

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Vojtěch Kolář

Mohou být videohry uměním?

**Analýza kritických a teoretických pohledů na potenciál
videoher coby plnohodnotné umělecké formy**

Diplomová práce

Praha 2012

Autor práce: **Vojtěch Kolář**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: 2012

Bibliografický záznam

KOLÁŘ, Vojtěch. *Mohou být videohry uměním? Analýza kritických a teoretických pohledů na potenciál videoher coby plnohodnotné umělecké formy*. Praha, 2012. 84 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch.

Abstrakt

Tato diplomová práce je založená na podrobné analýze různých témat spojených s otázkou, zda videohry mohou být uměním. V první řadě rozebírá současnou akademickou diskusi na dané téma a konfrontuje mezi sebou názory jak zastánců, tak odpůrců myšlenky, že videohry mohou být plnohodnotnou uměleckou formou. Druhým bodem této práce je analýza videohrám vrozených vlastností, která zkoumá, z jakého důvodu kulturní elita považuje videohry ve vztahu k tradičním formám umění za něco podřadného. Vedle vlastností jako zábavnost, soutěživost a neproduktivita, zkoumá také okolnosti jako je masová oblíbenost videoher a podbízivost herních vývojářů širokému publiku, které mají vliv na současnou videoherní tvorbu. Kvůli těmto okolnostem je většinu videoher možné považovat za kýč a následující pasáž to pomocí aplikace teorie kýče na konkrétní videohru dokazuje a pojmenovává tendence v herním designu, které tento stav zapříčiňují. Závěr druhé kapitoly však ukazuje, že některé videohry se definici kýče vyhýbají tím, že vykazují vlastnosti, které jsou obecně považovány za pozitivní prvky uměleckých děl. Poslední část této práce prostřednictvím klastrové teorie umění pojmenovává a rozebírá vlastnosti, které jsou charakteristické pro umělecké dílo, a jejich aplikací na konkrétní počítačové hry dokazuje, že videohry mají stejný potenciál jako tradiční formy umění, a je tak možné je považovat za plnohodnotnou uměleckou formu.

Abstract

This thesis is based on a detailed analysis of various topics related to the question of whether video games can be art. In the first place it analyzes the current academic discussion on this subject and confronts different opinions of both supporters and objectors of the idea, that video games can be a full-fledged art form. The second point of this paper is to analyze the properties, that are inherent to video games, in order to find the reason, why cultural elite considers video games as inferior in relation to traditional forms of art. In addition to features of games like entertainment, competitiveness and unproductivity, this part examines the circumstances that have an impact on current game design, like mass popularity and game developers pandering to wide audience. Due to these circumstances, the majority of video games can be considered kitsch. Following passage through the application of theory of kitsch on specific video game shows and identifies tendencies in game design that cause this condition. Conclusion of the second chapter, however, shows that some video games exhibit characteristics that are generally regarded as positive elements of art works and by that they avoid being branded as kitsch. The last part of this thesis, based on cluster theory of art, identifies and analyzes properties the presence of which ordinary judgment counts toward something's being work of art. By applying these properties to a particular computer game it proves that video games have the same potential as the traditional forms of art and thus can be considered as full-fledged art form.

Klíčová slova

Videohry, umění, kýč, klastrová teorie umění, nová média, umělecká forma

Keywords

Video games, art, kitsch, cluster theory of art, new media, art form

Rozsah práce: 165 tisíc znaků

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne ...

Vojtěch Kolář

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Jaroslavu Švelchovi, bez kterého bych se nikdy neodhodlal psát diplomovou práci na toto téma. Také bych chtěl poděkovat svým bratrům Ondřejovi a Matějovi Kolářovým, kteří mě při mnoha rozhovorech o videohrách a umění inspirovali svými názory. Poděkování patří také Stevenovi Pooleovi a Chrissovi Melissinosovi, kteří mi poskytli kopie svých knih. Nakonec děkuji svojí přítelkyni Kateřině Bučkové za její podporu, trpělivost a lásku.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky UK FSV Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce	
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Kolář, Vojtěch	Razítko podatelny:
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2009	
E-mail diplomantky/diplomanta: vojta.kolar@gmail.com	
Studijní obor/typ studia: Mediální a komunikační studia - Žurnalistika	
Předpokládaný název práce v češtině: Umělecko kritická reflexe počítačových her	
Předpokládaný název práce v angličtině: Artistic and critical reflection of video games	
Předpokládaný termín dokončení (semestr, školní rok – vzor: ZS 2012) (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve</u> po dvou semestrech od schválení tezí, tedy teze schválené v LS 2010/2011 umožňují obhajovat práci nejdříve v LS 2011/2012): LS 2010/2011	
Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků): Fenomén počítačových her se na světě objevil už před více než čtyřiceti lety a teprve na přelomu tisíciletí se začala rodit seriózní akademická diskuse o možnostech a vlivu tohoto nového média. Od té doby se tomuto tématu věnovalo nepřeborné množství odborníků na nejrůznější aspekty lidského společenství. Od literárních vědců, přes psychology až po sociology. Kvůli studiu nejviditelnějších jevů spojených s videohrami (vyprávění příběhů, závislost hráčů, prezentování pohlaví, ras a civilizací) však bylo opomenuto studium jedinečných principů nového média. Vznikly tak první teorie, které se pokoušejí o ustanovení Game Studies jako samostatného vědního oboru. Ani jedna z teorií není považována za kanonickou, avšak při svých úvahách docházejí akademici k nejrůznějším dedukcím. Například.: Pokud může být nějaké médium, například kniha, v konkrétním případě považována za umění, tak stejně tak může být uměním i počítačová hra. Médium videohry je tedy plnohodnotnou uměleckou formou se specifickými vlastnostmi, která dokonce ostatní „neinteraktivní“ umělecké formy předhání ve stupni podmanění diváka (hráče). Svou prací bych rád přispěl k umělecky kritickému „čtení“ počítačových her. Práce bude postavená na poznacích z diskusí odborníků a akademiků, kteří se nějakým způsobem věnují výzkumu videoher. Zároveň bude práce vycházet ze zpracovaných teorií studia videoher – naratologie a ludologie. Práce by měla na základě analýzy odborných diskusí dojít k soupisu hodnot, které jednotliví akademici považují za umělecké a v poslední části práce by měly tyto hodnoty být předvedeny na recepci konkrétních her.	
Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků): Svojí prací bych chtěl přispět ke kritické reflexi počítačových her. Aby mohly videohry někdy v budoucnu být vnímány jako seriózní médium a jako potencionální umělecká forma, je především nutné, aby v mediálním prostředí vznikla smysluplná a analytická reflexe, která by zajistila hlubší pochopení vytvářených počítačových her. Diplomová práce by měla na základě akademické diskuse a herních teorií nalézt obecně platné hodnoty, které by se daly považovat za umělecké a tím pádem by se daly i kriticky	

hodnotit.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

Úvod

1. Definice zpracovaných teorií studia videoher

2. Analýza akademické diskuse o videohrách – H. Jenkins, A. Smutts, E. Aarseth, I. Bogost atd.

3. Hodnoty – soupis hodnot, vycházející z předchozích kapitol, které odborníci, vědci a akademici považují u her za umělecké

4. Studium recepce videoher – Hledání hodnot v recenzích a kritikách konkrétních her

Závěr

Vymezení podkladového materiálu (např. tituly a období, za které budou analyzovány):

Práce je převážně teoretická a bude tedy vycházet z odborné literatury, článků v tradičních i on-line odborných publikacích (např.: Contemporary aesthetics, Game Studies). Pro studium recepce konkrétních her bude potřeba zabrousit i do tradičních tištěných, audiovizuálních anebo on-line médií. (např.: časopisy Level, Score, pořad GamePage, on-line Game Trailers, Game Spot, Bonusweb, Doupe atd.)

Metody (techniky) zpracování materiálu:

První kapitola by měla být kompilací informací z obecně uznávaných herních teorií. Druhá část práce bude postavena na analýze akademické diskuse a na základě výsledků této analýzy, bude možné vystavět soupis hodnot, které budou v poslední části práce předvedeny na konkrétních kritických člancích. Pro nalezení dostatečného materiálu bude potřeba provést studium recepce konkrétních her v tradičních i nových médiích.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

Aarseth, E.: Computer game studies, Year one. Game studies. On-line publikace.

<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. 7.6.2010.

Atkins, B.: More Than a Game : The Computer Game as Fictional Form. Manchester University Press, 2003. ISBN: 9780719063640 9781847790392

Literární kritik Barry Atkins se v této knize dostává do zajímavého střetu fikce, reality a realističnosti. Nabízí literárně kritický náhled na herní mechanismy, naraci a zobrazení fikce. Ve čtyřech kapitolách nabízí kritický způsob „čtení“ čtyřech konkrétních počítačových her a dochází ke zjištění, že jsou všechny „víc než jen hra“.

Bogost, I.: Unit Operations : An Approach to Videogame Criticism. MIT Press, 2006.

ISBN: 9780262025997 9780262268929

Tato kniha se pokouší objevit podstatu vztahu mezi počítačovými výpočty, literaturou a filosofií ve videohrách. Ian Bogost přichází s literárně technologickou teorií, která je podle něj využitelná nejen na analýzu softwaru, ale i na většinu expresivních uměleckých artefaktů – poezii, kinematografii a literaturu. Každé médium je podle něj možné číst jako konfiguraci systému navzájem závislých jednotek. Expresivní projevy interakcí těchto jednotek nazývá svým pojmem *Unit operations*.

Corneliussen, H., Walker R. J.: Digital Culture, Play, and Identity : A Critical

Anthology of World of Warcraft Research. MIT Press, 2008. ISBN: 9780262033701 9780262270847.

Tato kniha je výsledkem kolektivní práce několika významných akademiků. Společně se pokusili zanalyzovat asi nejvýznamnější počítačovou hru současnosti - World of Warcraft. Každý k tomuto problému však přistupuje svým způsobem a vychází ze svého vědeckého zázemí. Jednotlivé kapitoly jsou tak zaměřené na konkrétní body zájmu jednotlivých vědců. Například – WoW jako hřiště feminismu, fenomén kolonialismu ve WoW, krize identity ve světě WoW, xenofobie ve WoW atd.

Gee, J. P.: What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. Palgrave Macmillan, 2003. ISBN: 9781403961693 9781403973337

James Gee se pokouší dešifrovat způsob jakým lidé čtou počítačové hry a snaží se tak najít nakolik tento fenomén ovlivňuje náš způsob vstřebávání informací a způsob čtení jako takového. Dále poznamenává, že hraní her a „učení se“ hrát hru, je v podstatě systémem zajištění počítačové gramotnosti.

Hawisher, G. E., Selfe, C. L., Gee, J. P.: Gaming Lives in the Twenty-First Century : Literate Connections. Palgrave Macmillan, 2007. ISBN: 9781403972194 9780230601765

Kniha autorek Hawisherové a Selfeové je určena všem, kteří chtějí porozumět komplexnímu vztahu literární gramotnosti a gramotnosti interaktivních médií. Ukazují především jaký dopad mají digitální média na globální literární kulturu a jaké sociální změny videohry ve světě způsobují.

Jenkins, H.: Games, the new Lively Art. On-line.
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>. 7.6.2010.

Mitchell, G. - Clarke, A.: Videogames and Art. Intellect Books, 2007. ISBN: 9781841501420 9781841509549.

Publikace Videogames and Art je vůbec první knihou, která nabízí komplexní přehled „videoherního umění“, čímž mají autoři na mysli umění vytvořené s pomocí počítačových her, anebo jimi inspirované. Především je pak zdůrazněn fakt, že díky hry se díky svojí široké popularitě staly součástí našeho kulturního kapitálu a není se tedy čemu divit, že se tedy staly inspirací pro umělce a s postupem času se stanou a už i stávají jejich uměleckým prostředkem.

Smutts, A.: Are video games art?. Contemporary aesthetics. On-line publikace.
<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>. 7.6.2010.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Blaha, Z.: Film, digitální hry a jejich interakce. Remediační tendence ve filmu a digitálních hrách. Univerzita Palackého v Olomouci, Filosofická fakulta, Katedra

divadelních, filmových a mediálních studií. Magisterská diplomová práce. Olomouc, 2010.

Darebný, J.: Jazykové prostředky žánru herní recenze. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Bakalářská práce. Brno, 2010.

Horčík, J.: Videohry jako masová zábava pro 21. století. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Bakalářská práce. Brno, 2006.

Horný, M.: Teorie digitálních her: metody analýzy a teorie žánrů. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Bakalářská práce. Brno, 2007.

Miškov, J.: Gameart – digitální hry a současná vizuální kultura. Masarykova univerzita v Brně, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Bakalářská práce. Brno, 2008.

Olšan, J.: Narativní rozměr v počítačové hře. Univerzita Karlova v Praze, Fakulta humanitních studií. Bakalářská práce. Český Krumlov, Praha, 2007-2008.

Petrů, J.: Nezávislá scéna průmyslu počítačových her. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Bakalářská práce. Brno, 2008.

Datum / Podpis studenta/ky

.....

Obsah

ÚVOD.....	3
1. JSOU POČÍTAČOVÉ HRY UMĚNÍ?.....	9
1.1 VE STOPÁCH FILMU	9
1.2 AKADEMICI O NOVÉM UMĚNÍ.....	11
1.3 EBERT: VIDEOHRY NIKDY NEMOHOU BÝT UMĚNÍ.....	14
1.4 VÍC NEŽ JEN ZÁBAVA	16
1.5 NEVYTVÁŘEJME HRY, VYTVÁŘEJME NEHRY	18
1.6 UMĚNÍ INTERAKTIVITY.....	19
SHRNUTÍ KAPITOLY	20
2. UMĚNÍ ZROZENÉ Z KÝČE	21
2.1 UMĚNÍ TO NENÍ, ALE ZÁBAVA ANO.....	21
2.2 PRODUKTIVNÍ ZTRÁTA ČASU.....	22
2.3 UMĚNÍ NELZE VYHRÁT	24
2.4 NIC PROTI VKUSU MASY	26
2.5 POČÍTAČOVÉ HRY VE VĚKU KÝČE	28
2.5.1 <i>Definice bezcenného umění</i>	30
2.5.2 <i>Volání povinnosti jako kýč</i>	32
2.5.3 <i>Videoherní avantgarda</i>	37
SHRNUTÍ KAPITOLY	39
3. VIDEOHRY A HLEDÁNÍ UMĚLECKÉHO DÍLA	41
HLEDÁNÍ SPOLEČNÉHO JMENOVATELE.....	41
3.1 VIDEOHRY A ESTETICKÁ HODNOTA UMĚLECKÉHO DÍLA	43
3.1.1 <i>Jednota</i>	44
3.1.2 <i>Komplexnost</i>	47
3.1.3 <i>Intenzita</i>	49
<i>Shnutí podkapitoly</i>	50
3.2 VIDEOHRA JAKO MOTOR EMOCÍ.....	51
3.3 VIDEOHRA JAKO VÝRAZ INDIVIDUALITY	54
3.4 VIDEOHRY JAKO INTELEKTUÁLNÍ STIMUL	55
3.5 VIDEOHRA JAKO DÍLO VIRTUOZITY	57
3.6 VIDEOHRA JAKO DÍLO UMĚLECKÉ TVOŘIVOSTI.....	59
3.6.1 <i>Styl</i>	60
3.6.2 <i>Inovace</i>	62
3.6.3 <i>Kreativita</i>	63
3.7 VIDEOHRY JAKO ZPROSTŘEDKOVATELÉ KOMPLEXNÍCH MYŠLENEK.....	64
3.8 VIDEOHRA JAKO FORMÁLNĚ KOMPLEXNÍ A SOUDRŽNÉ DÍLO	65
3.9 VIDEOHRY JAKO USTAVENÁ UMĚLECKÁ FORMA?	65
3.10 VIDEOHRY, KTERÉ VZNIKLY V ÚMYSLU VYTVOŘIT UMĚNÍ.....	65
3.11 VIDEOHRY JAKO IMAGINATIVNÍ PROŽITEK	67
3.12 VIDEOHRY JAKO REPREZENTACE	68
3.13 VIDEOHRY A ZVLÁŠTNÍ POZORNOST.....	69
3.14 KRITIKA VIDEOHER	70
3.15 VIDEOHERNÍ TRADICE A INSTITUCIONALIZACE	71
SHRNUTÍ KAPITOLY	72

ZÁVĚR	73
SUMMARY	75
POUŽITÁ LITERATURA.....	77

Úvod

Videohry si za krátkou dobu existence tohoto média podmanily skoro celý svět. Miliony lidí denně usedají k obrazovkám svých počítačů či televizí, aby se ponořili do virtuálních světů, ve kterých mohou zažít naprosto cokoliv. Mohou odvrátit třetí světovou válku, dobývat obydlené planety mléčné dráhy či se stát bájným hrdinou vládnoucím mečem i magií v dalekých zemích, kde z dlouhého spánku procitají draci. Mohou se zapojit i do mírumilovnějších aktivit, založit si virtuální rodinu, vyhrát Ligu mistrů, Velkou cenu Monaka, vést vítězný tým v NHL či se mohou pokusit prokopat až do středu země a z natěžené hlíny vystavět celé město. Mohou se spolu s miliony hráčů po celém světě stát součástí obrovských, na detail bohatých světů a prožívat velkolepá dobrodružství, o kterých se jim ani nezdálo. Počítačové hry už dávno nejsou těmi jednoduchými hříčkami, které před čtyřiceti lety vznikaly jako první pokusy o využití schopností počítačů k zábavě. Dnešní videohry jsou sofistikovanou a populární formou, jež otevírá bránu do fikčních světů, které jsou protkány stovkami příběhů plných emocí. Příběhů ze současnosti, minulosti i budoucnosti. Příběhů o vítězství a prohře. Příběhů o životě a smrti. Příběhů, které vycházejí z lidských snů, tužeb, strastí a obav. Videohry jsou obrazem reality a lidské přirozenosti. Obrazem, který komponují tvůrci videoher a využívají k tomu všech dostupných expresivních vlastností média. V tomto ohledu jsou počítačové hry podobné tradičním uměleckým formám, jako je literatura, výtvarné umění, divadlo či film.

Vznik této diplomové práce byl inspirován otázkou, která posledních deset let rozdmýchává bohaté diskuse o videohrách: „Mohou být počítačové hry uměním?“. Tisíce lidí, od herních a filmových kritiků, přes filozofy, teoretiky médií a akademiky z oblasti herních studií až po herní designéry a samotné hráče, vyřkly na toto téma celou řadu argumentů, které zpochybňují či obhajují myšlenku, že videohry mohou být plnohodnotnou uměleckou formou. Žádný ze stovek argumentů však není natolik nezpochybnitelný, že by mohl být považován za definitivní odpověď na položenou otázku. Probíhající diskuse se zaměřuje především na charakteristické vlastnosti videoher, které jsou z toho či onoho důvodu považovány za hodnotné, či naopak bezcenné. Tato práce není dalším příspěvkem do již rozvětvené diskuse, ale podrobným

shrnutím probíhajícího diskurzu a analýzou charakteristických vlastností média počítačových her a jeho potenciálu coby umělecké formy.

První kapitola je podrobným rozbohem probíhající akademické diskuse na téma „videohry jsou/nejsou umění“. Jsou v ní shrnuty nejzajímavější argumenty, které tuto diskusi formovaly a stále formují, ať už jsou jejich autory zastánci, či odpůrci myšlenky, že videohry jsou, nebo mohou být, plnohodnotnou uměleckou formou. Na jedné straně jsou v kapitole zastoupeny názory známých filmových odborníků Rogera Eberta a Jacka Krolla, kteří svými kritikami diskusi rozdmýchávali, a na druhé straně zde stojí názory herního teoretika Henryho Jenkinse, spisovatele a novináře Stevena Poola a rozličných herních vývojářů od slavného Warrena Spectora až po nezávislého Jasona Rohrera. První kapitola by měla poskytnout náhled na co nejširší spektrum názorů, avšak s ohledem na to, že probíhající diskusi nejvíce ovlivňují právě herní kritici, teoretici a praktici, je velký prostor věnován právě jim. Tato kapitola vychází z článku, který jsem již publikoval ve sborníku *Umění a nová média*¹, vydaného v roce 2011 Masarykovou univerzitou v Brně.

Druhá kapitola je věnována hledání důvodů, proč kulturní elita videohry považuje za něco podřadného, a jsou v ní analyzovány tři videohrám vrozené vlastnosti – zábavnost, neproduktivita a soutěživost – které by za tento negativní postoj mohly být odpovědné. Dále je v druhé kapitole rozebírána myšlenka, že důvod k nazírání na videohry se skepsí by nemusel spočívat v podstatě média, ale v okolnostech, jež mají vliv na současný videoherní vývoj. Masová produkce, snaha podbízet se co nejširšímu publiku a přibližování her obecnému vkusu jsou okolnosti, kvůli kterým je možné videohry považovat za kýč. Druhá polovina kapitoly je úvahou, zda je možné většinu videoher doopravdy označit za kýč, což je zkoumáno prostřednictvím aplikace podmínek kýče, tak jak je definoval český filosof Tomáš Kulka, na konkrétní videohru. Konec kapitoly je pak věnován příkladům několika konkrétních videoher, které jsou v rozporu s nutnými podmínkami kýče, čímž nepřímou indikují umělecký potenciál této formy.

¹ FLAŠAR, Martin – HORÁKOVÁ, Jana – MACEK, Petr a kol. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. 188 s.

Třetí kapitola je pokusem zahrnout počítačové hry do ustavené klastrové teorie umění podle Beryse Gauta a Denise Duttona, která stojí na tvrzení, že umělecké dílo lze definovat na základě sady charakteristických vlastností, které objekt může, ale nemusí splňovat. Čím více jich však splňuje, tím pravděpodobnější je, že bude považován za umění. Jednotlivé vlastnosti, které Gaut a Dutton definují, jsou v třetí kapitole rozebrány, předvedeny na dílech vytvořených v tradičních formách umění a nakonec nalezeny a popsány na konkrétních počítačových hrách. Ty jsou vybrány takovým způsobem, aby vždy co nejlépe prezentovaly konkrétní charakteristickou vlastnost, a jsou zde prezentovány buďto krátkým autorským popisem, anebo prostřednictvím úryvků z knih herních teoretiků a částí recenzí videoher z prestižních online médií. Kapitoly jsou seřazené tak, aby se i čtenář, který nemá s videohrami žádnou zkušenost, v problematice rychle zorientoval. Proto obsahová náplň postupuje od obecného rozboru diskuse, přes analýzu vlastností videoher, až k aplikaci klastrové teorii umění.

