mezi nimi ostrá. Problematická mi přijde například i věta na str. 26, v níž autorka tvrdí, že „není nutné dokazovat, že všechny videohry se dají označovat jako umění; je možné, že za umění lze považovat jen určitou podmnožinu videoher, podobně jako lze za umění považovat jen některé filmy, například Občan Kane nebo Vertigo.“ Možné to jistě je, zajímalo by mě však, proč některé filmy uměním být mají a jiné ne – a zejména podle jakých kritérií je můžeme takto rozlišovat?

Teoretickou část autorka doplňuje o vlastní analýzu tří uměleckých videoher a empirický výzkum, který tvoří 10 polostrukturovaných rozhovorů s hráči „umělecky zaměřených“ videoher. Téma se tak snaží pokrýt z více perspektiv, což oceňuji, i v tomto případě by však podle mě byl na místě více systematický a reflektovaný přístup. Například pokud jde o metodu výběru her k analýze, která je v práci popsána takto: „Videohry k analýze byly vybrány na základě ohlasu společnosti i kritiků, přičemž bylo přihlíženo i na to, aby byly novějšího vydání,

a především z části tvořené umělci“ (s.32) – uvítala bych více informací o tom, z jakého souboru vlastně autorka vybírala (jaké další hry by splňovaly daná kritéria, proč byly vybrány právě tyto apod.), případně odkazy na zdroje, kde lze dohledat ohlasy společnosti a kritiků, podle nichž se při výběru orientovala. Samotné závěry z analýzy jsou opět spíše obecné a jelikož autorka záměrně vybrala hry, na jejichž tvorbě se podíleli umělci a od začátku o nich referuje jako o „uměleckých videohrách“, závěr, že zvolené hry lze skutečně považovat za umělecké, nevyznívá nijak překvapivě. (s.37). Dotazníkový výzkum je zpracovaný pečlivě a přináší zajímavý vhled do vnímání her samotnými hráči, i zde však postrádám určité informace – například podle jakých kritérií nakonec bylo vybráno 10 respondentů z původních 17ti.

Pokud jde o formální stránku, práce obsahuje všechny povinné části, autorka se však nevyhnula některým chybám v citování a vylepšení by zasluhovala také jazyková úroveň. V textu zůstalo dost gramatických a stylistických chyb (viz. např. věta na str. 28: „Z hlediska výroby mají filmy podobnosti s tím, že oba zahrnují týmy s vysoko specializovanými úkoly“), občas se v něm objevují trochu nešťastně zformulované věty (např.: „Tento výrok známého kritika však vyvrátili již o pár let dříve umělci Joan Heemskerk a Dirk Paesmans,“ (s.25) – výrok lze jen těžko předem vyvrátit...). U publikace *Routledge Companion to Video Games Studies* je v celém textu chybně uváděn autor („Taylor and Francis“ je název nakladatelství..) a v seznamu literatury je u ní nesprávně uveden i název; formát odkazů v textu je nejednotný (někdy obsahuje pouze příjmení autora, někdy i křestní jméno či iniciály); 3. odstavec na str. 25 je doslovným překladem textu z webu <https://www.eai.org/>, bez toho, že by byl označen jako přímá citace a byl zde uveden adekvátní odkaz na online zdroj; na str. 28 se autorka odvolává na Henryho Jenkinse a Kurta Squiru a jejich výstavu Game On, odkaz na zdroj, kde by bylo možné dohledat podrobnější informace, ovšem také chybí; atd.

K výše uvedeným kritickým připomínkám bych nicméně ráda doplnila také pozitivní hodnocení: práce jako celek je psaná přehledně a srozumitelně, autorka při jejím zpracování čerpala z relevantních zdrojů a je patrné, že se v tématu dobře orientuje. Vyzdvihla bych také snahu analyticky využívat některé koncepty (např. Stockburger) a nakonec i to, že s výjimkou několika pasáží, které k objasnění zkoumané problematiky podle mě příliš nepřispívají (velmi stručná historie videoher či širší výklad motivace na str. 38-39) se autorka neodchyluje od vymezeného tématu a postupně ho rozvíjí. Co naopak práci neprospívá je jistá vágnost některých použitých pojmů a formulací i to, že se drží převážně v obecné, popisné rovině. Takový přístup nenabízí mnoho prostoru pro formulování detailnějších závěrů, ale spíš jen takových, které byly předem odhadnutelné (viz. např. „Podle výzkumu i teorie je však patrné, že u uměleckých videoher je výrazné zvýšení pozornosti vůči estetickému designu a vizuální straně.“ – s. 60).

Práci Petry Kuzmeniukové doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení „velmi dobře“. K obhajobě bych měla dvě otázky: Proč je vůbec důležité se ptát, jestli (některé) videohry jsou uměním anebo ne? Jaká zjištění ze svého výzkumu autorka považuje za nejvíce překvapivá?

V Praze dne 11.6.2024

Irena Řehořová