Protože jsou videohry velice mladé médium, mnohé zdroje a prameny, na kterých je tato práce založena, jsou často dostupné pouze na internetu. Především diskuse o uměleckém potenciálu videoher probíhají hlavně v online diskusích a pod články, recenzemi a kritikami, které vycházejí v internetových médiích. Mnoho z citovaných odborných článků vyšlo v některých cizojazyčných sbornících, avšak většinou jsou v České republice dostupné pouze prostřednictvím webových stránek jejich autorů, anebo institucí pro které tyto články vznikly. Mezi tyto články patří například *Games The New Lively Art* Henryho Jenkinse či *Are Video Games Art?* Aarona Smutse. Myšlenkově tato práce vychází především ze dvou klasických monografií. První z nich je kniha *Umění a kýč* od českého filosofa Tomáše Kulky, jehož definiční podmínky kýče byly inspirací pro vznik druhé kapitoly a jehož pojetí estetických hodnot dopomohlo ke komplexnějšímu rozboru první charakteristické vlastnosti uměleckého díla v kapitole třetí. Druhou zásadní monografií je kniha *The Art of Videogames* filosofa Granta Tavinora z novozélandské Lincoln University, která je komplexním rozbohem charakteristických vlastností videoher a byla inspirací pro vznik kapitoly třetí.

Ve vztahu k vytyčené tezi je nutné učinit několik poznámek. Zaprvé byl pozměněn předpokládaný název práce z *Umělecko-kritická reflexe počítačových her* na *Mohou být videohry uměním?*s podtitulem *Analýza kritických a teoretických pohledů na*

potenciál videoher coby plnohodnotné umělecké formy. Původní název byl příliš zobecnující a nevystihoval přesně charakter této práce, která je zaměřena především na analýzu témat spojených s položenou otázkou. Co se týče formální stránky práce, z finální verze byla vypuštěna kapitola o ludologii a naratologii, dvou již zpracovaných teorií studia videoher, jejichž příliš úzké zaměření na herní a příběhové aspekty videoher se nehodilo do konceptu práce, jejímž smyslem je rozebrat videohry jako celistvou formu sestavenou z mnoha různorodých vlastností. Akademická diskuse v první kapitole byla na rozdíl od teze rozšířena o názory odborníků i mimo sféru herních studií. Druhá kapitola, ve které je nahlíženo na videohry jako na kýč, vznikla jako ideová předmluva ke kapitole třetí, věnované vlastnostem videoher, které jsou charakteristické pro umělecké dílo a tudíž je možné je považovat za hodnotné. A nakonec hledání těchto vlastností v kritikách konkrétních videoher, které mělo mít vlastní kapitolu, bylo zakomponováno do kapitoly předcházející. Z některých monografií, které byly v tezi vyjmenovány jako základní literatura, jsem nečerpal, protože se nezabývají oblastmi, do kterých tato práce zasahuje. Namísto nich jsem využil v České republice zatím nedostupných a mnohem relevantnějších knih *Trigger happy* a *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, jejichž elektronické kopie jsem získal od jejich autorů.

V celém textu diplomové práce bude využíváno pojmu počítačová hra ve stejném významu jako videohra. Činím tak zaprvé z důvodů stylistických a zadruhé proto, že podstatná část této práce vychází ze zdrojů napsaných v anglicky mluvících zemích, ve kterých je územ pojmem video game označovat jak hry pro videoherní konzole, tak počítačové hry. Pojem videohra definoval v knize *Half-Real* herní teoretik Jesper Juul, podle kterého je to z obecného hlediska jakákoliv hra, k jejímuž hraní je potřeba výpočetní technika, ať už je to počítač, herní konzole, či mobilní telefon, přičemž: „Hra je na pravidlech založený systém s proměnlivým a měřitelným výsledkem, kde různým výsledkům jsou přiřazeny různé hodnoty. Hráč vynakládá úsilí za účelem ovlivnění výsledku, cítí se emocionálně oddaný výsledku a následky této aktivity jsou volitelné a sjednatelné.“² Juul zároveň upozorňuje, že hry jsou transmediální fenomén a lze je implementovat do různých médií, například šachy mohou být hrány jak na herní desce, tak na počítači nebo poslepu.

² JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005. s. 37.

Juulova definice hry, doplněná informací o technologiích, které videohry využívají, může sice dobře posloužit jako vymezení pojmu, ovšem neprozrazuje nic o jejich specifických vlastnostech. Literární teoretička Marie-Laure Ryanová, která se věnuje novým médiím z narativního hlediska, dochází k závěru, že: „jedinečnost počítačových her, ve srovnání se standardními stolními hrami a sporty, spočívá v začlenění her do narativního a fikčního rámce.“³ V tomto názoru se Ryanová shoduje s výše zmíněným Jesperem Juulem, podle kterého mají videohry ambivalentní charakter. Jsou totiž reálné a zároveň fiktivní. „Videohry jsou reálné tím, že obsahují opravdová pravidla, se kterými jsou hráči v interakci, a také v tom, že vyhrát nebo prohrát hru je reálná událost. Nicméně když hráči vyhrají hru tím, že zabijí draka, neznamená to, že by zabili draka opravdového, ale fiktivního. (...) Videohry jsou tedy souborem reálných pravidel a stejně tak i fikčním světem.“⁴

Předtím než bude možné se věnovat otázce, zda mohou videohry být umění, je potřeba definovat, jakým jsou videohry vlastně médiem. Marie-Laure Ryanová upozorňuje, že v současnosti převládající trend dělení médií podle přenosových technologií (1), je zastaralý, protože některé přenosové technologie jsou využívány víceméně všemi médii. Připomíná proto ještě další dvě kategorie. Sémiotické hledisko (2), které sleduje, jakými kódy se média vyjadřují (textem, obrazem, zvukem) a hledisko kulturní (3), které sleduje společenské konvence v užívání médií.⁵ S těmito třemi kategoriemi na paměti je tedy možné říci, že videohra je médium, které: (1) využívá jako přenosové médium nějaký druh výpočetní techniky, (2) se může vyjadřovat jak textem, tak obrazem či zvukem, (3) podléhá určitým kulturním zvyklostem produkce a recepce, které se mohou společenským vývojem měnit. Ryanová se však na definici počítačových her coby média dívá obezřetně: „Mnoho lidí nazývá počítačové hry médiem, ale dvouslovné označení „počítačová hra“ ukazuje, že videohry leží na střetu dvou kategorií: jsou totiž určitým typem aktivity, který využívá určitou technologickou platformu.“ Počítačové hry tak podle Ryanové jakožto hry přináležejí do skupiny, která zahrnuje šachy, Monopoly, fotbal nebo ruletu, zatímco jakožto využití počítačové

³ RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006. s. 181-182.

⁴ JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005. s. 37.

technologie jsou na stejné úrovni s e-mailem, hypertextem nebo internetovým chatem. Svoji úvahu pak shrnuje do definice a říká, že počítačové hry jsou „podmnožinou širšího typu aktivity charakterizovanou svou vázaností na specifické technologické médium.“⁶

Cílů má tato diplomová práce několik. Prvním z nich je zmapování rozličných názorů v současné akademické diskusi, ve které se řeší otázka, zda mohou být videohry považovány za umění. Analýza této diskuse by měla ukázat, jaké vlastnosti videoher jsou podle jejich kritiků s uměním neslučitelné, a zároveň také jakými argumenty těmto kritikům oponují zastánci myšlenky, že videohry mají potenciál coby plnohodnotná umělecká forma. Druhým cílem této práce je pojmenovat důvody, kvůli kterým jsou videohry kulturní elitou považovány za něco podřadného. A nakonec posledním a nejmambicióznějším cílem této práce je pokusit se počítačové hry zahrnout do stávající klastrové teorie umění. Vzhledem k tomu, že tato teorie nedefinuje umění na základě nutných a postačujících podmínek, ale prostřednictvím vlastností, které jsou charakteristické pro umělecké dílo, by v této části práce měly na povrch vyjít vlastnosti videoher, které by bylo možné považovat za hodnotné a díky kterým by médium videoher mohlo být označeno za plnohodnotnou uměleckou formu.

⁵ RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006. s. 1-26.

⁶ RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006. s. 28.

1. Jsou počítačové hry umění?

Vlastní text. Vlastní text. Vlastní text. Vlastní text. Vlastní text. Vlastní text. Už více než deset let se na četných internetových fórech, na stránkách mnoha časopisů a na konferencích věnovaných počítačovým hrám, řeší jedna jednoduchá otázka: „Mohou být videohry uměním?“. Jednoznačnou odpověď na tuto otázku během poslední dekády zatím nikdo nenalezl. Za tu dobu ale bylo vysloveno mnoho zajímavých a někdy kontroverzních názorů, které hojně přispívaly ke vzniku stále živější debaty o uměleckém potenciálu videoher. Tato kapitola není dalším teoretizujícím příspěvkem do již dostatečně rozvětvené diskuse, ani není obhajobou jedné strany sporu, jako spíš zmapováním těch nejzajímavějších argumentů širokého spektra aktérů, kteří se k tématu vyjádřili.

Do diskusí na téma „Videohry jsou/nejsou umění“ se na internetu zapojují tisíce lidí, od herních a filmových kritiků, přes filozofy, akademiky z oblasti herních studií a teoretiky médií až po herní designéry a samotné hráče. Tato kapitola by měla poskytnout náhled na co nejširší spektrum názorů, avšak s ohledem na to, že probíhající diskusi nejvíce ovlivňují právě herní kritici, teoretici a praktici, bude velký prostor věnován právě jim. Každý z těchto oborů je v rámci této kapitoly reprezentován několika výraznými představiteli, jejichž názory (anebo v případě herních designérů přímo jejich hry) nejsilněji formovaly a stále ještě formují podobu diskuse o počítačových hrách jako umění.

1.1 Ve stopách filmu

Prvními hlasitými kritiky počítačových her se stali počátkem nového tisíciletí uznávaní filmoví znalci, kteří svoje názory šířili na stránkách médií s širokou působností. Přimo u zrodu diskuse na téma „videohry a umění“ stál bývalý redaktor magazínu Newsweek Jack Kroll, který se přes 35 let věnoval kritice nejrůznějších uměleckých žánrů. Již v březnu roku 2000 napsal Kroll svůj známý článek „*Emotion Engine*“? *I don't think so!*⁷, ve kterém zpochybnil potenciál počítačových her jako

⁷ Volně přeloženo: „Pohon Emocí? To si nemyslím.“ Kroll naráží na reklamní kampaň firmy Sony, která v roce 1999 začala pro Playstation 2 vyrábět procesory pojmenované Emotion Engine (stroj na emoce). Procesory byly prezentovány jako natolik výkonné, že jsou schopné zobrazit emoce.

umělecké formy. Už od prvních vět Krollovy kritiky je znát, že tento článek je především filipikou proti herním designérům. „Proč se herní kouzelníci nemohou spokojit se svou vynalézavostí, s prodeji za sedm miliard dolarů a s tím, že se zmocnili hromady mladých lidí po celém světě? Proč navíc musejí tvrdit, že to, co dělají, je umění? Mělo by vůbec někomu záležet na tom, zda je toto rostoucí médium uměním? Jde o to, že na tom záleží herním designérům. Prahnou po tom, být označováni za umělce.“⁸ Krollův názor však není ničím podložený. Herní vývojáři, i ti, jejichž hry bývají v kritikách označovány za umělecká díla, většinou označení za umělce odmítají. Když navíc argumentují ve prospěch chápání videoher jako plnohodnotné umělecké formy, mnohem častěji poukazují na umělecký potenciál média, než že by jmenovali konkrétní hru.

Masovost herní tvorby a její tržní cíle jsou také jedním z argumentů, proč hry nebývají považovány za umění. Jeden ze zakladatelů herních studií Henry Jenkins to ve svém eseji *Games, the New Lively Art* popsal slovy: „Pokud máme někdy přijmout hry jako současnou uměleckou tvorbu, herní designéři musejí přestat používat „tlaky trhu“ jako výmluvu pro nedostatek inovace ve svých hrách. (...) Je třeba si uvědomit, že veškeré umění vzniká v rámci ekonomického kontextu. Hollywoodští filmaři ve 20. a 30. letech často vyprodukovali pět až sedm filmů ročně, ovšem i v tom spěchu si někde začali uvědomovat potenciál svého média, rozvíjeli ho a vytvořili díla, která přestála zkoušku času.“⁹ Počátky filmové a herní tvorby vykazují značnou podobnost. I v současnosti vznikají herní tituly, které, přestože chtějí dosáhnout především finančního úspěchu, vykazují známky posouvání hranic možností média.

Základní Krollova idea spočívá v tom, že hry podle něj nedokáží, tak jako ostatní druhy umění, vzbuzovat v recipientovi široké spektrum emocí. „Hry mohou být zábavné a hodnotné v mnoha směrech, ale nedokáží přenášet celý komplex emocí, který je základem umění. I ty nejpokročilejší hry postrádají tu mihotající se spleť nuancí, které odlišují lidský život od mechanického procesu. (...) Hry to nikdy nedokážou udělat tak jako lidé. A jsou to lidé, kdož tvoří umění, ne polygony, ani Bézierovy křivky

⁸ KROLL, Jack. „Emotion Engine“? I don't think so! *Newsweek* [online]. 6.3.2000 [Cit. 2011-03-22]. Dostupné z <<http://www.newsweek.com/2000/03/05/emotion-engine-i-don-t-think-so.html>>.

⁹ JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

digitální technologie.“¹⁰ Jack Kroll bohužel v tomto případě nenabízí žádné solidní podklady svého argumentu. Představa, že hry se na rozdíl od ostatních uměleckých forem tvoří samy, je absurdní. Polygony, o kterých Kroll mluví, musí někdo vytvořit, zkomponovat a rozpohybovat. A především někdo musí navrhnout systém, podle kterého se hra hraje.

Jack Kroll ve své kritice videoher v článku pokračuje: „Počítačové hry vytvářejí svět manipulativních mechanik, svět bez katarze a odhalování skrytého, které je součástí pravého umění. Děsivá je svůdnost tohoto světa, především pro mladé lidi, pro které je přirozené být součástí kultury videoher. Jde o nový druh člověka, možná dokonce o nový evoluční stupeň lidstva. Lidé sedící u svých joysticků, očekávající příchod spasitele, někoho kdo dokáže rozbít Pavlovův svět podnětu a reakce. Někoho, kdo dokáže vytvořit nové ryzí umění z těchto naprogramovaných loutek ve světě obrazovek.“¹¹ Kroll na konci svého textu ušetřil hrám výtku, se kterou se designéři potýkají i po deseti letech od vzniku článku. Videohry jsou vskutku světem podnětu a reakce. Právě jedním z umění herního designéra je vyvážení aktivity hráče a jeho počítače. Pokud je hra přeplněná neherními scénami a momenty, kdy hra hraje sama za hráče, může to zcela upozadit hráčovy reakce a jeho emocionální zapojení do celkového zážitku. Pokud na druhou stranu hra nereaguje na podněty od hráče, stane se to samé, protože hráčovy akce nemají v herním světě efekt. Harmonické vyvážení interaktivity je jednou z nejpodstatnějších složek při vytváření videohry.

1.2 Akademici o novém umění

Mezi pokračovatele diskuse patří profesor Henry Jenkins z Massachusetts Institute of Technology (MIT) a nyní University of Southern Columbia (USC), autor celé řady knih věnujících se novým médiím a populární kultuře (o hrách např. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games, 1998*). Jeho článek *Games, the New Lively Art* z roku 2002 je v podstatě prvním uceleným textem, ve kterém se střetávají jak myšlenky herních designerů a kritiků, tak teoretiků médií. Jenkins ve svém

¹⁰ KROLL, Jack. „Emotion Engine“? I don't think so! *Newsweek* [online]. 6.3.2000 [Cit. 2011-03-22]. Dostupné z <<http://www.newsweek.com/2000/03/05/emotion-engine-i-don-t-think-so.html>>.

¹¹ KROLL, Jack. „Emotion Engine“? I don't think so! *Newsweek* [online]. 6.3.2000 [Cit. 2011-03-22]. Dostupné z <<http://www.newsweek.com/2000/03/05/emotion-engine-i-don-t-think-so.html>>.

článku přirovnává současnou situaci videoher k počátkům filmového průmyslu. Vychází především z knihy *Seven Lively Arts* (1924) amerického kritika umění Gilberta Seldese, jenž se počátkem století věnoval americké populární kultuře, konkrétně jazzu, muzikálu, kabaretu, komiksu, humornému novinovému sloupku a kinematografii.

Seldes věřil v umělecký potenciál filmu, který byl v očích mnoha odborníků té doby jen podřadným médiem určeným pro zábavu mas. V podobné situaci se při obhajobě potenciálu počítačových her objevuje i Henry Jenkins: „Nazírání na hry jako na umění nedávno proměnilo celou diskusi o smysluplnosti videoher.(...) Hry jsou teprve utvářející se uměleckou formou, která si prozatím neuvědomuje svůj plný potenciál. Například herní designér Warren Spector v interview pro Joystick 101 řekl, že teprve povstáváme z nezletilosti. Stále vytváříme a předěláváme *Velkou vlakovou loupež*¹² a *Zrození národa*¹³. Pokud bychom byli hodně štedří, mohli bychom říci, že jsme na počátku éry mluvených filmů.“¹⁴ Filmu bylo při jeho zrodu vytýkáno mnohé - komerční motivace, technologický původ média, přiklání se k vulgárním tématům jako erotika a násilí a také to, že kinematografie do té doby nevyprodukovala dílo trvalé hodnoty. Všechny tyto argumenty v posledních deseti letech zazněly v článcích odmítajících videohry jako uměleckou formu. Absurdní navíc je, že autory těchto článků byli nejčastěji filmoví kritici.

Přitom se o počítačových hrách a filmu často mluví jako o sourozencích, kteří vyrůstali ve stejném popkulturním prostředí. Zatímco film už ale dávno dospěl do fáze, kdy se o něm běžně mluví jako o umění, jeho mladší sourozenec v podobě počítačových her si teprve vydobývá u kritiků a odborné veřejnosti respekt. Herní designéři, okouzlení úspěchem filmových tvůrců, tak začali využívat ozkoušené prostředky filmové komunikace a vznikl tak pojem *film envy*, neboli závist filmu. „Designéři jako Chris Roberts a Hideo Kojima otevřeně prohlašovali, že chtějí být „režiséry“ a pokoušeli se ve svých hrách napodobit epický záběr a narativní náboj filmu, někdy úspěšně, jindy méně.“¹⁵ Zpočátku byli hráči úchvatnými neherními sekvencemi uneseni, avšak reakce současných vyspělých hráčů čím dál častěji ukazují, že se jedná

¹² PORTER, E. S. *The Great Train Robbery*. (1903).

¹³ GRIFFITH, D. W. *Birth of nation*. (1915).

¹⁴ JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

¹⁵ ŠVELCH, Jaroslav. Videohry vs. film. *Labyrinth Revue*. 2008, roč. 12, č. 23-24, s. 207-209.

o prostředek, který zážitek ze hry naopak utlumuje. Svědčí o tom i úspěšnost a pozitivní kritické přijetí titulů jako *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006), *Crysis* (Crytek, 2007) a *Portal* (Valve Corporation, 2007), které neherní sekvence neobsahují. Práví „umělečtí“ designéři se pak snaží od jakékoliv návaznosti na film zcela odstříhnout. Zřikají se filmových prostředků komunikace a hledají vlastní videoherní jazyk.

Henry Jenkins se ve svém článku obratně vypořádal i s Krollovou výtkou na konto emocionality her. „Již od samého počátku uměly hry vyvolávat silné emocionální dojmy – tomu je připisována i obrovská věrnost u konzumentů her. Už rané hry jako například *Pac-man* nebo *Asteroids* uměly vyvolat silné pocity napětí až paranoii.“¹⁶ Do jisté míry se v současnosti u her stále setkáváme se stejnými efekty, jaké vyvolával na počátku století první záběr vlaku řítícího se vstříc kameře (a tedy vstříc publiku v kině). Opojení technickou stránkou videoher a jejich kinetikou může u vývojářů vyvolat dojem, že na ničem jiném u her nezáleží a v současnosti je stále patrný diktát vizuální dokonalosti. Umění ve hrách však ani zdaleka nespočívá jenom na vizualitě. „Hry představují nové „živoucí“ umění, které je pro digitální věk stejně vhodné, jako byla pro věk stroje vhodná jiná média. Hry umožňují nové estetické zkušenosti a přetvářejí obrazovku ve svět experimentu a inovace, který je široce přístupný.“¹⁷

Jenkins také naznačuje směr, kterým by se měl herní design ubírat, aby videohry získaly status umění. „Herní designéři by měli studovat široké spektrum umění. Měli by zkoumat nejen cesty, po kterých různá umění dokázala s jistotou jít, ale také ty cesty, po kterých se nikdy nevydala. Designéři musejí experimentovat s tou nejširší možnou paletou přístupů a stylů, aby tak rozbili konvence existujících žánrů a prohloubili naše docenění jejich potenciálu.“¹⁸ Jedním z takových designérů je podle něj například Warren Spector, který stál za vývojem několika legendárních titulů jako je *System Shock* (Looking Glass Studios, 1994), *Thief* (Looking Glass Studios, 1998), anebo *Deus Ex* (Ion Storm Inc., 2000). V rozhovoru pro *Joystick 101* se tento herní vývojář vyjádřil i na téma videohry jako umění. „Umění ve hrách leží v napětí mezi elementy, které

¹⁶ JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

¹⁷ JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

vkládáme do našich herních světů, a tím, co se hráč rozhodne s těmito elementy dělat. Vývojáři, kteří chápou, že hry nejsou jenom drahé a sofistikované knížky s možností volby, anebo filmy, ve kterých si můžete vybrat další záběr, jsou těmi, kteří rozšíří hranice této nové umělecké formy.¹⁹

1.3 Ebert: Videohry nikdy nemohou být umění

Na článek Henryho Jenkinse o několik let později nepřímo reagoval světoznámý novinář Roger Ebert, filmový kritik deníku Chicago Sun-Times a držitel Pulitzerovy ceny z roku 1975 za filmovou kritiku. Ebert si během svojí dlouholeté kariéry vybojoval uznání od mnoha svých čtenářů, a když se v roce 2005 poprvé zapojil do diskuse o uměleckém potenciálu videoher, jeho názor vyslyšelo široké spektrum publika. V rubrice *Answer Man* odpověděl Ebert na dotaz jednoho čtenáře slovy: „Již jednou jsem napsal, že videohry jsou již ze své podstaty podřadnější než film a literatura.(...) Jsem ochoten uvěřit, že videohry mohou být elegantní, důvtipné, sofistikované, vyzývavé a vizuálně nádherné. Jsem ale přesvědčen, že ze samotné podstaty se toto médium nikdy nemůže posunout za hranici řemeslné zručnosti do stavu umění. Pokud vím, tak nikdo nikdy nebyl schopen uvést videohru, která by byla hodna srovnání se slavnými dramatiky, básníky, filmaři, spisovateli a skladateli.“²⁰

Touto odpovědí zaujal mnoho hráčů, kritiků a tvůrců her, mimo jiné také Kellee Santiago, producentku společnosti Thatgamecompany (výrobce experimentální hry *Flower* z roku 2009), která se ve svojí přednášce v rámci konference TED²¹ na USC pokusila Ebertovi oponovat. Roger Ebert to však pojal jako výzvu a na to konto vyšel 16. dubna 2010 na stránkách Chicago Sun-Times článek s názvem *Video games can never be art*. Během pár dnů se pod článkem nastřádalo několik tisíc bouřlivých reakcí a po konfrontaci s nimi Ebert napsal článek *Ok, kids, play on my lawn*.²² V něm z věty

¹⁸ JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

¹⁹ JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

²⁰ EBERT, Roger. Why did the chicken cross the genders? *Chicago Sun-Times*. [online]. 27.11.2005 [Cit. 2011-03-26]. Dostupné z <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>>.

²¹ Technology, Entertainment and Design

²² Volně přeloženo: „Ok, děcka, hrajte si na mém trávníku.“

„Videohry nikdy nemohou být umění“ alespoň vypustil slovo nikdy a uznal, že někdy, ovšem v daleké budoucnosti, které se žádný současný hráč nedožije, budou hry moci být uměním.

Ebert ve svém článku upozornil na několik faktů, které podle něj diskvalifikují hry jako umění. „Zjevný rozdíl mezi uměním a hrami je ten, že hru můžete vyhrát. Má svoje pravidla, body, úkoly a výsledek. Může vás napadnout hra bez bodů a pravidel, ale taková hra, řekl bych, přestává být hrou a stává se jen zastoupením příběhu, románu, divadelní hry, tance, filmu. Tyto nemůžete vyhrát. Můžete je jenom prožít.“²³ Vítězství sice bývá součástí videoher, avšak není jejich strukturální podmínkou. První hry na arkádových automatech neměly jít vyhrát, aby vynášely co nejvíce peněz. V současnosti se tendence designu posouvá mnohem více k zážitkům z hraní, než k dosažení nějakého cíle. Hráči už dávno nehrají proto, aby nad hrami zvítězili, ale aby ji prožili. Vždyť řadu současných her ani nejde dohrát do konce, například *The Sims* (Maxis, 2000) nebo *Minecraft* (Mojang AB, 2011), protože konec v podstatě nemají a dají se hrát donekonečna. Hráči v těchto hrách nejsou stavěni před konkrétní úkoly, jejichž splněním nad hrou zvítězí, ale pře otevřené fikční světy, ve kterých mohou virtuálně žít (*The Sims*), anebo se kreativně realizovat (*Minecraft*).

Součástí Ebertova textu jsou i teoretizující pasáže o definování toho, co je umění a co ne. „Mám sklon přemýšlet o umění jako o výtvoru jednoho umělce. Katedrála je však dílem mnoha a přesto, není to umění? Je, poněvadž se o ní dá přemýšlet jako o nespočtu samostatných uměleckých prací spojených ve společný cíl.“²⁴ A stejně tak se dá přemýšlet i o vzniku videoher. Je to práce desítek zručných řemeslníků, výtvarníků, animátorů, ale i techniků a „stavařů“, kteří se pod taktovkou jednoho herního architekta spojí, aby vytvořili společný cíl – počítačovou hru. Britský novinář Steven Poole ve své knize *Trigger Happy* trefně poznamenal: „Nádherně navržená videohra vyvolává úžas podobně jako krásné umění, akorát v unikátním kinetickém stylu. Protože se hra „musí“ hýbat, nemůže nabídnout vybroušenou rovnováhu kompozice, kterou si ceníme u malby. Na druhou stranu, protože se „může“ hýbat, nabízí novou zkušenost

²³ EBERT, Roger. Video games can never be art. *Chicago Sun-Times*. [online]. 16.4.2010 [Cit. 2011-03-26]. Dostupné z <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>. EBERT, Roger. Video games can never be art. *Chicago Sun-Times*. [online]. 16.4.2010 [Cit. 2011-03-26]. Dostupné z <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>.

z architektury. (...) Jestli je architektura zmraženou hudbou, pak videohra je tekutou architekturou.²⁵

Pokud se zaměříme na jednotlivé druhy umění, které Ebert zmiňuje a jež považuje za hodnotné, zjistíme, že všechny až do jednoho jsou součástí počítačových her. Mají hry příběh? Ano. Jsou dramatem? Ano. Je hratelnost poctou tanci, grácii a pohybu? Ano. Navazují hry na filmovou řeč? Ano. A pracují hojně s architekturou a výtvarným uměním? Ano. Pokud hra v těchto oblastech exceluje, pak i v kritických hodnoceních dosahuje vysoko. Tento princip popsal jeden z hráčů v diskusní skupině „Videogames as art“ na Facebooku: „Žádné médium nemůže být jenom z principu považováno za umění. Velmi málo vzniknuvších filmů, písní nebo obrazů je považováno za umění a videohry na tom nejsou jinak. Nicméně když jsou vytvořeny správně, dokážou se videohry stát středobodem všech odvětví umění – hudby, vyprávění, obrazu, atd. – do kterého se navíc divák může doopravdy vnořit.“²⁶

1.4 Víc než jen zábava

Doopravdy nemohou videohry být uměním? Ebertovo tvrzení svým životem a tvorbou popírá nezávislý herní designér Jason Rohrer. Ten během posledních čtyř let zcela sám vytvořil přes deset digitálních her, z nichž některé významně posunuly hranice herního designu tak, jako hodnotná umělecká díla posunují hranice svojí umělecké formy. Rohrer vytváří hry oproštěné od pompézních vizuálních efektů a více se zaměřuje na boření ustanovených norem herního designu. Namísto současného trendu simulace reality jsou jeho hry metaforou lidského života v návaznosti na individuální zkušenost. Nejvíce pozornosti jak ze strany mainstreamové, tak nezávislé herní komunity, sklídila jeho třetí hra *Passage* (Rohrer, 2008), ve které Rohrer nastoluje před hráče téma nevyhnutelnosti smrti (viz. Obr.1). V pěti minutách herního času se Rohrerovi daří přivést hráče k hlubšímu uvažování o vyhlídkách do budoucnosti a nostalgickém hledění do minulosti, anebo o pozitivích a negativích manželství.

²⁵ POOLE, Steven. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000. s. 225-226.

²⁶ HUBBER, Duncan. Příspěvek v diskusi Video games as art na Facebooku. *Facebook*. [online]. 2010. [Cit. 2011-04-16]. Dostupné z <<http://www.facebook.com/topic.php?uid=56829263650&topic=15035>>.

O Rohrerově vizionářství toho bylo napsáno mnoho, ale nejlépe ho v článku *The Video-Game Programmer Saving Our 21st-Century Souls*²⁷ pro časopis *Esquire* popsal nezávislý novinář Jason Fagone: „Hrát *Passage* bylo skličující, opravdové, osobní, tajemné, existenciální a ze všech těchto důvodů bylo nové. Clint Hocking, designér z Ubisoftu, který stál za hrou *Tom Clancy's Splinter Cell*, byl z *Passage* tak unešený, že mu věnoval celou svoji přednášku na *Game Developers Conference*. Před publikem plným nejvlivnějších designérů celého herního průmyslu Hocking zařval: „Proč sakra nedokážeme udělat hru, která by něco znamenala? Hru, na které by záleželo? Dennodenně přemítáte, zda jsou hry uměním a zda vás počítač dokáže rozplakat. Přestaňte přemítat. Odpověď je ano. A toto je hra, která mě rozplakala.“²⁸



Obr. 1. Počáteční fáze hry *Passage*. (Rohrer, 2008)

Jason Rohrer se nepovažuje za umělce, ale za tvůrce uměleckých her. Videohry podle Rohrera nejsou obecně považovány za umění z toho důvodu, že jsou založené na zábavě. „Obyčejná zábava není považována za něco hodnotného. To však mluvíme již kritice hodnot, a ne kritice videoher. Zatím ještě nejsme připraveni zřeknout se u her povrchní zábavnosti. Důležitá je hratelnost, kterou prozatím nejsme schopni přijmout za svou. Přesto se svým herním designem snažím tvořit tak, abych hru povznesl nad pouhou povrchní zábavu. Proč by měly být moje hry za každou cenu zábavné?“²⁹

Rohrerův pohled na umělecký potenciál videoher vychází především z jeho tvorby. Jeho názor na současnou diskusi o hrách jako umění vyšel v článku pro časopis *Esquire*: „Ebert má pravdu. Hry stojí za prd. Vývojářské společnosti strávili tolik let vytvářením lebek, které perfektně vybuchují, a vody, která se hezky vlní, že už jim nezbyl čas na to se naučit vyrábět hry, které by byly stejně emocionálně hutné jako ty

²⁷ Volně přeloženo: Videoherní programátor zachraňuje naše duše z jednadvacátého století

²⁸ FAGONE, Jason. *The Video-Game Programmer Saving Our 21st-Century Souls*. *Esquire*. [online] 20.11.2008 [Cit. 2011-04-11]. Dostupné z <<http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208>>.

²⁹ ROHRER, Jason. *Mission*. Arthouse. [online]. 4. prosinec 2006. [Citace 14. duben 2011.] <http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/index.php>.

nejlepší romány a filmy. Většina her je jen ztrátou času. Bezduchá. Prázdná.³⁰ Z tohoto důvodu Rohrer v manifestu tvůrců uměleckých her na webu Arthouse Games virtuálně apeluje na všechny herní designéry: „Potřebujeme hry, které riskují a hry, které aspirují na to být uměním. Nezáleží na tom, z jaké scény takové hry vzejdou, ale nezávislá scéna je dobrým kandidátem. Jde o to, že nestačí jenom být nezávislý. Musíme se naučit využít tuto nezávislost a dělat věci jinak. Tak, jak to třeba v mainstreamovém průmyslu nejde.“³¹

1.5 Nevytvářejme hry, vytvářejme nehry

Revoluční přístup k videohram zaujalo nezávislé vývojářské studio Tale of Tales. Zakladatelé studia Auriea Harveyová a Michaël Samyn přednesli svůj názor na sympoziu Art History of Games. „Videohry nejsou umění. (...) Vždyť i zvířata hrají hry. Zdá se, že rozumné živočišné formy mají vrozenou potřebu hravého chování. (...) Jsou to ty druhy, které jsou přirozeně agresivní, stejně jako dostatečně chytré na to si uvědomit, že hravá soutěživost prospívá jejich přežití. Aby mohla dosáhnout takového cíle, musí být hra férová. Proto vznikla pravidla. A proto se zrodily hry. Umění se na druhou stranu nezrodilo z fyzické potřeby, anebo zvířecího instinktu. Umění se rodí z touhy dotknout se nedotknutelného, z touhy prozkoumávat neprobádané. Umění se rodí z touhy po transcendenci. Z touhy po poznání přesahující člověka.“³²

Tales of Tales nevytvářejí podle svého názoru hry, ale „nehry“. Novou formu navazující na počítačové hry, ovšem oproštěnou od všech konvencí, které jsou se slovy „hra“ nebo „počítačová hra“ spojeny. Svoje hry Tale of Tales definují na základě toho, co neobsahují. Popisek jejich hry 8 (Tale of Tales, 2005) tak například zní: „Žádný žánr, žádné zbraně, žádné umírání, žádné úrovně, žádné skóre, žádné ukládání, žádná menu, žádné ikony, žádné vybledlé charaktery, žádné předpřipravené příběhy, žádný pseudorealismus, žádné povrchní dětské hry.“

³⁰ FAGONE, Jason. The Video-Game Programmer Saving Our 21st-Century Souls. *Esquire*. [online] 20.11.2008 [Cit. 2011-04-11]. Dostupné z <<http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208>>.

³¹ ROHRER, Jason. *Mission*. Arthouse. [online]. 4. prosinec 2006. [Citace 14. duben 2011.] <http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/index.php>.

Tvůrci ze studia Tale of Tales zveřejnili na jejich webu své krédo: „Doufáme, že tím, že budeme výlučně odmítat typické herní elementy, jako jsou pravidla, cíle, výzvy a odměny, dosáhneme nových cest, jak pobavit a osvětit naše publikum. Cest, které nám dají větší svobodu ve výběru tématu a které umocní emocionální odezvy.“³³ Roger Ebert by asi autorům z Tale of Tales řekl, že jejich hry tím pádem nejsou hrami. Podobně by zareagoval i Jesper Juul. Samyn a Harveyová jsou si toho vědomi a právě proto své hry nazývají „nehry“. Indikují tím upozadění typických herních elementů. Jejich naprostá absence je ale nepředstavitelná. V srdci i té nejalternativnější hry od Tale of Tales se najdou základní pravidla, která posouvají děj dál. Bez nich by byl hráč uvězněn ve statickém virtuálním světě.

1.6 Umění interaktivity

Videohry je možné oprostít od konvencí, ovšem ne od jejich přirozenosti. Zásadní složkou videoher je interaktivita. Ebert vidí interaktivitu jako element, který je s uměním neslučitelný, avšak herní vývojář Tim Schafer (Monkey Island, Lucasfilm Games, 1990 a Full Throttle, LucasArts, 1995) s ním polemizuje: „Ebert tvrdí, že hry nemohou být uměním, protože jsou interaktivní. Takže když sledujete divadelní hru, kde herci aktivně zapojují do hry publikum, přestává v tu chvíli být tato konkrétní hra uměním?“³⁴

Interaktivita je tím prvkem, který odlišuje počítačové hry od dalších forem umění, a herní vývojáři se s ní musejí naučit pracovat. Důležitost tohoto faktu nakonec připomíná i tvůrce her Denis Dyack (autor oceňované hry Eternal Darkness, Silicon Knights, 2002). „Mám pocit, že videohry jsou možná tou nejpokročilejší formou umění v lidské historii. Nejen že hry obsahují mnoho tradičních forem umění (text, zvuk, video, obraz), ale navíc tyto formy k sobě jedinečně pojí interaktivita. To umělecké formě videoher dovoluje vytvořit něco unikátního, něco co přesahuje ostatní umělecké

³² HARVEY, Auriea – SAMYN, Michaěl. *Over Games*. Tale of Tales. [online]. 6.1.2010 [Cit. 2011-03-28]. Dostupné z <<http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>>.

³³ HARVEY, Auriea – SAMYN, Michaěl. *Over Games*. Tale of Tales. [online]. 6.1.2010 [Cit. 2011-03-28]. Dostupné z <<http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>>.

³⁴ OCHALLA, Bryan. Are games art? *Gamasutra*. [Online]. 16.3.2007 [Cit. 2011-04-14]. Dostupné z <http://www.gamasutra.com/view/feature/1695/are_games_art_here_we_go_>>.

média. Zjednodušeně řečeno, film je možné začlenit do hry, ale naopak je to nemožné. Videohry jsou mezní formou umění, jak ho známe.³⁵

Shrnutí kapitoly

Přestože hledání odpovědi na otázku, zda mohou být videohry uměním, začalo již před více než deseti lety, je diskuse na toto téma neustále velmi živá. Ačkoliv se jí účastní tisíce lidí, od herních a filmových kritiků, přes filosofy, akademiky z oblasti herních studií a teoretiky médií až po herní designéry a samotné hráče, je definitivní odpověď na tuto otázku stále v nedohlednu. V první kapitole této práce byly shrnuty nejzajímavější argumenty, které tuto diskusi formovaly, ať už byly jejich autory zastánci, či odpůrci myšlenky, že videohry jsou, nebo mohou být, plnohodnotná umělecká forma. Mnoho z kritických argumentů bylo sice v tomto diskurzu vyvráceno, přesto v rozhovorech a diskusích se znalci tradičních umění spíše čtenář narazí na podobný názor jako má Roger Ebert, tedy že videohry jsou ze své podstaty podřadnější než literatura, výtvarné umění, či film. Následující kapitola se pokusí zodpovědět, odkud tento negativní postoj kulturní elity vůči hrám pramení.

³⁵ OCHALLA, Bryan. Are games art? *Gamasutra*. [Online]. 16.3.2007 [Cit. 2011-04-14]. Dostupné z <http://www.gamasutra.com/view/feature/1695/are_games_art_here_we_go_>.

2. Umění zrozené z kýče

Videohry jsou kulturní elitou obecně považovány za něco podřadného, což potvrzují i názory Jacka Krolla a Rogera Eberta z první kapitoly. Je možné tento negativní postoj vůči hrám ze strany odborné veřejnosti nějak vysvětlit? Mnozí literární, divadelní a filmoví znalci, kunsthistorici i někteří umělci kritizují videohry z mnoha různých úhlů. Příběhy vyprávěné ve hrách bývají nejen odborníky, ale i samotnými hráči často považovány za triviální, častěji však jen za hloupé. Kritika však nezůstává jenom u toho, negativně bývá u her hodnocena také duchaprázdnost témat, neumělá vizuální prezentace a hudební stránka her sloužící často jako pouhá vata. Negativní kritiky jsou však ještě dobrým znamením, že odborníkům vůbec stojí za to o videohrách něco napsat. Mnohem častěji zkrátka hry vylučují jako pouhou zábavu a psát o nich považují za ještě větší ztrátu času, než je hrát. V nepřeberném množství textů kritizujících jednotlivé aspekty videoher se však často objevují určitá témata, která jsou společná všem. Dohromady tak tyto texty tvoří sadu argumentů, které odsuzují videohry kvůli vlastnostem, které jsou této formě vrozené a v některých případech i výlučné. Úvodní část této kapitoly si klade za cíl tyto argumenty popsat a najít odpověď na otázku, proč kulturní elita považuje počítačové hry za podřadné.

2.1 Umění to není, ale zábava ano

Existuje několik možných důvodů, proč kulturní elita považuje videohry za méněcenné. Jedním z široce převládajících argumentů je, že videohry jsou především postavené na prvku zábavy, tudíž nemohou pobírat takové vážnosti, jako jiné druhy lidské činnosti, natož pak umění. Kritik kinematografie Jack Kroll ve svých kritikách popsal videohry jako „zábavné a hodnotné v mnoha směrech, ale neschopné přenášet celý komplex emocí, který je základem umění.“³⁶ Podobného názoru je i britský spisovatel Ekow Eshun, který byl až do listopadu roku 2010 ředitelem Institutu současného umění v Londýně. V rozhovoru pro BBC Radio 4 řekl: „Videohry nemohou být v současnosti považovány za umění. Videohry jsou formou zábavy. Mnoho knih,

³⁶ KROLL, Jack. „Emotion Engine“? I don't think so! *Newsweek* [online]. 6.3.2000 [Cit. 2011-03-22]. Dostupné z <<http://www.newsweek.com/2000/03/05/emotion-engine-i-don-t-think-so.html>>.

televizních pořadů a filmů nejsou uměním. To z nich nedělá něco špatného, ale něco doopravdy zábavného.³⁷

Tento názor však kromě akademiků sdílí i podstatná část hráčů. Pod kontroverzním článkem *Video games can not be art* od uznávaného filmového kritika Rogera Eberta se vytvořila diskuse, již se účastnilo několik tisíc přispěvatelů. Jedna z reakcí mimo jiné říká: „Nedávno jsem ve věku 45 let začal hrát svoje první MMORPG a podle mého názoru je to cokoliv jiného, jen ne umění. Je to hra. Nehraji ji proto, abych dosáhl nějakého vyššího poznání lidství, ale proto, aby si moje mysl odpočinula od dennodenní otročiny. Není to umění, je to zábava.“³⁸

Neslučitelnost zábavy a umění však prozatím nikdo nepotvrdil, především z toho důvodu, že jistá míra zábavy je blízká všem druhům umění. Literární umělecká díla by asi slavila mnohem menší úspěchy, kdyby jejich příběhy nepřišly čtenářům zábavné. Stejně tak by se asi z Williama Shakespeara nikdy nestal slavný dramatik, kdyby se v Londýnském Globe diváci nebavili. O výtvarném umění se dá ve zkratce napsat, že pozorovatele kromě mnoha jiných elementů prvotně baví vstup do ztvárněného světa malby a stejnou měrou je také zábavné vyhledávání odkazů na jiné umělecké směry a společenské fenomény. Umění a zábava se tedy nevyklučují, ovšem i přes tento fakt hledí akademici na videohry s despektem.

2.2 Produktivní ztráta času

Jaký jiný důvod tedy má kulturní elita pro to, aby videohry tak často považovala za méněcenné? Ve většinové společnosti převládá pohled na hraní počítačových her jako na něco neproduktivního. Z toho důvodu jsou proto i samotné videohry považovány za méněcenné, protože u nich člověk jenom „ztrácí čas“. Jeden z prvních akademických pohledů na hry jako takové nabídl již v roce 1938 kulturní historik Johan

³⁷ HIGSON, Charlie. Are video games an art form? *BBC Radio 4*. [online]. 31.10.2011 [Cit. 2012-03-28]. Dostupné z <http://news.bbc.co.uk/today/hi/today/newsid_9628000/9628274.stm>.

³⁸ EBERT, Roger. Video games can never be art. *Chicago Sun-Times*. [online]. 16.4.2010 [Cit. 2011-03-26]. Dostupné z <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>.

Huizinga. Ve své knize *Homo Ludens*³⁹ došel k poznatku, že potřeba hrát si je lidem vrozená a že veškerá lidská činnost by mohla být jen hrou. Přes signifikantní důležitost her v životě lidí ovšem musel i Huizinga konstatovat, že hry jsou neproduktivní činností vytrženou z běžného života.

Valná většina hráčů řadí hraní počítačových her do „neproduktivní“ části svého dne. Dokonce na toto téma vznikla celá kniha *Extra Lives*⁴⁰ od amerického novináře Toma Bissella, který uvažuje nad tím, zda videohry doopravdy stojí za onu ztrátu času a kontaktu s realitou. Za ztrátu času však v dlouhé historii lidstva byly v určitých obdobích považovány všechny dnes již uznávané umělecké formy. Nejčastěji tomu tak bývá v době zrodu nové umělecké formy, kdy se její tvůrci i první obdivovatelé potýkají s despektem v očích elit a tudíž i většinové veřejnosti. S postupem času se samozřejmě toto negativní vnímání každé nové umělecké formy vytrácí. Jako příklad této proměny vnímání je možné uvést film, anebo komiks, o jehož uměleckém potenciálu sice dnes už jen málokdo pochybuje, avšak ještě před nedávnem byl stejně jako počítačové hry považován za zábavu pro děti a také, jak jinak, za ztrátu času.

Diskusí a článků na téma „Jsou videohry ztráta času?“ je na internetu víc než požehnaně. Hráči si v nich často sypou popel na hlavu a obhajují svou zálibu oblíbeným rčením, že *čas promrhaný zábavou, se nedá považovat za promrhaný*⁴¹. Jednu z takových diskusí uvádí její iniciátor pádným argumentem, který srovnává hraní videoher a čtení literatury: „Jsou videohry ztrátou času? Možná ano, ale nejsou stejnou ztrátou času jako sledování sportů, čtení knih, studium a sledování televize? Čtení knihy nepovažujeme za ztrátu času, přestože u ní v podstatě trávíme čas stejně.“⁴² Z těchto několika příkladů je zjevné, že hraní počítačových her v podstatě odpovídá i recepci všeobecně uznávaných uměleckých forem. Sledování filmů, čtení knih či navštěvování výstav je stejně neproduktivní jako hraní počítačových her a stejně tak je čas strávený

³⁹ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Routledge, 2000. s. 48.

⁴⁰ BISSELL, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon Books, 2010. 240 s.

⁴¹ Volně přeloženo z výroku „Time you enjoy wasting was not wasted“, který bývá připisován Johnu Lennonovi, avšak poprvé byl písemně zaznamenán britskou spisovatelkou Marthou Trollyovou-Curtinovou v knize *Vdaná Phrynette*. In. *Time You Enjoy Wasting is Not Wasted Time*. *Quote Investigator*. [online]. 11.6.2010 [Cit. 2012-05-01]. Dostupné z <<http://quoteinvestigator.com/2010/06/11/time-you-enjoy/>>.

⁴² bwidger85. Are video games waste of time? *Social Anxiety Support*. [online]. 4.3.2010 [Cit. 2012-03-28]. Dostupné z <<http://www.socialanxietysupport.com/forum/f24/are-video-games-a-waste-of-time-84651/>>.

těmito aktivitami možné považovat za promrhaný. Pokud bychom měli odsoudit videohry jen kvůli jejich neproduktivnosti, museli bychom zároveň odsoudit i tradiční formy umění. Ani tento argument kulturní elity tak nestojí na pevném základu a není dostatečným vysvětlením jejího negativního postoje k videohrám.

2.3 Umění nelze vyhrát

„Jeden zjevný rozdíl mezi uměním a hrami je ten, že hru lze vyhrát. Má pravidla, body, cíle a výsledek,“⁴³ říká ve svém článku filmový kritik Roger Ebert. Popisuje tak jeden z dalších důvodů, kvůli kterému považuje videohry za podřadnější vzhledem k literatuře a filmu. Podle Eberta lze hry diskvalifikovat jako umění, protože umění zkrátka nelze vyhrát. Soutěživost je vlastnost hrám vrozená a Ebert má pravdu v tom, že žádné tradiční umění tento prvek neobsahuje. S tímto názorem nepřímo polemizuje Aaron Smuts, podle něhož lze i v tradičních formách umění najít jistou formu soutěživosti a dokazuje to na příkladu řeckých tragédií, které často vznikaly za účelem společné soutěže před publikem, které posléze hodnotilo jejich kvality. Je ale zjevné, že v tomto případě se jedná o vlastnost, která této formě umění byla pouze přiřazena. Řeckou tragédií je možné si užít i bez vědomí toho, že vznikala za účelem soutěže, ovšem užít si jakoukoliv hru a nebýt si vědom toho, že ji lze hrát, je prakticky nemožné.⁴⁴

V úvodu svého článku *Are Video Games Art?* se Aaron Smuts na soutěživost ve videohrách dívá z trochu jiné perspektivy a snaží se vyvrátit tvrzení, že: „Soutěživost odporuje umělecké tvorbě, protože situuje důvody vzniku díla v neestetických cílech.“⁴⁵ Podle něj v sobě počítačové hry kombinují prvky narace, filmu, hudby a sportu. Smuts se proto obrací na filosofii sportu a rozděluje jednotlivé disciplíny na ty, které jsou vyhodnocovány esteticky a ty, které jsou vyhodnocovány na základě bodů, gólů a tak dále. Estetické sporty jako skoky do vody, gymnastika a krasobruslení mají podle Smuts tak blízko k tanci, že je možné je nazývat uměním. A to i navzdory jejich soutěživému

⁴³ EBERT, Roger. Video games can never be art. *Chicago Sun-Times*. [online]. 16.4.2010 [Cit. 2011-03-26]. Dostupné z <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>.

⁴⁴ SMUTS, Aaron. Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics* [online]. Roč. 3, č. 3. [Cit. 2012-04-23]. Dostupné z <<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299%29>>.

⁴⁵ SMUTS, Aaron. Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics* [online]. Roč. 3, č. 3. [Cit. 2012-04-23]. Dostupné z <<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299%29>>.

charakteru. Stejnou optikou se pak dívá na počítačové hry. Pokud není soutěživost překážkou při posuzování uměleckých kvalit krasobruslení, tak proč by měla být překážkou při posuzování počítačových her.

„To, že hry mají aktivní cíle a že hráči mají zájem na jejich výsledku, se může zdát v rozporu s povahou umění,⁴⁶ uvažuje ve své knize Grant Tavinor a dodává, že být „v soutěži“ implikuje fakt, že soutěžící musí být schopen ovlivnit výsledek této soutěže. Naráží tedy na prvek interaktivity, který je inherentní vlastností videoher, protože videohra, kterou nelze ovlivnit, není hra, ale film. Interaktivita je na první pohled vlastností, kterou tradiční umělecké formy nemají, je to však dostatečný důvod pro to odepřít videohrám status umění? Tavinor se na tento problém dívá z opačné strany a uvažuje, za jakých okolností je hrám možné tento status přisoudit: „Videohry a umění se v mnoha vlastnostech prolínají, mají ale také některé charakteristické vlastnosti (jako právě interaktivitu), které pro umění nejsou obyčejně považované za zásadní. Otázkou však je, zda je tento překryv mezi videohrami a uměním dostatečně závažný pro to, abychom rozšířili ustavený pojem umění natolik, aby mohl obsahovat i videohry.“⁴⁷ Obširnější odpověď na tuto otázku se nachází ve třetí kapitole, která je věnovaná klastrové teorii umění, ze které Tavinor vychází. Podstatné pro tuto chvíli je zamyslet se nad tím, zda videohry, které v sobě sdružují něco ze všech tradičních forem umění, mohou být kvůli něčemu, čím jsou výlučné, považovány za podřadné.

Pravda je však taková, že interaktivita není vlastností, kterou by jiné druhy umění zcela postrádaly. Příkladem budiž divadelní představení, během něhož herci spolupracují buďto s celým publikem, anebo s jednotlivci vybranými z jeho řad. Z tohoto příkladu je tedy zjevné, že interaktivita není vlastností, která by měla být neslučitelná s uměním. Stejně tak je možné si představit, že dobrovolník z řad publika má zájem na tom, aby se dobře zhostil svojí role a svých úkolů. Tento zájem je v divadle nejčastěji poháněný snahou nezpanikařit a jako divadelní charakter uspět jak v očích publika, tak v očích samotných herců. V extrémní situaci může mít dobrovolník v takovémto interaktivním představení vliv na vyústění celého představení, ať už se s touto možností režijně počítá, či ne. V rámci pravidel divadla je totiž zřejmé, že pokud se někdo objeví na jevišti, může říkat a dělat co chce. Nepředvídatelný prvek v podobě

⁴⁶ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 192.

⁴⁷ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 193.

extrovertního dobrovolníka tak může mít na představení osudový vliv, ať už pozitivní, či negativní. Z výše řečeného lze tedy odvodit, že dobrovolník v interaktivním divadle má stejné možnosti jako hráč počítačové hry. Oba se musí řídit určitými pravidly danými médii, mají aktivní cíle a mohou mít vliv na výsledek díla. Příklad z divadelního prostředí ukazuje, že soutěživost jako forma interaktivity je možnou interní součástí i jedné z tradičních forem umění a ne jen videoher. Přesto formu experimentálního divadla z důvodu jeho interaktivity nikdo neodsuzuje jako neuměleckou.

V jiných oblastech umění je potřeba pojem interaktivity chápat jinak, poněvadž jak u výtvarného umění, tak u literatury, či filmu chybí bezprostřední kontakt publika s umělcem či skupinou umělců. Samozřejmě i zde lze najít celou řadu příkladů interaktivních děl, ale ve větší míře se zde více než soutěživost prosazuje pojem hravosti. Například umělecké objekty českého umělce Petra Nikla, se kterými si lze hrát jako s hračkami či hrát na ně jako na hudební nástroje, od počátku počítají s interakcí. Na základě předchozích úvah je tedy možné říci, že interaktivita není důvodem, proč by měla kulturní elita chápat videohry jako něco podřadného.

2.4 Nic proti vkusu masy

Všechny tři vyřčené a hojně diskutované argumenty, které by vysvětlily, proč znalci tradičních umění hledí na počítačové hry s despektem, byly v předchozí části této práce zpochybněny. Z naznačených kritik je však také zjevné, že je tento negativní postoj vůči videohrám mezi zástupci kulturní elity stále přítomný. Na první pohled lze tuto situaci vysvětlit dvěma způsoby. Buďto byl některý závažný argument v předchozí části opomenut, anebo si kulturní elita na videohry zasedla zcela neodůvodněně. Existuje však i třetí možnost, a to sice, že pravý důvod nespočívá ve vlastnostech, které jsou médiu vrozeny, ale v okolnostech, které provázejí vývoj videoher od počátku jejich masové popularity.

Videohry jsou bezesporu masovým médiem. Podobně jako knihy a filmy umožňují jednotlivcům či malým skupinám lidí vytvářet obsah určený pro širokou recepci napříč celou společností. Technické možnosti masové reprodukovatelnosti děl

a jejich snadného šíření, které přišly v minulých stoletích, však s sebou přinesly homogenizování sdělovaných obsahů z důvodů snadnější recepce a vznik masové kultury. Tímto fenoménem se mimo jiné zabýval teoretik komunikace Dennis McQuail a masovou kulturu definoval jako (1) netradiční, (2) neelitní, (3) masově produkovanou, (4) populární, (5) komercializovanou a (6) homogenizovanou.⁴⁸ Do těchto kategorií přirozeně zapadá, alespoň ve valné většině případů, také současná videoherní produkce.

Pomocí znaků masové kultury podle McQuaila, do kterých videohry tak dobře zapadají, lze popsat současné převládající tendence v herním designu. Videohry rozhodně nepatří do tradiční kultury, jsou produkovány masově pro široké publikum a jsou velmi populární, díky čemuž se staly žádanou komoditou. Na produkci počítačových her se dá zkrátka dobře vydělat a na jejich charakter to má zcela zásadní vliv. Ve velkých vývojářských studiích na celém světě tak vznikají díla, která jsou silně homogenizovaná, aby byla přístupná co nejširšímu publiku napříč různými státy a kulturami. Ken McAllister v úvodu své knihy *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture* poznamenává, že masová kultura je „vytvářena cizinci a přichází z dálky, aby ji pak sdílely miliony lidí napříč celou zemí.“ To samozřejmě platí i o videohrách, které jsou však podle něj zamýšlené nejen pro recepci národní, ale mnohem častěji i mezinárodní. Podle McAllistera funguje definice masové kultury zvláště dobře při popisování role počítačových her a jejich hraní v industrializovaných společnostech, kde jsou nejvíce populární: ve Spojených státech, Kanadě, Západní Evropě, Skandinávii, Japonsku a několika městských oblastech v Koreji a Číně.⁴⁹ Tento krátký seznam ukazuje na jeden zásadní znak současných videoher - na jejich globální charakter.

Aby videohra uspěla na celosvětovém herním trhu, musí být její charakter dostatečně univerzální. Jakékoliv inovace, změny zasetých pravidel, silné kulturní odlišnosti či diverze od obecného vkusu by mohly být překážkou ve srozumitelnosti a přijatelnosti videohry. Například některé japonské videohry, které mají velice specifické grafické zpracování, slaví úspěch v asijských zemích, ovšem v zahraničí je často znají jen milovníci japonské kultury. „Ne všechny hry se dobře překládají do

⁴⁸ MCQUAILL, Dennis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 2007. s. 82-85.

⁴⁹ MCALLISTER, Ken. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa, AL, USA: University of Alabama Press, 2004. s 8.

konvencí a zvyků jiných kultur, než ve kterých byly vytvořeny. Takovéto výzvy způsobily vznik korporátních strategií, jejichž cílem je vytvořit počítačové hry přitažlivé pro všechny hráče, nehledě na jejich kulturní či národnostní původ,⁵⁰ píše ve své knize McAllister. Herní vývojáři ve všech zemích světa se svými výtvary snaží podbízet co nejširšímu publiku a obecnému vkusu. Vznikají tak standardizovaná, kulturně indiferentní, vizuálně konformní a snadno stravitelná díla, která ke svému prospěchu využívají univerzálnost pocitů, jež vyvolávají. Artefaktů, které se svým obsahem, zpracováním a estetickým působením snaží podbízet co největšímu počtu lidí a které zneužívají univerzálních emocí, je na celém světě nepřeberné množství. Říká se jim kýč.

2.5 Počítačové hry ve věku kýče

Díky předchozím úvahám je možné pochopit, proč ze strany kulturní elity převládá negativní pohled na videohry. O valné většině současných videoher se totiž dá říci, že jsou kýč. Tímto pojmem se do hloubky zabývá český filosof Tomáš Kulka. Jeho teorie kýče patří k zásadním prvkům české filosofie umění, protože konstruktivně definuje podmínky kýče, které jsou natolik flexibilní, že je lze aplikovat v různých sociokulturních prostředích. V úvodu své knihy *Umění a kýč* se Kulka vypořádává s námitkou směřovanou na jeho úvahy o kýči: „Jakým právem si dovoluji tvrdit, že díla, která se tolik líbí tolika lidem, jsou esteticky defektní a umělecky bezcenná? Není to klasický příklad etnocentrismu, elitismu a arogance?“⁵¹ A právě jeho odpověď je odpovědí i na naši otázku, proč se kulturní elita dívá na videohry s despektem. „Sám pojem kýč již v sobě nese pejorativní (či, chcete-li, arogantní, elitistické, etnocentrické) konotace. Tento pojem má svůj ustálený význam: označuje věci, které se mnohým líbí, zároveň jsou však též kulturní elitou společnosti zavrhovány.“⁵²

Z výše uvedeného je jasné, proč jsou počítačové hry outsiderem ve hře o uznání uměleckého potenciálu různých forem lidské tvořivosti. Vzhledem k okolnostem videoherního vývoje, který je poháněn masovou oblíbeností a obecným vkusem, je totiž

⁵⁰ MCALLISTER, Ken. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa, AL, USA: University of Alabama Press, 2004. s. 12.

⁵¹ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 26.

⁵² KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 26.

možné počítačové hry považovat za kýč. Zvláštnost kýče podle Kulky spočívá v jeho přitažlivosti, kterou dokládá větší komerční úspěšností kýče než jakou má seriózní umění. Líbivost a komerční úspěšnost videoher tak jen dokládá, že se s největší pravděpodobností jedná o kýč. V tuto chvíli však vyvstává otázka, zda je možné kvůli převládajícím podbízivým tendencím v tvorbě videoher diskvalifikovat celé médium. Kýč se projevuje ve všech uměleckých formách od literatury, přes výtvarné umění, až po film a tento fakt nikdy nebyl důvodem, proč by snad nějaká tradiční forma měla být zbavena svého uměleckého potenciálu.

Jak je ale možné, že kvůli stejným vlastnostem jsou videohry odsuzovány a literatura ne? Pohled do historie ukazuje, že ještě relativně nedávno zde bylo jiné médium, které bylo považováno za podřadné kvůli masové přitažlivosti a obsahové nenáročnosti děl, která byla v tomto médiu vytvořena. Řeč je o filmu. Souvislostí v kritice kinematografie a videoher si všímá i Henry Jenkins: „První kritici kinematografie byli skeptičtí k filmům ze stejných důvodů, kvůli kterým jsou dnes odsuzovány počítačové hry. Znepokojovala je inklinace Hollywoodu k násilí, erotice a dalším vulgárním tématům. Byli nedůvěřiví ke komerční motivaci tvůrců filmu a k technologickým kořenům média. A poukazovali na to, že kinematografie ještě nevyprodukovala žádné dílo trvalé hodnoty.“⁵³ Také komiks byl po dlouhou dobu pokládán za pouhou masovou zábavu pro děti a podřadné médium. Co se tedy ve vývoji filmu a komiksu muselo stát, aby tato média přestala být považována za podřadná a stala se uznávanou uměleckou formou? Možná právě to, na co naráží Henry Jenkins. Začala v nich vznikat díla, jejichž tvůrci lidem ukázali, jaké nevídané možnosti jejich médium nabízí, jaká témata je jejich prostřednictvím možné sdělovat a jak emotivně silné mohou být příběhy tímto médiem zprostředkovány. Díla, která odrážela charakter člověka i světa kolem něj. Díla trvalé hodnoty. Dá se usuzovat, že čím více takových děl v daném médiu vzniklo, tím spíše je možné ho označit za hodnotnou uměleckou formu. Z tohoto důvodu je zřejmé, proč jsou prozatím videohry považovány za méněcenné. Protože většinu děl v tomto médiu je možné označit za kýč.

⁵³ JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

2.5.1 Definice bezcenného umění

Při hledání definice kýče naráží Kulka na termíny „bezcenné umění“, „umělecký odpad“ či prostě „špatné umění“. Těmto deklamujícím výrazům však oponuje, protože podle něj, přestože je kýč defektní, ne všechno špatné umění je kýč. „Kýč nelze ztotožnit s uměleckým neúspěchem, s něčím, co se jen jaksi nepovedlo.“⁵⁴ Ve snaze definovat, co je to kýč, přichází Tomáš Kulka se třemi konstitutivními podmínkami kýče, které když v konkrétním případě platí, je možné dílo považovat za kýč⁵⁵:

- 1) Kýč zobrazuje témata, která jsou všeobecně považována za krásná nebo která mají silný emocionální náboj.
- 2) Téma zobrazované kýčem musí být okamžitě identifikovatelné.
- 3) Kýč substantivně neobohacuje asociace spojené se zobrazeným tématem.

Přestože v současné době je možné považovat valnou většinu videoher za kýč, neznamená to, že by bylo možné tuto formu zavrhnout jako neuměleckou. Právě naopak. Tomáš Kulka dochází k závěru, že pokud není u konkrétního kýče splněna byť jen jedna z konstitutivních podmínek, přestává být kýč kýčem a může tak vzniknout i umělecké dílo. Pokud je tedy možné výše zmíněné podmínky aplikovat na konkrétní videohru, neznamená to, že by měla být definitivně odsouzena, coby kýč, ale naopak to předznamenává, že změnou některých klíčových aspektů se může tato videohra stát uměním.

Předchozí tvrzení, že videohry mohou být považovány za kýč, vycházelo z jejich obecných charakteristických vlastností coby produktů masové kultury. Toto tvrzení také podporuje fakt, že snaha herních vývojářských studií podbízet se co nejširšímu publiku z důvodu komerční úspěšnosti, musí zákonitě vést k silné homogenizaci videoher, aby byly přístupnější a srozumitelnější. Zda jsou však tyto tendence v současné mainstreamové tvorbě opravdu přítomné, lze dokázat pouze tehdy, pokud je možné

⁵⁴ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 33.

aplikovat Kulkovy podmínky kýče na konkrétní (populární, komerčně úspěšné, mainstreamové) videohry.

Jednou z celosvětově nejúspěšnějších počítačových herních značek je série akčních videoher Call of Duty, jejichž jednotlivých dílů se dohromady prodalo více než sto milionů kopií. Zatím posledního dílu této série s podtitulem Modern Warfare 3 (Infinity Ward, 2011) se jen během prvních dvaceti čtyř hodin na pultech obchodů prodalo na 6,5 milionu kusů⁵⁶, čímž byl zlomen dosavadní rekord prodejů. Nejprodávanější ze všech dílů této série byl však donedávna Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009) s více než dvaceti miliony prodaných kusů⁵⁷. Popularita této hry je nepopiratelná, je však doopravdy důsledkem tlaku vydavatelů na herní vývojáře ze studia Infinity Ward, aby vytvořili srozumitelné a líbivé, tedy komerčně úspěšné dílo? Lze na tuto konkrétní hru aplikovat Kulkovy podmínky kýče? Call of Duty: Modern Warfare 2 je videohra žánru FPS⁵⁸, během které se hráč zhostí role vojáka, či členů speciálních jednotek, kteří zasahují na různých místech světa. Následující úryvek z recenze líčí alespoň okrajově atmosféru, kterou hráči při hraní Call of Duty: Modern Warfare 2 zažívají: „Co kapitola, to minimálně jeden velkolepý okamžik, který si budete pamatovat ještě hodně dlouho. Jako když vás při patrole afghánským městem zasáhne v pozici střelce v obrněném voze Humvee střela z RPG a vy, s obrazovkou kompletně zamazanou krví a prachem, střílíte poslepu všude kolem sebe, zatímco panikou pološílený řidič ujíždí k obzoru. Když beze zbraně prcháte před davem zdivočelých Brazilců a zdoláváte střechy a stříšky brazilských favel. Když se jako bílí duchové plížíte zasněženým lesem na Kamčatce a míváte ruské hlídky na vzdálenost natažené paže.“⁵⁹ Předchozí ilustrace spolu s úryvky ze samotné hry nám snad napomohou odpovědět na stanovené otázky.

⁵⁵ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 57.

⁵⁶ RICHMOND, Shane. Call of Duty: Modern Warfare 3 breaks sales records. *The Telegraph*. [online]. 11.11.2011 [Cit. 2012-04-11]. Dostupné z <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-news/8884726/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3-breaks-sales-records.html>>.

⁵⁷ STRAUSS, Ben. E3: Modern Warfare 2 Has Sold 20 Million Copies. *Industry Gamers*. [online]. 15.6.2010 [Cit. 2012-04-11]. Dostupné z <<http://www.industrygamers.com/news/e3-modern-warfare-2-has-sold-20-million-copies/>>.

⁵⁸ First Person Shooter lze přeložit jako „Střílečka z pohledu první osoby“. V češtině se pro tento žánr vžil jen pojem „střílečka“.

⁵⁹ FRANTA, Dalibor. Call of Duty: Modern Warfare 2. *Hrej.cz*. [online]. 13.11.2009 [Cit. 2012-04-26]. Dostupné z <<http://www.hrej.cz/recenze/call-of-duty-modern-warfare-2-2898>>.

2.5.2 Volání povinnosti jako kýč

První podmínkou kýče je, že **(1) Kýč zobrazuje témata, která jsou všeobecně považována za krásná nebo která mají silný emocionální náboj.** Modern Warfare 2 spíše než krásná témata obsahuje taková, která mají silný emocionální náboj. Téma války obsahuje celou řadu emocí, například strach (když je hráč pod palbou), vzrušení (když je hráč svědkem výbuchu, nebo jiného spektaklu) a napětí (když hráč neví, odkud přijde další úder). Tyto emoce dokáže Modern Warfare 2 a vlastně všechny akční hry dobře simulovat, protože jsou postavené na instinktu přežití. A právě na základní lidské instinkty se spoléhají témata, která Kulka pojmenovává jako *univerzální kýč*. Kulka přichází s příklady z malby, kdy za tato témata považuje například roztomilá koťátka, plačící děti, dlouhonohé dívky se smyslnými rty či západ slunce, jež využívají univerzálních motivů, jako jsou příroda, rodina, sex, či nostalgie. Tato témata podle Kulky: „hrají na struny základních lidských instinktů a vyvolávají okamžitou nereflexivní odezvu bez rozdílu náboženského přesvědčení, politické orientace, rasové či národnostní příslušnosti,⁶⁰ a právě téma války, vyvolává u hráčů Modern Warfare 2 tuto okamžitou odezvu. Kromě univerzálního kýče však nacházíme také různé druhy kýče vyhraněných podle jejich tematiky. Existuje tak například kýč katolický, komunistický, demokratický, evropský, nacionální, internacionální a mnoho dalších. Modern Warfare 2 vykazuje znaky, které by se daly pojmenovat jako armádní kýč, který využívá témata jako sounáležitost, hrdost, vytrvalost, vítězství a další.

Druhou nutnou podmínkou kýče je, že **(2) Téma zobrazované kýčem musí být okamžitě identifikovatelné.** Tento předpoklad poukazuje na to, že není důležité jen to, jaké téma kýč zobrazuje, ale také jakým způsobem toto téma zobrazuje. V tomto smyslu je u videoher možných několik způsobů chápání pojmu identifikovatelnost.

Zprvce rozpoznatelnost tématu závisí na tom, jakým způsobem je téma formálně prezentováno. Téma války je možné zobrazit v různých žánrech videoher, od strategie po textovou adventuru, ovšem formálně nejrozpoznatelnější je žánr střílečky. Při pohledu na obrazovku, kde se v pomyslných rukách houpe nabitá zbraň, dojde i někomu, kdo nikdy hry nehrál, že se jedná o válečné téma (viz. Obr.2). Zkušený hráč

⁶⁰ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 44.

také jen z tohoto prvního pohledu zase automaticky rozpozná, co je jeho úkolem, jakým způsobem se hra ovládá a jakým způsobem dosáhne vítězství.

Zadruhé rozpoznání tématu spočívá velkou měrou na zobrazení fikčního světa videohry. Jako nejlepší způsob vizuálního zobrazení kýče v malbě se podle Kulky jeví realismus a nejinak je tomu i u počítačových her. Realismus je jednou z met, kterých se současné hry často snaží dosáhnout. Herní vývojáři moderních stříleček, jako je *Modern Warfare 2*, se často honosí mírou realismu vizuálního zpracování, animace postav a fyzikálních modelů ve svých hrách. Kulka ovšem zpochybňuje, že kýč ke své prezentaci využívá pouhé reprodukování skutečnosti: „Z našeho přirozeného chápání, co je to realistické zobrazení, totiž vyplývá, že by bylo unáhlené identifikovat stylistické vlastnosti kýče s věrností skutečnosti. Oči, kterými na nás civí plačící dětičky z kýčových pláten, jsou disproporčně velké a slzy, jež roní, jsou většinou třikrát až pětkrát větší než slzy, které kdy ve skutečnosti uvidíme.“⁶¹ Podobně jako u kýče v podobě plačícího dítěte je i realismus v počítačových hrách ve službách umocnění emocionálního náboje. Například zasažená válečná vozidla v *Modern Warfare 2* vybuchují mnohem častěji a mnohem efektněji, než jak je tomu ve skutečnosti. Hráč se také ve hře dostane do několika smrtelně nebezpečných situací (opouští potápějící se loď, přeskakuje na sněžném skútru širokou rokli, utíká z vybuchující vojenské základny), během kterých je realismus upozaděn z důvodu emocionálního dopadu hry.

Herní designéři při vývoji videoher pracují s různou mírou realismu, ale například právě v žánru stříleček se v průběhu let ustanovila jistá míra zajetých pořádků a konvencí, díky kterým jsou tyto hry přístupnější širokým masám. Realismus ve videohrách nesmí být překážkou k jejich hratelnosti, taková situace by totiž vedla ke snížení přístupnosti díla. Ve své knize si tohoto fenoménu všímá také Ken McAllister: „Další rozpor, který herní badatelé rychle objeví je, že vývojáři se musí vypořádat s očekáváním, že jejich hry budou dostatečně „realistické“, aby jim hráči skoro intuitivně porozuměli, ale ne natolik realistické, aby je dohnaly k frustraci či nudě.“⁶² Videohry, které se honosí velkou mírou realismu, jako právě *Modern Warfare 2*, téměř vždy obsahují prvky, které s realismem nemají nic společného. Jednou z takových

⁶¹ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 48.

⁶² MCALLISTER, Ken. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa, AL, USA: University of Alabama Press, 2004. s. 93.

konvencí u žánru stříleček je v současnosti například automatické uzdravení smrtelně zraněné hráčovy postavy, pokud je chvíli skrytá před palbou. Zajímavé je, že tuto konvenci, která odporuje realismu, herní vývojáři naopak využívají k umocnění emocionálního náboje videohry. Zranění hráčova avatara je doprovázeno změnou slyšení, rozmazaným obrazem a ozvěnou tepajícího srdce⁶³, které se po chvíli opět vrátí do normálu. Tato konvence, která je v různých obměnách obsažena v mnoha videohrách, umožňuje v podstatě nerušené prožívání hry a vede tak k vyšší míře přístupnosti díla. Tento fakt do jisté míry také vysvětluje, proč jsou masově produkované videohry neinovativní a lze je chápat jako kýč. „Kýč totiž vždy používá těch nejkonvenčnějších, nejstandardnějších a nejvyzkoušenějších zobrazovacích formulí. (...) Jakýkoliv odklon od těchto konvencí je pro kýč nežádoucí. Mohl by totiž klást na recipienta zbytečné nároky.“⁶⁴



Obr. 2. Call of Duty: Modern Warfare 2 má snad identifikovatelné téma. (Infinity Ward, 2009)

Realismus je podle Kulky věc návyku na způsob zobrazení. Tento návyk však může dost dobře fungovat i napříč různými druhy médií. Některé počítačové hry, Modern Warfare 2 nevyjímaje, využívají zobrazovacích konvencí, které hráči znají z filmů. „Hry se často pokoušejí napodobit vzezření filmu. Například, pokud se v populární hře Halo podívá hráč vstříc slunci, uvidí světelné odlesky podobné těm,

⁶³ Tento postup herní vývojáři přebrali od filmových tvůrců. Podobný efekt byl využit například v akčním vyvrcholení filmu Zachraňte vojína Ryana.

⁶⁴ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 48.

jakoby ovládal filmovou kameru. To je samozřejmě nekonsistentní s perspektivou hráče, který se skrz žádnou kameru nedívá. Tato kinematografická narážka má vyvolat pocit, že se jedná o dokumentární film a umocnit tak realismus hry.⁶⁵ V *Modern Warfare 2* se také hráč dívá na svět optikou kamery, na kterou se zachytávají kapky vody, či krve, anebo je v ní hojně využívána hloubka ostrosti. Stejně jako v předchozím případě je i tento pseudorealismus efektivně využíván k umocnění emocionálního náboje hry. Záměrně je zde zmiňován pseudorealismus, protože zobrazovací tendence ve hrách nesměřují k přesné kopii reality, ale právě k napodobení jiného média. Podle Davida Boltera a Richarda Grusina jsou však tyto tendence vlastní všem novým technologiím: „Experti na počítačovou grafiku často říkají, že se pokoušejí dosáhnout fotorealismu – jinými slovy, že se snaží, aby jejich syntetické obrazy byly k nerozeznání od fotografií. (...) V takovém případě však počítač neimituje realitu, ale jiné médium. To však dělá každá nová technologie: definuje sebe samu na základě vztahu k dřívějším technologiím reprezentace.“⁶⁶

Poslední definující podmínkou kýče je, že **(3) kýč substantivně neobohacuje asociace spojené se zobrazeným tématem.** Zobrazované náměty kýče musejí podle Kulky být co nejvíce explicitní, aby náhodou neodtahovaly pozornost diváků od emocionálně silného námětu. „(Kýčovitý) Obraz by měl být naprosto explicitní a jednorozměrný. Žádné nejasnosti či dvojsmyslnosti, žádné skryté významy. Musí mít jen jednu interpretaci, kterou divákům vnutí. To, co v něm vidíme na první pohled, je vše, co vidět lze.“⁶⁷ Počítačovým hrám bývaly a stále jsou přisuzovány negativní vlastnosti jako obsahová plochost a významová vyprázdňenost. *Modern Warfare 2*, jako jeden z nejoblíbenějších představitelů nejvyprázdňnějšího žánru současnosti, je toho dobrým příkladem. Patří totiž ke hrám, které hojně využívají předem napsaných, takzvaně skriptovaných, situací, které jsou motorem příběhu a tlačí hráče úzkým koridorem událostí k jednomu jedinému jasnému výsledku. Videohry, které na tento postup spoléhají, mají k jednorozměrnosti kýče mnohem blíže, než hry s otevřeným světem.

⁶⁵ SMUTS, Aaron. Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics* [online]. Roč. 3, č. 3. [Cit. 2012-04-23]. Dostupné z <<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299%29>>.

⁶⁶ BOLTER, David – GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000. s. 28.

⁶⁷ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 56.

Tomáš Kulka ve své knize říká, že standardní asociace jsou při vnímání uměleckého díla zintenzivněny, obohaceny či jinak proměněny. Kvalitní dílo je podle tohoto tvrzení takové, které odkazuje k jiným tématům, než která explicitně zobrazuje, způsobem, jenz vnímání těchto témat umocňuje. Modern Warfare 2 obsahuje několik situací, které tyto asociace intenzivně vyvolávají. Nechvalně slavnou se hra stala díky misi, ve které se hráč jako infiltrovaný agent musí zhostit role teroristy při masakru civilistů na mezinárodním letišti. V této situaci musí každému hráči vytanout myšlenka, zde je smrt stovek lidí obhajitelná úmyslem zachránit miliony. V jiné misi je zase hráč, coby umírající voják, svědkem atomového výbuchu, což vyvolává asociace spojené s úzkostí života ve světě, kde je možné jedním úderem zničit celé město. Obě tyto situace se však ve hře nacházejí v částech, které jsou v podstatě v rozporu s plynutím celého díla, jsou jakýmisi asociačními zastávkami. Kdyby měli hráči Modern Warfare 2 říci, co první je napadne při vyřčení jména této hry, většina by uvedla „ozbrojený konflikt“. Zmíněné situace jsou sice tematicky a emočně velice silné, jsou však z hlediska celku jen jeho marginální částí, jakýmsi doprovodným programem. Modern Warfare 2 je na prvním místě v podstatě pouze tím, co říká jeho název – moderním válčením, respektive jeho simulací. A přesně na tuto vlastnost kýče Kulka upozorňuje. Říká, že když k obrazovému kýči připojíme jmenovky, například „plačící dítě“, asociace vyvolané obrazem jsou v podstatě stejné, jako asociace vyvolané jmenovkou.⁶⁸

Předchozí rozbor je dokladem, že videohry je možné považovat za kýč nejen z hlediska jejich obecně vrozených vlastností, ale také z hlediska aplikace podmínek kýče na konkrétní videohru. Podle ní je tak možné například prohlásit, že Call of Duty: Modern Warfare 2 je kýčem proto, že obsahuje jednoznačná emocionálně silná témata, přetéká uměleckými a designérskými konvencemi a jeho celkové vyznění je explicitní. Samozřejmě obsahuje tato hra také několik zajímavých témat, překvapivých situací, či malých designových inovací, ovšem z hlediska celé videohry jsou tyto aspekty pomíjivé. Není kvůli tomu třeba odsuzovat autory hry, kteří vytvořili žánrově čisté, vizuálně líbivé a technologicky precizní dílo, které je však určené k co nejširší recepci a proto vykazuje řadu konformních designérských kroků. Navíc, z hlediska úspěšnosti této hry napříč kontinenty je vidět, že se absence inovací a originálních nápadů vyplácí.

⁶⁸ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 57.

2.5.3 Videoherní avantgarda

Náhled do nitra *Modern Warfare 2* nám dovoluje pojmenovat některé z tendencí, které v současnosti převládají ve velkých vývojářských studiích. Ve snaze zalíbit se co nejširšímu publiku tak až příliš často vznikají hry pevně ukotvené v zakotvených žánrech, jež se snaží zalíbit svým vizuálním zpracováním. Hry, jejichž obsahová i tematická náplň je zjednodušená do té míry, aby je mohla hrát co nejširší věková skupina. Hry, které pro efekt využívají zobrazovacích konvencí filmu a filmových pasáží, které jdou svou neinteraktivností proti principu videoher. Jak vyplynulo z předchozích pasáží, tyto tendence úzce korespondují s podmínkami kýče.

Tvrdit však na základě příkladů z *Modern Warfare 2*, že všechny videohry jsou kýčem, by bylo mylné. Počítačové hry jsou neuvěřitelně rozmanité a samozřejmě se dnes najdou herní vývojáři, kteří tendencím velkých studií oponují a jejichž hry nezapadají do koncepce masové kultury. Nezávislí vývojáři nemají vrozenou potřebu zalíbit se svými hrami co nejširšímu publiku, proto ani jejich hry nejsou tolik homogenizované a nevyužívají tradičních postupů pro zajištění komerční úspěšnosti. Jejich hry se od konvenční produkce liší v různých ohledech, ve vizuálním a herním stylu, ve způsobu sdělování rozličných témat, v prezentaci herního světa či ve způsobu narace. V recenzi na originální nezávislou plošinovku *Rochard* (Recoil Games, 2011) v internetovém magazínu *GAMES.CZ* zabrousil její autor Andrej Švagr i na pozici současné nezávislé scény vůči té mainstreamové: „Člověk se totiž musí zamyslet. Jaký je rozdíl mezi tím, co mu nabízejí nezávislé a co mainstreamové hry? A co od nich čekat? (...) Zatímco indie titul potřebuje měnit herní principy od kořene, protože jen díky překvapení, svěžesti a novotě se může stát prodejným, tak AAA hra se v zájmu vlastního přežití chová přesně opačně. Jakoukoliv změnu třicet let starých principů, daných zrodem jednotlivých žánrů, absolutně nestrpí.“⁶⁹ Házet však všechny vývojáře z velkých studií do jednoho pytle by byla chyba, protože i v mainstreamové tvorbě vznikají velice kvalitní videohry, ale z výše uvedených důvodů je zřejmé, že nezávislí vývojáři jsou v současnosti nositeli videoherní avantgardy. Mnoho nezávislých her, stejně jako několik her z velkých studií, zmíněné tendence v herním designu nenásleduje a úspěšně se tak vyhýbá podmínkám kýče.

⁶⁹ ŠVAGR, Andrej. *Rochard*. *GAMES.CZ*. [online]. 6.12.2011 [Cit. 2012-04-13]. Dostupné z <<http://games.tiscali.cz/recenze/rochard-recenze-57807>>.

Zaprvé, v nezávislé videoherní produkci vznikly v posledních době unikátní tituly, jejichž témata nelze považovat za všeobecně krásná, anebo která využívají instinktivních emocionálních reakcí. Příkladem takové hry je *Dear Esther* (thechineseroom, 2011), ve které se hráč objeví na opuštěném ostrově, na němž pátrá nejen po smyslu a historii postav, které ve hře nejsou nikdy zobrazeny, ale také po vlastní identitě. O této hře server Hrej.cz napsal: „Děj *Dear Esther* je plný metafor a úvah o životě, vyžaduje pestrou fantazii a spíše než konkrétní obraz o osudech protagonistů nabízí prostor pro vytvoření svých vlastních a jedinečných představ.“⁷⁰ Příkladem podobně seriózní a metaforické hry z mainstreamové produkce je *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005), ve které se hráč sérií heroických výkonů pokouší vzkřísit mrtvou dívku. Emocionální pestrost a tematickou rozmanitost popisuje kritika na Eurogameru slovy: „Nevinnost a ušlechtilost jsou v *Shadow of the Colossus* nahrazeny něčím mnohem komplexnějším: Sobeckým a přesto paradoxně nezištným pokusem o hrdinský čin, který vyústí v masakr, za který hráč zaplatí strašlivou cenu.“⁷¹

Zadruhé, malá herní studia také vyprodukovala celou řadu her, které se svým zpracováním nepodbízejí okamžité identifikovatelnosti a vylučují se tak z druhé podmínky kýče. Například plošinovka *FEZ* (Polytron, 2012) pracuje naprosto revolučně s hráčovým vnímáním a chápáním 2D a 3D prostoru a úspěšně je proplétá do sebe nevídaným způsobem. Svět abstraktní logické hry *Antichamber* (Demruth, 2012) je zas sestaven jen z čar a barevných ploch tvořících prostorové geometrické bludiště s vlastními fyzikálními zákony. Tyto hry dokazují, že způsob zpracování virtuálního světa je limitován jen lidskou představivostí, kterou svými výtvoři úspěšně stimulují. Podobně kreativní fikční svět vyprodukovali vývojáři z Valve Corporation při tvorbě hry *Portal*, jejíž avantgardní vlastnosti jsou dopodrobna rozebírány v následující kapitole.

Zatřetí, kromě již zmíněné hry *Dear Esther* existuje řada her, jež nejsou tematicky zcela explicitní, nabízejí různé interpretace a obohacují asociace spojené se

⁷⁰ KUNCE, Lukáš. *Dear Esther*. *Hrej.cz*. [online]. 2.3.2012 [Cit. 2012-04-13]. Dostupné z <<http://pc.hrej.cz/recenze/dear-estherr-3957/>>.

⁷¹ DONLAN, Christian. *Ico & Shadow of the Colossus Collection HD Review*. *Eurogamer.net*. [online]. 8.9.2011 [Cit. 2012-04-26]. Dostupné z <<http://www.eurogamer.net/articles/2011-09-08-ico-and-shadow-of-the-colossus-collection-hd-review>>.

zobrazeným tématem, tudíž popírají třetí podmínku kýče. Ve videohře *Limbo* (Playdead, 2011) se hráč stane malým chlapcem, který se na počátku hry probudí na mýtině uprostřed temného lesa, kde číhají obří krvežízniví pavouci a další děti, které kdovíproč chtějí malého chlapce zabít. Situace, do kterých se hráč v tomto ponurém černobílém světě dostává, nejsou vysvětleny a probouzejí různé asociace s tématy jako je strach, odhodlání a v neposlední řadě také smrt. Z mainstreamové produkce třetí podmínku kýče popírá jak zmíněný *Portal* a *Shadow of the Colossus*, ale například také populární *Bioshock* (2K Boston, 2007), který se zabývá otázkou svobodné vůle a etičnosti genetických modifikací, nabízí různé výklady zobrazených a sdělovaných témat.

Shrnutí kapitoly

Příklady z nezávislé herní scény ukazují, že se nezávislí vývojáři z principu zříkají převládajících tendencí ve vývoji videoher a jejich hry tak nesplňují Kulkovy podmínky a nemohou být označeny za kýč. Svým nevšedním zpracováním a nevídanými tématy nezávislé hry potvrzují tezi Tomáše Kulky, že originality a umělecké inovace, které jsou všeobecně považovány za pozitivní prvky uměleckých děl, je často dosaženo na úkor konformity s ustálenými reprezentačními konvencemi.⁷² Tyto hry jsou samy o sobě důkazem jasné umělecké intence svých tvůrců. Nejen ve smyslu bravurního estetického zpracování, ale ve smyslu hledání nových způsobů jak zapojit hráče do prožívání závažných témat v překvapivých, živoucích, emotivních či jinak originálních virtuálních světech a hledání nových cest, jak tyto světy prozkoumávat.

Některé videohry, především však ty z pera nezávislých herních studií, už dnes vykazují vlastnosti, které jsou všeobecně považovány za pozitivní prvky uměleckých děl. Například originalitu zpracování, uměleckou invenci či tematickou hloubku. Vlastnosti, které, jak bylo dokázáno, vylučují definování objektu jako kýče. Při stanovení podmínek kýče sám Kulka potvrdil, že pokud není u konkrétního kýče splněna byť jen jedna z konstitutivních podmínek, přestává být kýč kýčem a může tak

⁷² KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 50.

vzniknout i umělecké dílo. Kýč se projevuje v literatuře, divadle, filmu či výtvarném umění a tento fakt nikdy nebyl důvodem, proč by měla být jako méněcenná diskvalifikována celá umělecká forma. Naopak, pokud je možné počítačové hry označit za kýč, je možné říci, že forma videohry má umělecký potenciál a konkrétní počítačové hry mohou být uměním.

3. Videohry a hledání uměleckého díla

V předchozí kapitole jsme ukázali, že přestože je možné většinu současných videoher z obecného hlediska i na základě konstitutivních podmínek považovat za kýč, existuje zde celá řada příkladů počítačových her, které některé z těchto podmínek nesplňují. Jak již bylo řečeno, Tomáš Kulka dochází k závěru, že pokud není u konkrétního kýče splněna buď jen jedna z konstitutivních podmínek, přestává být kýč kýčem. Protože se kýč projevuje ve všech uměleckých formách, mohlo by se zdát, že pro uznání videoher jako plnohodnotné umělecké formy postačí důkaz o tom, že konkrétní videohry nejsou kýč. Dojít však pouze na základě tohoto poznatku k tvrzení, že videohry jsou plnohodnotnou uměleckou formou, by bylo unáhlené.

Hledání společného jmenovatele

Pro to, aby bylo možné prohlásit o videohrách, že mají stejný umělecký potenciál jako zavedené umělecké formy, je potřeba u konkrétních videoher najít vlastnosti, které jsou vlastní i objektům, jež bývají obvykle považovány za umělecká díla. Je tedy třeba využít takovou teorii umění, která definuje umělecká díla ne na základě nutných a postačujících podmínek, ale na základě společných charakteristických rysů, jež splňují všechny druhy umění. Z tohoto hlediska se jako nejvhodnější jeví klastrová teorie umění, pro kterou se ve své knize *The Art of Videogames*, jež nabízí v současnosti jeden z neaktuálnějších akademických pohledů na videohry jako umění, rozhodl také filosof Grant Tavinor z novozélandské Lincoln University. Tavinor se zprvu pokouší zahrnout videohry do některé z jiných teorií umění, například estetické teorie podle Nicka Zangwilla, či institucionální teorie „světa umění“ podle George Dickieho, avšak nakonec si pro svoji potřebu zvolil klastrovou teorii umění, protože je ze své podstaty otevřená různým způsobům chápání objektu jako uměleckého díla. Následující text vychází ze dvou rozdílných přístupů ke klastrové teorii umění. Jeden je výtvozem profesora estetiky Beryse Gauta a druhý dílem filosofa umění Denise Duttona.

Klastrová teorie stojí na tvrzení, že umění lze definovat na základě sady charakteristických vlastností, které objekt může, ale nemusí splňovat. Čím více jich

však splňuje, tím pravděpodobnější je, že bude považován za umění. Berys Gaut představuje ve své práci sadu charakteristických vlastností, jejichž přítomnost přispívá k tomu, aby byl objekt vnímán jako umění, a jejichž nepřítomnost naopak toto vnímání potlačuje. Za umění tak podle něj lze považovat objekt, který: (1) má pozitivní estetické vlastnosti (krása, půvab, elegance), (2) je emocionálně expresivní, (3) je výrazem individuálního pohledu, (4) je intelektuálně stimulující, (5) je výtvořem vysokého stupně zručnosti, (6) je výkonem tvůrčí představivosti (je originální), (7) má kapacitu přenášet složité myšlenky, (8) je formálně komplexní a soudržný, (9) přináší zavedeným uměleckým formám a (10) je produktem intence vytvořit umění.⁷³

Seznam Denise Duttona se s vlastnostmi, které uvádí Gaut, do značné míry překrývá. Jeho charakteristické umělecké dílo nabízí (1) přímý požitok z estetických vlastností díla, (2) je emocionálně saturované, (3) je výrazem individuality, (4) je intelektuálně stimulující, (5) je výrazem virtuozity a (6) projevem stylu, kreativity a novosti. Tyto vlastnosti, skryté pod pozměněnými pojmy se prolínají s prvními pěti charakteristickými vlastnostmi podle Gauta. Dutton však obohacuje svoji sadu o kategorie (11) imaginativního prožitku, (12) reprezentace světa, (13) zvláštní pozornosti, (14) ustavené kritiky a (15) kategorii tradic a institucí.⁷⁴ Duttonovou motivací pro tyto změny je snaha vytvořit soubor charakteristických vlastností vycházejících z psychologických, behaviorálních a sociálních dispozic lidského druhu, který není fixovaný na specifčnosti západní kultury. Jeho soubor kritérií je podle něj aplikovatelný v jakémkoliv sociokulturním prostředí či historickém období, může tak zahrnovat jak mistrovské malby holandských mistrů, tak kultovní americké filmy či díla indiánských řezbářů.

Obě dvě varianty klastrové teorie umění, jak podle Gauta, tak podle Duttona, mají své klady a zápory, důležité však je, že se navzájem nevylučují. Všechny vlastnosti, které oba dva filosofové uvádějí, je možné považovat za charakteristické pro to, aby nějaký objekt mohl být považován za umělecké dílo. Navíc je zjevné, že vlastnosti, ve kterých se Gaut i Dutton shodují (1-6), jsou pro chápání objektu jako umění zásadní. Podle klastrové teorie je možné za umění považovat i takové objekty,

⁷³ GAUT, Berys. *Art as cluster concept*. In CARROL, Noël. *Theories of art today*. Madison: The University of Wisconsin Press, 2000. s. 28.

kteře některou z vytyčených vlastností pozbývají. Jaké množství jich ale může umělecké dílo pozbývat, aniž by přestalo být uměním, klastrová teorie neřlefínuje. Není ale možné si představit umělecké dílo, které by pozbývalo jejich podstatnou část. Důležitý je fakt, že čím více vlastností charakteristických pro umění objekt má, tím spíše bude považován za umělecké dílo.

Pro srovnání videoher s tradičními uměleckými formami je tedy nutné se podrobně podívat na to, zda videohry s těmito formami sdílejí vlastnosti, které klastrová teorie umění považuje za charakteristické. V následujících podkapitolách budou podrobně rozebrány jednotlivé kategorie Beryse Gauta a Dennise Duttona, které musí objekt splňovat, aby mohl být považován za umělecké dílo. U většiny z těchto vlastností jsou pak uvedené jak příklady z tradičních forem umění, tak příklady, které ukazují, že tyto vlastnosti je možné najít i ve videohrách. Pro lepší představu o tom jak se jednotlivé aspekty projevují u počítačových her, jsou u většiny kategorií uvedené citace z videoherních kritik, teoretických článků a rozhovorů s herními designéry, které na konkrétní aspekty narážejí.

3.1 Videohry a estetická hodnota uměleckého díla

Gaut i Dutton řlefínují jako zásadní vlastnost uměleckého díla, aby nabízelo přímý prožitek z estetických kvalit díla. V čem však spočívají pozitivní estetické vlastnosti uměleckého díla? Co v pozorovateli vyvolává onen prožitek z vnímání díla? Jsou to subtilně vyvážené barvy a proporce u malby? Je to rozmanitost kompozice u hudební skladby? Je to intenzita střihu ve filmu? Ano i ne. Tyto konkrétní příklady sice jsou vlastnostmi, které mají pozitivní vliv na estetické kvality díla, ovšem pro řlefínování estetické hodnoty uměleckého díla nejsou dostatečně univerzální. Při hledání důkazu o estetické a umělecké defektnosti kýče se k tomuto problému dostal i Tomáš Kulka: „Je třeba, aby ty pozitivní estetické vlastnosti, které hledáme, byly univerzální v tom smyslu, že budou v každém uměleckém díle v té či oné míře zastoupeny. Dále musí být standardní, tedy pro každé umělecké dílo bude vždy řlefoucí

⁷⁴ DUTTON, Denis. The Art Instinct: Beauty, Pleasure, & Human Evolution. Oxford: Oxford University Press, 2009. s. 195-200.

mít tyto vlastnosti v hojné míře.⁷⁵ Jinými slovy, je potřeba definovat takové vlastnosti, jež jsou společné všem formám umění a jejichž vysoká míra univerzálně přispívá k tomu, aby dílo bylo vnímáno jako esteticky hodnotné.

Jednu z nejznámějších teorií estetického hodnocení umění, vycházející z myšlenek Platóna a Aristotela, vytvořil americký estetik Monroe C. Beardsley. Estetickou hodnotu uměleckého díla Beardsley analyzuje pomocí pojmů jednoty, komplexnosti a intenzity, které považuje za nejvšeobecnější principy umělecké kritiky. Tyto pozitivní estetické vlastnosti jsou podle Beardsleyho standardní a univerzální: každé dílo tyto vlastnosti má a je vždy ku prospěchu, když se tyto vlastnosti u uměleckého díla projevují v maximální či optimální míře.⁷⁶ Jednota, komplexnost a intenzita jsou tedy těmi pozitivními kvalitami, jež určují přímý estetický prožitek z uměleckého díla, který Gaut i Dutton považují za zásadní. Mají však tyto kvality také konkrétní počítačové hry? Na tuto otázku je možné odpovědět leda analýzou jednotlivých estetických vlastností a prozkoumáním způsobu, jakým se tyto pozitivní vlastnosti projevují v tradičních uměleckých formách a zda se podobným způsobem neprojevují také v konkrétních videohrách. Teprve poté bude možné s jistotou říci, že některé videohry mohou mít tyto tři pozitivní estetické vlastnosti a tím pádem se podle klastrové teorie umění mohou přiblížit označení za umělecká díla.

3.1.1 Jednota

První z pozitivních estetických vlastností uměleckého díla je pojem jednoty, který se vztahuje k tomu, jak jsou prvky daného díla sladěny, skloubeny dohromady či zharmonizovány. Beardsley uvádí, že na míru sjednocenosti díla má vliv to, jak je koncipováno, jak naplňuje svoji formu a zda má vnitřní logiku struktury a stylu. Perfektně sjednocené dílo je tedy takové, které má své konstitutivní prvky v naprosté formální, strukturální a stylové harmonii, jednoduše řečeno, jsou všechny na svém místě a nelze jej již jakýmikoliv změnami vylepšit. Tento pocit je blízký umělcům vždy, když dokončují nějaké dílo a jsou s ním maximálně spokojeni. Za všechny tuto finální situaci

⁷⁵ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 65.

⁷⁶ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 65.

v tvůrčím procesu popisuje Henri Matisse: „A pak přijde okamžik, kdy všechny komponenty díla jsou tak vzájemně sladěny, že cítím, že nemohu přidat další tah štětce, aniž bych je musel celé přemalovat.“⁷⁷ Mnoho umělců v historii výtvarného umění bylo posedlých hledáním co nejvyšší možné míry sjednocenosti a svá hotová díla mnohokrát přemalovávali, dokud s nimi nebyli maximálně spokojeni.

Podle Tomáše Kulky je možné míru jednoty uměleckého díla posoudit srovnáním díla s jeho alternativami, které se liší pouze v jednom elementu. Pokud se po proměně elementu dílo jeví jako lepší, je míra jeho jednoty vyšší a předchozí verze díla se tak jeví jako inferiorní. Vysoká míra sjednocenosti je nejnáze viditelná u děl, která neobsahují příliš mnoho prvků. Například u abstraktního obrazu Kasimira Maleviche nazvaného Černý čtverec, jehož obsahem je černý čtverec vycentrovaný na bílém pozadí, si asi nedokážeme představit proměny, které by toto dílo více sjednotily. Podobně je tomu často u počítačových her. Hry, které neobsahují příliš mnoho různorodých prvků, bývají obvykle lépe sjednoceny než ty, které překypují rozmanitými prvky. Vezměme si například Tetris (Pajitnov a Gerasimov, 1984), který obsahuje velice omezený repertoár prvků – různě tvarovaných bloků. Tyto prvky jsou však natolik strukturované a zaujímají ve světě Tetrisu jasné místo, že je nelze pozměnit, aniž by tím dílo neutrpělo. Z hlediska sjednocenosti dosahuje Tetris absolutní formální dokonalosti.

Z předchozí úvahy by se mohlo zdát, že čím méně prvků dílo obsahuje, tím větší míry sjednocenosti dosahuje. Pohled do historie umění však ukazuje, že to nemusí být pravda. Například obraz Pietera Brueghela Lovci ve sněhu obsahuje na rozdíl od Maleviche stovky různorodých prvků, které by šly pozměnit. Ve většině případů by to ale bylo ke škodě díla, protože je tento obraz precizně zkomponován tak, aby každý prvek byl přesně na svém místě. Na první pohled je zjevné, že čím méně prvků dílo obsahuje, tím snazší je jejich sladění a pokud nějaké dílo obsahuje řadu různorodých prvků, je jejich sjednocení do koherentního a harmonického celku náročnější.

Současné videohry jsou ve většině případů vysoce komplexními díly, ale i mezi nimi je možné najít příklady, které řadu různorodých prvků komponují do koherentního

⁷⁷ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 89.

a harmonického celku. Příkladem takového komplexního a zároveň sjednoceného díla je logická hra Portal (Valve Corporation, 2010). Ve virtuálním světě Portalu se hráč stane pokusným králíkem v prostředí výzkumného ústavu Aperture Science, které je řízeno umělou inteligencí – počítačem pojmenovaným GLaDOS. Aby se hráč z tohoto virtuálního vězení dostal, musí úspěšně projít řadou testovacích místností, v nichž na něj čeká řada nebezpečí od nepřátelských robotů, přes laserové paprsky, energetické výboje a kyselinová jezírka až po smrtící drtiče odpadu. K dispozici navíc nemá nic jiného než Portal Gun, experimentální zařízení, díky němuž dokáže vytvořit prostorovou bránu mezi jakýmkoliv dvěma plochami v prostředí. Pro překonání hluboké propasti tak hráčovi stačí vystřelit jednu stranu portálu na stěnu za propastí a druhou stranu portálu, na zeď přímo vedle sebe a vzniklým průchodem tak může hráč pohodlně proběhnout. Takto jednoduchá překážka se ve hře samotné snad ani neobjevuje, zde má tento příklad jenom ilustrovat, na jakém principu je Portal postaven. Vše ve hře Portal je koncipováno na postupně se rozvíjející myšlence portálů a je kolem ní, doslova, vystavěn celý svět. Jako jednu z nejhodnotnějších her historie zařadil Portal do svého výběru také Chris Melissinos: „Portal je fantastický balet kvantových tunelů a Newtonových fyzikálních zákonů. Šokující elegance herních mechanik dovoluje samotnému prostředí Portalu, aby se stalo živoucí bytostí. (...) Laboratoře Aperture Science jsou až znepokojivě čisté, časem se ale tahle idyla začne párat na švech, když se zprvu příjemná osobnost umělé inteligence GLaDOS začne hroutit do stavu sociopatie. Projít Portalem je osamělá zkušenost, jak doslova, tak obrazně, doložená jeho strnulou krásou, půvabnými fyzikálními zákony a černým smyslem pro humor.“⁷⁸

Všechny prvky ve světě Portalu, od počítače GLaDOS, přes testovací místnosti, čekající nástrahy, samotné proměnlivé prostředí až po samotné zařízení na vytváření portálů, mají, jak říká Beardsley, vnitřní logiku struktury a stylu. Každý ze zmíněných prvků má v Portalu svoji roli ve vytváření fikčního světa a koexistují ve vzájemné harmonii. Portal je v tomto ohledu podobný Brueghelovu obrazu – obsahuje stovky různorodých prvků, které by šly pozměnit, ale ve většině případů by to bylo ke škodě díla, protože i Portal je téměř perfektně zkomponován a každý prvek sedí v jeho fikčním světě přesně na svém místě.

⁷⁸ MELISSINOS, Chris – O’ROURKE, Patrick. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2012. s. 175.

3.1.2 Komplexnost

Další pozitivní estetickou vlastností díla je komplexnost. Od Aristotela až po Beardsleyho byla tato vlastnost chápána v pojmech heterogenity, vícerozměrnosti, bohatosti a rozmanitosti detailů a propracovanosti struktur či forem díla. Jak je možné tuto rozmanitost prvků v uměleckém díle definovat? Kulka nabízí příklad z oblasti hudby, ve kterém srovnává nepříliš komplexní skladbu *Kočka leze dírou* s Wagnerovým *Soumrakem bohů*. První skladba podle něj nedovoluje příliš mnoho změn, aniž by tyto změny narušily základní charakter písně. Kdežto bohatost Wagnerova díla umožňuje velké množství úprav, ať už zkvalitňujících, poškozujících či neutrálních, které jeho základní strukturu nenaruší.⁷⁹ Podobně je pak možné srovnat hry zmiňované v předchozí podkapitole. Dovedeme si představit několik málo úprav, kterými bychom mohli Tetris pozměnit, ale vzhledem k jeho úspornosti by těchto úprav nebylo mnoho. Větší rozmanitost prvků v *Portalu* naproti tomu dovoluje větší množství úprav svých nekonstitutivních prvků.

Umělecké dílo může kromě propracovanosti struktur a bohatosti detailů být rozmanité také po formální stránce. Ve výtvarném umění vychází estetická rozmanitost z viditelných vlastností díla a stejně tak v hudební skladbě zase požitky z rozmanitosti vychází z toho, co posluchač slyší. Videohry jsou podobně jako film rozmanité formálně v tom smyslu, že v sobě spojují hudební a vizuální složku. Filmy a videohry tak mají možnost dosahovat vysoké míry komplexnosti v obou těchto složkách, často tak i činí, mnohdy však na úkor jiných kvalit. Samotná rozmanitost prvků totiž nezaručuje pozitivní estetickou reakci. Díla, jež obsahují velké množství nesjednocených prvků, které navíc postrádají intenzitu, bývají lidově označována jako „přeplácáná“.

Na současné videoherní scéně najdeme mnoho her, které jsou ve vysoké míře komplexní. Nad všemi však z hlediska heterogenity, bohatosti detailů, propracovanosti struktur a celkové rozmanitosti ční *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011). Tuto hru lze nejlépe popsat slovy velkolepý interaktivní heroický epos (viz.

⁷⁹ KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. s. 95.

Obr.3). Tvůrci Skyrimu po úvodním nastínění příběhu vypouštějí hráče do obrovského na detaily bohatého světa, který je plný rozličných charakterů, míst a monster, světa, který má vlastní mytologii, historii a společenskou hierarchii, a v jehož rozlehlých přírodních scenériích na hráče čekají stovky nepředvídatelných událostí. Této rozmanitosti si hráči Skyrimu cení a ukazují to i četné recenzentské ohlasy: „Skyrim nikdy nepřestává nabízet svět bohatý na příležitosti. Jakmile dokončíte hlavní příběh, stále je zde bezpočet dějových linek spojených s některými místními bratrstvy a frakcemi a navíc také rozlehlá krajina, jejímž prozkoumáváním narazíte na ukryté poklady, příběhy a nové charaktery.“⁸⁰



Obr. 3. Pohled na jedno z mnoha měst ve hře The Elder Scrolls V: Skyrim, která hráčům nabízí nepřeborné množství interakcí. (Bethesda Softworks, 2011)

Komplexnost Skyrimu spočívá také v rozmanitosti možností, jež hráčovi nabízí. Ve fikčním světě Skyrimu se hráč může stát pronásledovaným zlodějem, bezcharakterním vrahem, tajemným mágem či dobráckým hrdinou. Možností má před sebou hráč nepřeborné množství a je jen na něm, jakou cestu si zvolí. I tato volnost ve výběru různorodých možností je kritiky a hráči ceněná: „Máte chuť bloudit po rozlehlé krajině a hledat kouzelnickou školu? Běžte, ale v lesích dejte pozor na divokou zvěř a bandity! Potřebujete peníze? Vyrazte za dobrodružstvím, kovejte za peníze zbraně

⁸⁰ LEIGH, Stephen. 6 Reasons Why We're Still Playing Skyrim. *Whatculture!* [online]. 17.4.2012 [Cit. 2012-04-24]. Dostupné z <<http://whatculture.com/gaming/6-reasons-why-were-still-playing-skyrim.php>>.

a brnění, vařte v místní hospodě anebo sbírejte v přírodě byliny a zkuste z nich namíchat nějaké lektvary. Pokud vás více zajímají amorální způsoby, jak vydělat peníze, můžete čas trávit zlodějnou, vražděním či lovením hlav. Není třeba se bát, že by někdy nebylo co dělat, protože Skyrim dokáže dynamicky vytvářet nové úkoly.⁸¹

Skyrim oplývá rozmanitostí jak vizuální, tak hudební. Putování hrdiny totiž doprovází propracovaný několikahodinový soundtrack, který svým zpracováním koresponduje se severskou tematikou videohry. Je zjevné, že propracovanost struktur, rozmanitost prvků a bohatost detailů se u Skyrimu projevují ve vrchovaté míře a patří mezi podstatné definiční rysy tohoto díla jako celku.

3.1.3 Intenzita

Poslední vlastností, jež má vliv na pozitivní estetické vnímání díla, je intenzita. Za intenzivní bývají všeobecně považována taková díla, která jsou velmi expresivní, mají náboj a tím pádem mají na diváka silný dopad. Tomáš Kulka popisuje intenzivní dílo jako takové, jehož prvky hrají v celkovém chápání díla naprosto specifickou roli. Uvádí příklad z literatury, ve které za nejintenzivnější žánr považuje poezii, v níž, na rozdíl od románu či povídky, nelze nahradit slova synonymy a věty parafrázemi, aniž by to změnilo estetický dopad celého díla.

V maximálně intenzivním díle tedy není žádný prvek zbytečný, každý má v celkové koncepci díla svou estetickou funkci a není možné jej nahradit. Příklad z poezie ukazuje, že intenzivní díla jsou velmi přesně a úsporně koncipována. Podobně nezaměnitelné jako slova v básni jsou tvary kostek v Tetrisu. Společnou vlastností těchto tvarů je, že jsou to takzvaná tetromina, tedy tvary složené ze čtyř čtverců. Dohromady je těchto tvarů sedm a každý z nich má ve světě Tetrisu svoji jasnou funkci a také svoje přednosti a nedostatky. Není možné je zaměnit za jiné tvary, aniž bychom tím nezměnili základní principy Tetrisu. Tetromina sestávající z více či méně než čtyř kostek přestávají být tetrominy a více než sedm jejich variant neexistuje. Tetris tedy sice

⁸¹ VERMETTE, Shawn. The Elder Scrolls V: Skyrim: A world of possibilities. *Snackbar Games*. [online]. 2011 [Cit. 2012-04-25]. Dostupné z <<http://www.snackbar-games.com/reviews/the-elder-scrolls-v-skyrim-a-world-of-possibilities/>>.

neoplývá množstvím rozmanitých prvků, ale je zjevné, že tyto prvky jsou dobře sjednocené a nezaměnitelné.

Svou podstatou připomíná Tetris abstraktní díla Pieta Mondriana, či Kazimira Maleviche, která vykazují podobné vlastnosti, ovšem dá se argumentovat, že podoba jejich obrazů je vyústěním několika staletí trvající výtvarné tradice, kdežto podoba Tetrisu je důsledkem limitací tehdejší výpočetní techniky. Herní vývojáři současných počítačové hry však mohou do svých světů komponovat tisíce prvků, z hlediska intenzity je však důležité, aby co nejvíce těchto prvků ve fikčním světě plnilo konkrétní estetickou funkci. Míra nahraditelnosti konkrétních konstitutivních prvků v Portalu je diskutabilní, je však možné říci, že některé prvky jsou méně nahraditelné než jiné. Mezi jasné konstitutivní prvky s estetickou funkcí lze určitě počítat Portal Gun, samotné portály, umělou inteligenci GLaDOS či fyzikální zákony tohoto virtuálního světa. Svou estetickou funkci plní také nejrůznější formy nástrah a překážek, ale zda jsou nenahraditelné, je otázkou úhlu pohledu. Například laserové paprsky, které občas zkříží hráči cestu, by z hlediska jejich nebezpečnosti pro hráče bylo možné nahradit třeba létajícími projektily. Ovšem z hlediska své funkce ve fikčním světě Portalu je laser nenahraditelný, protože zde dokáže zprovoznit různá zařízení, pokud se jeho paprsek hráči podaří přesměrovat do napájecí „zásuvky“. Valná většina rozmanitých prvků, jež se v Portalu nacházejí, spolu tímto způsobem korelují a dohromady dělají svět Portalu takovým, jakým je. Jejich změnou by tak mohl estetický dopad Portalu utrpět.

Shrnutí podkapitoly

Příklady uvedené v předchozím textu ukazují, že, jak moderní, tak zasloužilé videohry projevují určitou míru jednoty, komplexnosti a intenzity. Každá videohra tyto vlastnosti má, avšak, stejně jako v tradičních uměleckých formách, některá díla jsou lépe sjednocená, rozmanitější a intenzivnější než jiná. Pro to, aby konkrétní videohra mohla být považována za esteticky hodnotnou, je nutné, aby se u ní tyto vlastnosti projevovaly v optimální míře. Podstatné však je zjištění, že videohry mohou nabízet přímý prožitek z estetických kvalit díla.

Estetické kvality se však u videoher mohou projevovat různými způsoby, například ve vizuálním zpracování, či v hudebním doprovodu. Příklady hledání jednoty, komplexnosti a intenzity v konkrétních videohrách však ukázaly, že přímý prožitek u videoher nevychází tolik z vizuální či hudební stránky díla, se kterou bývá estetika obvykle spojována, ale ze sjednocenosti, rozmanitosti a intenzivnosti fikčního světa, který je více než svými prvky audiovizuálními definován prvky herními. Estetická krása videoher zkrátka netkví jen ve vizuálních efektech, na což však herní vývojáři často zapomínají a snaží se ve svých hrách dosáhnout grafické dokonalosti. Hráči samozřejmě dokáží ocenit elegantní animace pohybů postav v *Call of Duty: Modern Warfare*, úchvatnost západu slunce ve *Skyrimu* či vizuální ztvárnění podzemních laboratoří v *Portalu*, ale mnohem větší důraz kladou na přítomnost rozličných a intenzivní herní prvky, které jsou sjednoceny v živoucích fikčních světech. K podobnému závěru dochází také Grant Tavinor: „Některé z estetických pojmů aplikovaných na hry zdá se odkazují k jejich interaktivním kvalitám a mnoho z prožitků, které hry poskytují, jsou kinestetické v tom smyslu, že zahrnují kvality fyzické interakce s herním zařízením a fikčním světem, který zobrazují.“⁸²

3.2 Videohra jako motor emocí

Další charakteristickou vlastností uměleckého díla, na které se shoduje jak Berys Gaut, tak Denis Dutton, je emocionalita. Videohry umějí vyvolávat celou řadu emocí, od obvyklé radosti z výhry ve fotbalovém simulátoru až po naprostý děs z blížícího se neznámého nebezpečí ve hrách, kde jde o holé přežití. Alespoň část široké škály emocí, které hry mohou vyvolávat, uvádí ve svém článku Alice Taylorová. Ve své recenzi nazvané *Limbo, hra, která mě rozplakala*, upozorňuje na jeden důležitý nešvar současné herní kritiky: „Pojem „Hry, které vás rozpláčou“ je tím nejzarytějšími kliše v herních kruzích. Je to rukavice hozená starodávnými médii, která říká, že pokud nás hry nerozpláčou, nemohou se nikdy stát skutečnou uměleckou formou. Proč zrovna pláč, ptají se herní designéři, když videohry dokážou vyvolávat jakékoliv jiné emoce,

⁸² TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 181.

i takové, které neinteraktivní média vyvolat nedokážou? Například vinu, když trýzníte⁸³ svoji příšerku v *Black & White*. Nebo odpovědnost, když ve hře *Quake* bráníte základnu a ostatní hráči na vás spoléhají. Či lítost, když veškeré veřejné finance v *Sim City* utratíte za perfektně symetrickou železniční síť, která nikomu neslouží. A nakonec triumf, emoci, která je vlastní téměř všem hrám.⁸⁴

Taylorová správně dochází k myšlence, že interaktivita má velký vliv na celkové emocionální působení videoher. Žádná z tradičních forem umění neumí tak dobře vyvolat pocit viny, jako videohry, protože ve svém principu nejsou pouhým pasivním přijímáním fiktivního obsahu, ale umožňují hráči dění ve fikčním světě ovlivnit. Ke stejné myšlence dochází i Grant Tavinor: „Protože jsou videohry interaktivní, paleta emocí, které v hráčích vyvolávají, se rozšiřuje za hranice, které známe z jiných forem fikce: hráč může prožívat silný pocit viny nebo ohrožení, protože jeho avatar – hráčova postava – mu umožňuje mít aktivní roli ve fikčním světě. Hra mu tak dává možnost dělat věci a rozhodnutí, za které se může cítit provinile, anebo se dostat do situací, ve kterých je rozumné cítit se pro vlastní dobro fiktivně vystrašený. Například hráč *System Shock 2* při souboji s mutantem cítí, jak mu buší srdce, uhýbá před virtuálními údery od obrazovky a je naprosto koncentrovaný. Emoce mají velký vliv na prožitek těchto situací a mohou je hodně zintenzivnit.“⁸⁵

Vedle emocí plynoucích z interakcí se světem však hry vyvolávají emoce i jinými způsoby. Podle Tavinora je potřeba emocionální reakce rozlišit na dva druhy – nefikční a fikční. První z nich jsou zaměřené na reálnou stránku hry, například pocit euforie či frustrace u her nejčastěji vychází z úspěchu či neúspěchu při překonávání položených překážek. Hráč může být například frustrován, když se mu nedaří projít obtížnou pasáží hry, což je přirozená reakce na faktický neúspěch dostatečně zručně ovládat hru. Druhou skupinou jsou pak emoce vycházející z fikčního světa, například

⁸³ *Black & White* je hra, ve které se hráč ujme role boha a musí se dobře starat o svůj lid, aby si udržel ve světě vliv. Zároveň má na starost jedno zvíře, které je božským poslem na zemi. To je však zprvu jako malé dítě a někdy si jen tak pro zábavu začne házet s vesničany. Tím však přestává být hráč jako bůh pro lidi populární, a proto je potřeba zvíře potrestat, aby si zapamatovalo, že házet s lidmi se nemá. To ovšem zahrnuje dát zvířeti se „psíma očima“ fiktivní políček či facku, což se provede rychlým táhnutím myši přes obličej zvířete. Tento fyzický aspekt jen umocňuje již tak silný pocit studu či viny z trestání bezbranného zvířete.

⁸⁴ TAYLOR, Alice. *Limbo, the game that made me cry*. *ETC Press*. [online]. 7.5.2011 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/limbo-alice-taylor>>.

⁸⁵ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 140-149.

z událostí, které se v něm odehrávají, charakterů, které hráč potká a prostředí, kterými se hráč pohybuje.

Na emocích vycházejících z fikčního světa a z vyprávěného příběhu je vystavěna videohra *Dear Esther*, jež se v mnoha ohledech vymyká současné tvorbě. Hlavní motivací hráče je příběh, který se před ním odvíjí podle toho, které části ostrova prozkoumává. Hra staví hráče do relativně obyčejného světa, neklade mu překážky, ani výzvy, a ani mu nedává možnosti okolní svět ovlivnit. Navíc má tato hra neuvěřitelně pomalé tempo, což mnohé hráče odrazuje. Hlavní designér *Dear Esther* ale právě tím chtěl zjistit, co se stane, když pobídne hráče k tomu, aby zpomalili. „Nedostatek stimulace není nedostatkem prožitku. Nedostatek stimulace dovoluje hráčům vyvinout jiné druhy emotivně reflexivních zážitků a rozvíjet tak sami sebe. Pokud chceme, aby ve hrách rozkvetly i jiné emoce, než jaké známe, musíme jim dát čas a prostor.“⁸⁶ Hledání odpovědi v *Dear Esther* je samotářskou cestou. O to emocionálně působivější je příslib kontaktu, když hráč v dálce uvidí stín připomínající další osobu na ostrově. Stín, který se vždy záhadně rozplyne. *Dear Esther* využívá prostředí a příběh jako kresbu, kterou vyvolává širokou škálu emocí. Bez nadsázky by se tak dala přiřadit k dílu ve stylu expresionismu.

Portal také vzbouzí řadu emocí pomocí prostředí a příběhu. Emotivní je jak chladná atmosféra testovacích komor, tak tajuplnost vyprávění, které se odvíjí prostřednictvím charakteru umělé inteligence GLaDOS. V *Portalu 2*, který je postaven na stejné zápletce jako první díl, se navíc objevují emoce zprostředkované charakterem. Robotické osobnostní jádro vypadající jako velké elektronické oko se jmenuje Wheatley a v prvních chvílích hráčovi pomáhá ze zařízení uprchnout a při svých proslovech v hráčovi přeneseně vzbouzí řadu emocí. Všiml si toho také recenzent v internetovém magazínu *Rock, Paper, Shotgun*: „Ta drmolící osobnostní jádra, která jste potkali v *Portalu 1*, měla také svou osobitost. Wheatleyho animace je však naprosto neuvěřitelná. To, co je v podstatě jen oko, nějakým způsobem dokáže sdělovat stud, strach, vinu, radost, drzost a tak dál.“⁸⁷ Toto jsou však emoce, které Tavinor nazývá jako emoce z druhé ruky, jež jsou vlastní tradičním formám fikce. Protože jsou hry

⁸⁶ ONYETT, Charles. *Dear Esther: Story is Gameplay*. *IGN*. [online]. 9.3.2012 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://m.ign.com/articles/2012/03/10/dear-esther-story-is-gameplay>>.

interaktivní formou fikce, emoce, které vzbouzejí, jsou vnímány jako vlastní a ne zprostředkované. „Emoce, které hráč při hraní prožívá, mohou mít vliv na celý fikční svět a v podstatě vedou jeho kroky. A právě toto propojení fiktivních emocí s opravdovými činy v herním světě mi připadá, že má největší potenciál výrazně přispět k rozvoji umění.“⁸⁸

3.3 Videohra jako výraz individuality

Podle klastrové teorie umění je možné artefakt považovat za umělecké dílo, pokud je výrazem individuality. Spisovatelé, malíři, sochaři či skladatelé jsou v tradičních formách umění vždy chápáni jako zřídla umělecké tvorby a jejich díla jako vyjádření jejich příznačných osobností a individuálních pohledů na svět. V historii videoher najdeme celou řadu autorů, kteří měli značný vliv na formování různých žánrů a jejich jména jsou spojována s hrami, která byla výrazem jejich individuality. Slavnými jsou například Will Wright (*The Sims*), Sid Meier (*Civilization*, *MicroProse*, 1991), Warren Spector (*System Shock* a *Deus Ex*, *Ion Storm Inc.*, 2000) či bratři Houserovi (*Grand Theft Auto*, *DMA Design*, 1997). Tavinor však upozorňuje na fakt, že videohry vznikají jako kolaborativní díla, stejně jako filmy. Podle něj je proto těžké přesně ukázat na individualitu, která stojí za konkrétním dílem, protože videohra je vždy dílem desítek lidí, jež se podílejí na jednotlivých částech hry od příběhu, přes vizuální stránku, až po herní mechaniky. Individualita se dle jeho názoru projevuje spíše na úrovni specifického projevu jednotlivých herních studií, například *Rockstar*, *Blizzard*, *Firaxis* či *Bethesda Softworks*, která mají k tvorbě her svůj osobitý přístup.

V tomto ohledu však není možné s Grantem Tavinorem souhlasit. Videohry v žádném případě nemusí vytvářet obrovské týmy lidí, například nezávislý herní vývojář Jason Rohrer své novátorské hry, například *Passage*, či *Sleep is Death* (Rohrer, 2010), tvoří od základu sám. Také nejznámější nezávislá hra současnosti *Minecraft* také ve své rané verzi byla dílem jediného autora Markuse Perssona. Hry obou těchto autorů jsou ve všech ohledech, jak v grafickém, tak herním zpracování, velmi specifické a dá

⁸⁷ WALKER, John. Wot I Think: Portal 2. *Rock, Paper, Shotgun*. [online]. 19.4.2011 [Cit. 2012-03-23]. Dostupné z <<http://www.rockpapershotgun.com/2011/04/19/review-portal-2/>>.

se o nich říci, že jsou projevem individuality svých tvůrců a jejich pohledu na svět. Stejný názor zastává například i zmíněný Warren Spector: „Videohry jsou seriózním médiem, které umožňuje se jakkoliv vyjádřit. Jako tvůrci videoher – a nemluvím jen sám za sebe, ale za všechny mé přátele a kolegy – přemýšlíme o tvůrčím procesu stejným způsobem, jako to dělají filmaři, spisovatelé, hudebníci či malíři.“⁸⁹

3.4 Videohry jako intelektuální stimul

Jak Berys Gaut, tak Dennis Dutton uvádějí, že umělecké dílo by mělo být intelektuálně stimulující. Tato kategorie je jak u zavedených uměleckých forem, tak u videoher těžko uchopitelná. Umělecká díla by podle Duttona měla využívat lidské percepční a intelektuální vlastnosti v jejich plné šíři. V tomto pojetí je možné tuto vlastnost chápat jako vážnost témat, náročnost zpracování či komplexnost obsahu děl. Za intelektuálně stimulující je tak možné označit například spleť zápletek v literatuře, či formální složitost hudební skladby. Videohry však do chápání této kategorie vnášejí jinou dimenzi. U tradičních forem umění spočívá intelektuální stimulace v jejich recepci, využívají lidský intelektuální potenciál pro porozumění dílu. Videohry ovšem tento potenciál potřebují nejen k pochopení díla, ale často vyžadují od hráče také intelektuální vstup pro posunutí děje.

Intelektuální kapacitu hráče využívají různé hry odlišně, nejvíce však ty z okruhu logických her či adventur, které plně stimulují hráčovu představivost a orientaci v možnostech fikčního světa. Zmiňovaný Portal je dobrým příkladem náročné videohry, která vyžaduje velké rozumové zapojení hráče. Jen pochopení samotného fungování světa Portalu je intelektuální výzvou (viz. Obr. 4). „Jedním z náročných prvků ve videohrách, je interpretace jejich herní struktury, jež je částečně zakódovaná ve struktuře jejich fikčních světů. Z toho důvodu hra pobízí hráče, aby

⁸⁸ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 133.

⁸⁹ MELISSINOS, Chris a O'ROURKE, Patrick. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2012. s. 107.

uvažoval o podstatě herního světa a přišel s řešeními na zdolání problémů, které před hráče hra staví.⁹⁰

Logické úkoly jsou zde založené na různých fyzikálních zákonech, jež si musí hráč přisvojit a orientovat se v nich, aby dokázal nastavené situace řešit. S postupujícím příběhem se pak náročnost prostorových puzzlů zvyšuje a hledání jejich řešení je čím dál více intelektuálně stimulující. „S vaší vzrůstající portálovou zkušeností se vám v každé situaci bude v hlavě přetáčet seznam již naučených triků. (...) Jakmile začnete chápat logiku světa Portalu a aplikujete své znalosti na novou situaci, začnou i naprosto komplikované kombinace dávat smysl a v hlavě vám téměř intuitivně začnou vyvstávat nové nápady, jak situaci vyřešit. Záběry ze hry plné propojených infračervených strážných paprsků, vznášejících se plošin, nakloněných zdí a létajících energetických koulí se vytržené z kontextu zdají naprosto ohromující. V kontextu hry jsou však jednoduše fascinujícími výzvami, na jejichž zdolání jste dobře vybaveni.“⁹¹



Obr. 4. Netradiční herní prvky a těžké logické úkoly, dělají z Portalu opravdovou výzvu. (Valve Corporation, 2007)

⁹⁰ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 189.

⁹¹ BRAMWELL, Tom. Portal Review. *Eurogamer.net*. [online]. 10.10.2007 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://www.eurogamer.net/articles/portal-review>>.

Videohry však nejsou intelektuálně stimulující jen prostřednictvím hádanek a logických úkolů, ale také skrze interpretaci myšlenkových obsahů díla. Mnohé videohry přímo i nepřímo nabízejí i jiná témata než ta, co jsou explicitně zobrazená. Široké pole interpretací nabízí třeba hra *Dear Esther*, ve které hráčovu osamělou pouť opuštěným ostrovem doprovází hlas vyprávějící zdánlivě nesouvisějící příběh o ženě jménem Esther. Ostrov zde není jen obrazem jakéhosi fiktivního ostrova, ale metaforou, kterou si každý hráč může interpretovat po svém, čehož si všimá i recenzent serveru *Brainy Gamer*: „*Dear Esther* je hrou, která využívá naši zkušenost s hrami z pohledu první osoby a zároveň popírá jakákoliv konvenční očekávání s touto formou spojená. Ořezává interaktivní prvky na holé základy a nutí hráče za letu sestavovat skryté význam interpretací obrazů a mluveného slova, jež stojí vedle sebe.“⁹² V již zmiňované hře *Limbo*, ve které se hráč coby malý chlapec objeví uprostřed temného lesa, vystává hráčovi na mysli celá řada otázek. Ta, která mnohým hráčům a recenzentům nedala spát, byla: „Proč chtějí ostatní děti malého bezmocného chlapce zabít?“ Také různá témata v *Portalu* lze různorodě interpretovat. Například umělou inteligenci *GLaDOS*, jež se propadá do stále hlubší psychózy, je možné interpretovat jako referenci na počítač *HAL 9000* z knihy *2001: Vesmírná odysea* od Arthura C. Clarka. *Portal* je ale kromě narážek na různé popkulturní fenomény celistvou metaforou, která je podrobněji rozebrána v podkapitole věnované komplexním významům přenášeným videohrami.

3.5 Videohra jako dílo virtuozity

Je jedním z obecně sdílených předpokladů uměleckého díla, že by mělo být výrazem vysokého stupně zručnosti jejího tvůrce. I kvůli tomuto široce rozšířenému pohledu na umění, se u moderních uměleckých děl, jejichž autoři více než virtuozitu upřednostňují originalitu, často setkáváme s názorem, že „tohle by dokázala vytvořit i opice“, v lepším případě „to bych dokázal vytvořit také“. Toto pojetí tvorby je možné nalézt i u ceněných a z historického hlediska převratných uměleckých děl. *Readymade* Marcela Duchampa, například jeho *Fontána*, *Lopata na sníh* anebo *Věšák*, je právě tím uměním, jež zcela postrádá vysoký stupeň zručnosti, ovšem díky své originalitě

⁹² ABBOT, Michael. *Dear Eisenstein*. *Brainy Gamer*. [online]. 20.2.2012 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2012/02/dear-eisenstein.html>.

a přínosu pro chápání pojmu umělecké dílo se stal jedním ze základních kamenů moderního umění.

Virtuozitu ve vytváření počítačových her je možné nacházet na všech úrovních jejich tvorby. Herní studia zaměstnávají desítky spisovatelů, malířů, grafiků, animátorů, hudebních skladatelů, jejichž díla jsou výtvozem vysokého stupně zručnosti. Například concept arty, výtvarná ztvárnění postav či herních prostředí, jež slouží jako podklady pro grafiky, kteří tuto podobu implementují do hry, jsou nejčastěji vnímány jako díla vysokého stupně virtuozity, protože se nejvíce blíží tradičnímu výtvarnému umění. Stejně tak bývá vnímán hudební doprovod videoher, protože na jeho tvorbě se někdy podílejí celý orchestr anebo pěvecký sbor, jako tomu bylo například u *Skyrimu*.

Vedle zručnosti zapojených tradičních uměleckých profesí, tedy v tvorbě grafiky, hudby, příběhu a tak dále, se však virtuozita v tvorbě počítačových her může projevat i jinak. Videohry totiž ke svému vzniku vyžadují také vysokou úroveň zručnosti při programování herních mechanik. Na tento fakt upozorňuje i Warren Spector: „Přestože jsme zábavní médium, médium komunikace a médium sebevyjádření, nesmíme zapomínat, že stále vytváříme software. (...) Nejsme jenom tvůrci filmů, či spisovatelé románů. Jsme v softwarovém byznysu. Vždy musíme mít na paměti limitace hardwaru a schopnosti lidí, kteří software vytvářejí.“⁹³ Programátoři jsou sice spíše techniky než umělci, ale jejich zručnost má značný vliv na výsledný stav díla, jeho celistvost a srozumitelnost. Aby videohra mohla být označena za dílo vysoké úrovně zručnosti, je nezbytné, aby obsahovala co nejméně formálních chyb. Její provedení musí dokonalé, protože jakákoliv chyba, byť technického rázu, může mít negativní vliv na soudržnost a uvěřitelnost fikčního světa. Příklady takových chyb, které kazí celkové vyznění fikčního světa, by bylo možné najít snad ve všech hrách. Například v *Call of Duty: Modern Warfare 2* se může hráčům běžně stát, že se jim počítačem řízení spolubojovníci bezhlavě vrhnou do linie palby a zemřou. To pro hráče znamená nejen ztroskotání a opakování mise, protože do vlastních řad pálit nesmí, ale také ztroskotání uvěřitelnosti fikčního světa, který se sice tváří jako realistický, ale v němž spolubojovníci dobrovolně stoupají do linie střelby. Nedostatky v umělé

⁹³ MELISSINOS, Chris – O'ROURKE, Patrick. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2012. s. 107.

inteligenci herních postav patří mezi časté, bohužel však ne jediné chyby. Z důvodu soudržnosti fikčního světa je proto nezbytné, aby virtuózy byli i samotní programátoři.

Za videohru, která je dílem vysoké úrovně zručnosti, je tak možné považovat nejen takovou hru, jejíž zpracování výtvarné, hudební či příběhové složky je provedeno s uměleckou zručností, ale také takovou hru, jejíž formální provedení se blíží dokonalosti. Neměla by obsahovat programovací chyby či jakékoliv jiné nedostatky, které by narušovaly soudržnost fikčního světa. V tomto ohledu mají výhodu fikce, které se nesnaží imitovat realitu. Například chyby v Portalu či Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007) je možné přičíst k vlastnostem fikčních světů, ve kterých se odehrávají. Portal ze své podstaty umožňuje dělat nereálné činy, a pokud se hráči ve hře podaří objevit nějakou zneužitelnou chybu, je možné její přítomnost vysvětlit charakterem fikčního světa. Virtuozitu v Portalu je tak možné spatřovat nejen ve výtvarném provedení, funkčnosti fyzikálních zákonů, či v zakotvení příběhu ve fikčním světě, ale také v technickém zpracování celého komplexu videohry.

Virtuozita u videoher také může spočívat v návrhu herních mechanik, které jsou podstatnou součástí každé videohry. Herní mechaniky definoval Miguel Sicart jako: „Postupy vyvolávané činiteli, navržené k interakci s herní situací.“⁹⁴ Herní mechaniky jsou tedy všechny akce, reakce a funkce, které může v ohraničeném herním prostředí činitel využít. Činitel podle Sicarta však nemusí být jenom člověk, ale jakákoliv část počítačového systému, například umělá inteligence, která ve hře přítomné mechanismy může využívat stejně jako hráč. Od pojmu herní mechanika je potřeba odlišovat pojem hratelnost, který bývá definován jako zastřešující pojem pro příběh, strukturu, charakteristické rysy a způsob hraní videohry.

3.6 Videohra jako dílo umělecké tvořivosti

Umělecké dílo by podle Beryse Gauta mělo být výkonem tvůrčí představivosti, tedy, mělo by být originální. Dutton v podstatě pojmenovává stejnou vlastnost jinými

⁹⁴ SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. *Game Studies*. [online]. 2008, roč. 8, č. 2 [Cit. 2012-05-01]. Dostupné z <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.

jmény, když od uměleckého díla vyžaduje styl, kreativitu a novost. Tyto vlastnosti, jež by se daly shrnout pod pojem umělecká tvořivost, se jak v tradičních uměleckých formách, tak i u videoher projevují různými způsoby. Je proto potřeba je podrobněji analyzovat individuálně.

3.6.1 Styl

Vyjádření stylu lze v historii umění najít ve ztvárnění bezpočtu uměleckých děl. Malby Vincenta Van Gogha, básně Charlese Baudelaira či filmy Ingmara Bergmana jsou jasně identifikovatelné, protože jsou vyjádřením specifického stylu svých autorů. Ve světě videoher je určitý styl přiřazován spíše herním studiím, než konkrétním herním vývojářům. Jak již bylo řečeno výše, svůj nezaměnitelný styl mají například hry od studií Blizzard, Bethesda, či Rockstar. Na videoherní scéně však najdeme také vývojáře, kteří vytvářejí všechny součásti hry od základu sami a jimž rozhodně nelze upřít styl. Patří k nim například již zmiňovaný Jason Rohrer, či Eskil Steenberg, autor hry *Love* (Steenberg, 2010), kterou lze díky unikátnímu vizuálnímu zpracování bez nadsázky nazvat impresionistickou.

Vizuální styl se u počítačových her projevuje různě. Videohry mohou být vizuálně abstraktní, anebo hyperrealistické. Někdy se pokoušejí o filmovou stylizaci, či napodobují komiks, jindy se nechávají inspirovat uměleckými slohy jako je expresionismus, art deco či minimalismus. Expresivní vizuální stylizaci je možné najít například v temné plošinovce *Limbo* (viz. Obr.5): „Vizuální stránka *Limba*, která leží někde na pomezí německého expresionistického filmu počátku dvacátého století a zvrácenou pohádkou, je jedna z nejpozoruhodnějších a nejvíce znepokojivých vizuálních stylizací posledních let. Díky ní se to, co mohlo být jen další generickou plošinovkou, stalo nevídaně strašidelným zážitkem.“⁹⁵ Různé vizuální stylizace v počítačových hrách mají někdy také jinou než esteticky expresivní roli. Komiksovou stylizaci rádi využívají tvůrci nejen ve 2D, ale i ve 3D prostředí, kvůli její menší hardwarové náročnosti a kvůli tomu, že umožňuje lepší rozeznatelnost herních prvků. Mezi takové hry je možné počítat například *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment,

⁹⁵LAMBIE, Ryan. Top 10 visually stylish videogames. *Den of Geek*. [online]. 17.6.2011 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <http://www.denofgeek.com/games/944974/top_10_visually_stylish_videogames.html>.

2004), Team Fortress 2 (Valve Corporation, 2007), či Borderlands (Gearbox Software, 2009).



Obr. 5. Vizuální styl videohry Limb koresponduje s jeho temnou tematikou. (Playdead, 2011)

Stylizace u počítačových her může spočívat také ve způsobu prezentace témat. Některé hry mohou řešit vážná témata a být označovány jako seriózní odraz reálného světa. Jiné videohry prezentují svá témata s nadsázkou, kvůli čemuž bývají považovány za méně seriózní a více než v realitě se pohybují ve fantazijních světech. Styl se ve videohrách může projevit také ve formálním zpracování videohry. Je otázkou stylu, jak dlouhá, rozmanitá, či obsahově plná bude konkrétní videohra a záleží jen na jejich tvůrcích, zda bude hra koncipovaná jako zahuštěný dvouhodinový interaktivní film, či jako otevřený svět, ve kterém může hráč prožívat desítky hodin dobrodružství.

Otázkou formálního stylu také je, v jakém žánru bude hra koncipována. Například konvenčním způsobem, jak pojmout téma druhé světové války, je prostřednictvím žánru střílečky, simulace či strategie, pro které je toto téma typické. Nic ale nebrání tvůrcům válečné videohry vytvořit ji v žánru adventury, RPG⁹⁶, či logické hry. Každý žánr využívá různých herních mechanik, které mají různý vliv na celkovou hrátelnost konkrétní videohry. Například jedním ze základních herních mechanismů

žánru adventury je sbírání předmětů či informací a jejich následné použití ve správném kontextu. Naproti tomu základním mechanismem střílečky je zaměřit nepřítele a střílet. Na tomto příkladu je vidět, proč některá témata logicky inklinují k některým žánrům. Avšak to, zda budou tyto konvence při vývoji videoher použity, závisí jen na stylu konkrétních herních vývojářů.

Všechny zmíněné způsoby vizuálního, tematického a formálního zpracování videoher, mají vliv na výsledný styl díla. Například fantasy videohra *Diablo 3* (Blizzard Entertainment, 2012) má následující styl: Vizuálně je na pomezí komiksu a hyperrealismu, tváří se tematicky seriózně, ovšem odehrává se v bohatém fikčním světě, který je formálně koncipován jako masivní dobrodružství s různorodým herním obsahem a je vytvořena v žánru RPG. Tento styl navíc není vlastní jenom hrám ze série *Diablo*, ale i dalším hrám od studia Blizzard. *Portal* má také svůj vlastní kreativní styl: „Prostředí zde jsou nečekaně holá: *Portal* neprezentuje bohatá a dynamická prostředí jen proto, aby mohl herní engine⁹⁷ vystavit na odiv svoje grafické možnosti, což tak často hry rády dělají, ale protože skrovný grafický styl zapadá do fikčního světa testovacích komor a pasuje k hádankami poháněné hratelnosti. Suchý a ironický dialog mezi tvůrci a hráčem, všechny ty náhodné výstřednosti a vtipy, nečekaná a excentrická finální píseň, to vše dohromady je také působivým projevem stylu.“⁹⁸

3.6.2 Inovace

Originalita je vlastností, které si kritici u videoher obecně velmi cení. Herní vývojáři se často snaží zaujmout nejen osobitým stylem videohry, ale také nejrůznějšími inovacemi. Většinou se jedná o novinky v grafickém a technologickém zpracování, či obsahu, které nebývají považovány za příliš důležité. Mnohem podstatnější jsou pro hráče inovace herních mechanik, interaktivity či celkového designu. Novost a originalita ve videohrách spočívá například v hledání nových cest prezentace virtuálních světů. *Portal* je originální v tom, že se odehrává v bohatém fikčním světě, který je sám o sobě

⁹⁶ Role-playing game - Videoherní žánr vycházející z tradičních společenských her, jako je *Dungeons & Dragons*, ve které se hráči ujímají role určitých postav a jsou postaveni před fiktivní scénář. Jinými slovy, hra na hrdiny.

⁹⁷ Systém vybudovaný pro tvorbu a vývoj počítačových her. Většina studií si vyvíjejí svůj vlastní engine, jiná si zakupují licenci na již vytvořené herní systémy. Jedním z nejrozšířenějších systémů byl například *Unreal Engine*.

celistvým herním prvkem. Herní mechaniky jsou zde zakomponovány v samotném prostředí. Hra *Dear Esther* je zase inovativní v tom, že postrádá tradiční herní prvky známé z jiných her a proměňuje samotný příběh v herní mechaniku. Inovace může spočívat také v novátorském pojetí audiovizuální stránky hry. *Audiosurf* (Fiterrer, 2008) je sice na první pohled tradiční závodní hra, ovšem k vytváření futuristicky vyhlížejících tratí využívá hudební skladby, které najde v počítači. Podle rytmu a melodie písní se mění dynamika trati a hra tak využívá hráčův potenciál sluchu, který ještě v žádné jiné hře tak intenzivně využit nebyl. V temné černobílé plošinovce *Closure* (Eyebrow Interactive, 2012) se zase hráč dostane do nočního světa, ve kterém to, co není vidět, neexistuje. Musí tak s sebou neustále nosit zdroj světla, jinak se propadne do hlubin. Herní mechaniky jsou zde tedy založené na vizuální stránce hry.

3.6.3 Kreativita

Jak u nesporných uměleckých děl, tak u počítačových her je možné oceňovat, s jakou kreativitou byly vytvořeny. Například v *Portalu* je možné pozitivně ohodnotit tvořivost, jež vedla ke vzniku umělé inteligence GLaDOS, fikčního světa laboratoří Aperture, či s jakou mírou tvořivosti a detailu jsou vystavěny jednotlivé úrovně hry. Kreativitu je však u videoher možné chápat i jinak než u tradičních forem umění. U obrazu, hudby či filmu recipient pasivně vnímá kreativitu jejich tvůrců. Mnohé počítačové hry však vybízejí k aktivní kreativitě ze strany hráče. Například v *Portalu* je kreativita hráče nutná k překonávání nástrah testovacích komor a postupu ve hře. Ve smyslu faktické tvořivosti je pak kreativita obsažena v druhém dílu *Portalu*, jehož součástí byl také *Creative Kit*, díky němuž mohli hráči vytvářet své vlastní logické hádanky a celé úrovně hry.

Na kreativitě jako základním prvku je založena například ceněná nezávislá hra *Minecraft*, v níž je jedním z hlavních úkolů hráče shromažďovat suroviny, z nichž může vytvářet nejrůznější předměty a stavby, které mu pomáhají přežít v nehostinném světě plném nebezpečných stvoření. Hráči mohou v *Minecraftu* vytvořit, na co si vzpomenou, navíc mohou prostřednictvím herních serverů spolupracovat a vystavět tak zcela nepředstavitelné objekty. Tento aspekt popisuje v recenzi i správce jednoho ze serverů,

⁹⁸ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 185.

na kterých lze hru hrát: „Co odlišuje Minecraft od všech ostatních her? Jedním slovem: potenciál. Minecraft je jednou z mála her, která nabízí téměř nekonečné spektrum možností. Je to hra, která dovoluje hráčově kreativě doopravdy vykvést.“⁹⁹ Internetovou spoluprací vznikla celá řada virtuálních měst, která hráči vybudovali od základu. Minecraft je zkrátka ideální virtuální platformou pro lidskou tvořivost.

3.7 Videohry jako zprostředkovatelé komplexních myšlenek

Berys Gaut se s Duttonem rozchází ve čtyřech vlastnostech, které vidí jako charakteristické pro umělecké dílo. První z nich je schopnost díla přenášet složité významy. Součástí celé řady videoher je zprostředkování komplexních informací o fikčních světech, ve kterých se odehrávají. Nejčastěji se tak děje prostřednictvím metod, které si videohry vypůjčují od tradičních forem umění, tedy skrz psané slovo, obraz, či video, ovšem některé způsoby přenášení informací a myšlenek jsou pro videohry specifické, například prostřednictvím rozhovorů s herními charaktery. Počítačová hra *Skyrim* je živoucí fikční svět s komplexní mytologií a historií, kterou se hráč může prostřednictvím rozhovorů či čtením knih dozvědět. Mnoho her také řeší současná politická a společenská témata. Například hra *Everyday the Same Dream* (Molleindustria, 2009) je existenciálním zamyšlením nad každodenní rutinou a hráče vybízí, aby tuto rutinu nabourával, jak ve hře, tak v reálném životě.

Videohry mohou podobně jako jiné druhy umění mít své skryté významy. Například kouzlo *Portalu* spočívá v tom, že je aluzí na všechny ostatní videohry, protože všechny videohry jsou v podstatě jen testovací prostředí. Umělá inteligence GLaDOS je zde metaforou herních designérů, kteří si podobně jako GLaDOS v *Portalu* hrají s hráčem tím způsobem, že jim staví do cesty série překážek. Komplexní významy jsou také součástí videohry *BioShock*, jež řeší otázku svobodné vůle a ilustruje ji na hráčově bezmyšlenkovitém následování pokynů od hlavní fikční postavy, která jej na konci hry zradí. Her, které by přenášely komplexní významy a myšlenky není příliš

⁹⁹ *Free Minecraft Server Hosting*. [online]. 15.2.2012 [Cit. 2012-04-23]. Dostupné z <<http://freeminecraftserverhosting.org/what-is-minecraft-a-minecraft-game-review/>>.

mnoho, ale na uvedených příkladech je vidět, že tato forma má přinejmenším potenciál tyto myšlenky přenášet.

3.8 Videohra jako formálně komplexní a soudržné dílo

Další z vlastností, jež je podle Beryse Gauta žádoucí pro umělecké dílo, je komplexita a soudržnost. Tyto vlastnosti byly u videoher popsány už na začátku této kapitoly v sekci o estetickém působení uměleckého díla. Formálně se počítačové hry pohybují od jednoduchých hříček jako je Tetris, až po rozmanité fikční světy jako je Skyrim. Na druhou stranu soudržnost je mimo jiné závislá právě na míře komplexity, protože mnoho prvků v rozmanitém díle je těžší formálně udržet pohromadě, než několik prvků v díle jednoduchém. Portal i Skyrim jsou ale dobrou ukázkou, že i komplexní světy mohou být soudržné.

3.9 Videohry jako ustavená umělecká forma?

Gaut si všímá, že pokud je dílo vytvořené v některé z ustavených uměleckých forem, bude spíše považováno za umění a zařazuje tuto vlastnost do svého klastrového rejstříku. Je zjevné, že videohry nemohou tuto vlastnost naplňovat, protože k ustaveným uměleckým formám zatím nepatří.

3.10 Videohry, které vznikly v úmyslu vytvořit umění

Poslední kategorií v klastrové teorii umění podle Gauta je intence vytvořit umělecké dílo. Podle jeho úvah bude mít dílo větší šanci být považováno za umění, pokud vzniklo v úmyslu vytvořit umění. Vznik naprosté většiny videoher vycházejících v současnosti z vývojářských studií je motivovaný komerčně. Videohry také spíše vznikají z intence vytvořit dobrou, zábavnou, originální, dramatickou, vizuálně působivou či jinak zajímavou hru, a ne z intence vytvořit umělecké dílo. V široké

videoherní produkci však můžeme nacházet mnoho her, které si z toho či onoho důvodu vysloužily od kritiků nálepku umění. Například nejznámější česká hra *Machinarium* (Amanita Design, 2009), jež v roce 2009 získala cenu za Znamenitost ve vizuálním umění na festivalu nezávislých her v San Franciscu, byla v mnoha recenzích označena za umění právě z důvodu originální ručně kreslené vizuální prezentace. „Vizuální stránka je totiž v *Machinariu* tím nejdůležitějším a tvoří minimálně 60 procent celkového herního zážitku. Nepochopíte to špatně, v jádru je to výborná adventura, která má co nabídnout sama o sobě. To, co z hraní činí jedinečný a neopakovatelný zážitek je ale umělecké zpracování.“¹⁰⁰ Ani *Machinarium* však nevzniklo z úmyslu vytvořit umělecké dílo. Hlavní tvůrce této hry Jakub Dvorský v jednom z rozhovorů řekl: „Nepovažuji své hry za umělecká díla, ale mohou jako taková sloužit.(...) Připadá mi hrozně nafoukané o sobě prohlašovat, že dělám umění. To musí posoudit někdo jiný.“¹⁰¹

Vývojářů podobných Jakubovi Dvorskému, takových, kteří sice vytvářejí umělecké hry, ale necítí se být umělci, je na videoherní scéně relativně málo, například zmiňovaný Eskil Steenberg, autor impresionistické videohry *Love*. Ještě méně je však vývojářů, kteří vytvářejí hry s intencí vytvářet umělecká díla. Jedním z takových vývojářů je Jason Rohrer, který během posledních čtyř let vytvořil přes deset her, z nichž některé významně posunuly hranice herního designu tak, jako hodnotná umělecká díla posunují hranice svojí umělecké formy. Rohrerovy hry vykazují mnoho vlastností, jež nastavuje klastrová teorie umění pro umělecká díla, nejúspěšnější je však v kategorii stylu, novosti a kreativity. Originální je například jeho způsob interaktivní narace ve videohře *Sleep is Death*, kdy jeden hráč je vypravěčem (nebo lépe designérem herního obsahu) a druhý hráč je aktivním charakterem v tomto příběhu. Vývoj videoher pojímá jako tvorbu uměleckých děl také nezávislé herní studio *Tale of Tales*, které se podobně jako Jason Rohrer, pokouší bortit ustanovené normy herního designu a hledat nové způsoby uměleckého vyjádření prostřednictvím této formy. V rozhovoru pro server *bit-tech* zakladatelé studia Auriea Harveyová a Michaël Samyn vyjádřili svůj vztah k tvorbě videoher takto: „Jsme umělci a videohru *The Path* jsme vytvořili jako umělecké dílo. (...) Nemyslíme si, že hry jako takové je možné všeobecně považovat za

¹⁰⁰ SRP, Jan. Počítačové hry a umění? *Machinarium* je důkaz, že to jde. *Bonusweb.cz*. [online]. 9.11.2009 [Cit. 2012-03-28]. Dostupné z <http://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-a-umeni-machinarium-je-dukaz-ze-to-jde-f95-/Recenze.aspx?c=A091101_101351_bw-pc-recenze_srp>.

umění. Hry jsou formou zábavy; nic víc, nic míň. Ale od té doby, co začaly být počítače využívány k vytváření her a zvláště od té doby, co se technologie vyvinula do té míry, že dovoluje vytvářet bohaté reprezentace, povstala nová forma. Počítačové hry jsou zcela jiné než hry minulosti, protože mají obrovský potenciál pro význam, vyjádření a krásu.¹⁰²

3.11 Videohry jako imaginativní prožitek

Denis Dutton nabízí vedle vlastností, se kterými se shoduje s Gautem (1-6), dalších pět kategorií, jež jsou podle něj charakteristické pro umělecké dílo. Za podstatnou vlastnost uměleckého díla považuje, když v publiku vyvolává imaginativní prožitek. Jako díla, která probouzejí představivost, bývají nejčastěji považována taková, která nemají explicitní charakter. Knihy, protože postrádají vizuální složku, jsou obecně považovány za více stimulující představivost, nežli filmy, které mají prostředí, charakter postav i drama explicitně vyjádřeno v obraze. Tento pohled však pojímá představivost jen jako schopnost vizualizace fiktivních objektů. Imaginativní prožitek však lze chápat také jinak. Podle Tavinora spočívá využití schopnosti představivosti ve schopnosti přijmout za svůj nereálný fiktivní scénář, který videohra předkládá: „Hry vtahují své hráče do imaginativních situací, o kterých musí hráč přemýšlet, a tedy si je především musí umět představit.“¹⁰³ Tímto způsobem využívá představivost například Jason Rohrer ve své videohře *Passage*, ve které lidský život trvá jen pět minut.

Imaginace u videoher souvisí s pojmem imerze, tedy vnoření do fikčního světa. Aby se hráč mohl plně vnořit do herního světa, musí nejprve hráč využít svoji představivosti k pochopení fikčního světa a k přijetí fiktivního scénáře, který hra nastavuje. Jednou z nejnovějších her, která umožňuje nebývalou míru imerze je fantasy hra na hrdiny *Skyrim*. Z hlediska představivosti a vnoření se touto hrou zabývá ve svém článku Mikaela Nylsonová: „Imaginativní vnoření je ve *Skyrimu* umožněno díky

¹⁰¹ NĚMEČEK, Jakub. Rozhovor s Jakubem Dvorským, tvůrcem *Machinaria*. O komiksově inspiraci, robotech a IQ... Komiksárium. [online] 8.2.2012 [Cit. 2012-03-27]. Dostupné z <<http://www.komiksarium.cz/?p=3263>>.

¹⁰² MARTIN, Joe. The Path Interview - Are Games Art? *bitgamer*. [online]. 8.4.2009 [Cit. 2012-04-24]. Dostupné z <<http://www.bit-tech.net/gaming/pc/2009/04/08/the-path-interview-are-games-art/1>>.

¹⁰³ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 184.

obrovskému a soudržnému hernímu světu. Je velice lehké nechat se pohltit příběhy, světem a jeho charaktery. Všechny tyto aspekty společně vytvářejí zajímavou směr reality a fantasy. (...) Skyrim umožňuje imaginativní vnoření také díky neustálému vyprávění příběhu samotného světa, jeho tradic, historie a budoucnosti, které se k hráčovi dostává mnoha způsoby, prostřednictvím událostí anebo prostřednictvím knih, které každá vypráví část příběhu tohoto světa.¹⁰⁴

Videohra Portal vyžaduje imaginaci pro pochopení zákonitostí herního světa a prostorovou představivost pro překonávání jednotlivých úrovní. Krom toho také vypráví nejen příběh hráče, který se pokouší uniknout z tohoto virtuálního vězení, ale prostřednictvím nejrůznějších odkazů a informací zakódovaných v prostředí zároveň bohatý příběh celého fikčního světa. Všechny tyto aspekty nejen využívají schopnost představivosti, ale dohromady působí jako celistvý imaginativní prožitek.

3.12 Videohry jako reprezentace

Charakteristickou vlastností uměleckého díla je podle sady Denise Duttona také schopnost reprezentace či imitace reálných objektů a zkušeností. Element reprezentace je ve videohrách přítomen jak v detailech, tak v celých konceptech herního světa. Grant Tavinor dokonce uvažuje, že nový způsob reprezentace, který videohry nabízejí je jedním ze zlomů v uměleckých možnostech reprezentace: „Schopnost videoher vytvářet vizuální reprezentace fikčních světů, které navíc mohou být vnímány prostřednictvím charakteru uvnitř tohoto světa, je jedním z hlavních důvodů, proč by videohry měly být považovány za umění. (...) Vyobrazení virtuálního svět v reálném čase, které lze prožívat z nitra samotného díla, je ohromujícím rozvojem v možnostech umění.“¹⁰⁵ Podobný názor na reprezentační schopnost videoher mají vývojáři ze studia Tale of Tales: „Věříme, že interaktivní média mají potenciál vytvořit vůbec to nejlepší umění, právě kvůli centrální roli recipienta. Dobré umění, jak říká Rilke, je umění, které

¹⁰⁴ NILSSON, Mikaela. Game Analysis part 2: Immersion in Skyrim. *Advetures of Pykk*. [online]. 3.3.2012 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://adventuresofpykk.blogspot.com/2012/03/game-analysis-part-2-immersion-in.html>>.

¹⁰⁵ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 182.

na nás pohlédne a změní náš život. Umění je závislé na tom, kdo se dívá. A jak lépe zapojit diváka, než přenechat mu aktivní roli v reprezentaci?¹⁰⁶

Síla videoher podle Tavinora spočívá v tom, že si vyvinuly schopnost vylíčit fikční světy s takovou hloubkou a živostí, že se hráč do těchto světů může doopravdy ponořit. Například Liberty City, město, ve kterém se odehrává hra *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), je vrcholem estetické reprezentace ve formě videohry, což poznamenává i Tavinor: „Máme před sebou osobité město plné detailů a skvělé architektury, ve kterém žijí tisíce lidí. Město, jehož život se mění podle denní doby a počasí. Město, uvnitř kterého to vše kvůli ekonomickým procesům a etnické politice. Liberty City navíc na každém rohu komentuje reálný svět, abychom jeho optikou byli schopni vidět absurdity a rozpory života ve velkoměstě.“¹⁰⁷ Reprezentace v Portalu nespočívá v přímé estetické reprezentaci reálných jevů, ale v jeho skrytém významu diskutovaném dříve. Portal je metaforickým komentářem vztahu mezi herním designérem a hráčem. Jeho hloubka spočívá právě v tom, že skrze fikční svět reprezentuje jiné fikční světy.

3.13 Videohry a zvláštní pozornost

Zvláštní pozornost věnovaná objektu je dalším vlastností přisuzovanou uměleckému dílu. Pro umělecké objekty a činy je podle Duttona charakteristické, že jsou vytržené z běžného života a zároveň jsou dramaticky soustředěným prožitkem. Dutton vychází z myšlenek antropoložky Ellen Dissanayakové, která tvrdí, že tvorba umění vždy vyžaduje vzít něco obyčejného z každodenního života a proměnit to v něco zvláštního. Z tohoto hlediska jsou pro ni identické následující příklady. Domorodý kmen celebrující úmrtí obřadem, který zahrnuje tanec, masky a zpěv a Marcel Duchamp umisťující Fontánu do prostředí galerie. Oba příklady jsou proměnou něčeho obyčejného z každodenního života do objektu nebo činu zvláštní pozornosti.¹⁰⁸

¹⁰⁶ MARTIN, Joe. The Path Interview - Are Games Art? *bitgamer*. [online]. 8. duben 2009. [Citace 24. duben 2012]. Dostupné z <<http://www.bit-tech.net/gaming/pc/2009/04/08/the-path-interview-are-games-art/2>>.

¹⁰⁷ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 183.

¹⁰⁸ DISSANAYAKE, Ellen. *Homo Estheticus: Where Art Comes From and Why*. Washington: University of Washington Press, 1995. s. 58.

Pokud nějaká videohra v sobě zahrnuje nějaký aspekt, který pochází z každodenního života, je možné o ni říci, že kategorii zvláštní pozornosti splňuje. Tím, že je fakticky videohra, totiž proměňuje tento aspekt v něco zvláštního, vytrženého z každodenního života. Zjevným příkladem je hra *The Sims*, která simuluje reálný život a každodenní činnosti proměňuje v něco zvláštního – videohru. Vlastnost zvláštní pozornosti tedy splňuje každá hra, která má jakoukoliv vazbu na to, co lze označit za nezbytnou součást života, jako je narození, smrt, práce, válčení a usmiřování, shromažďování surovin, budování a tak dále. Portal tuto kategorii nespĺňuje, protože tuto vazbu postrádá.

3.14 Kritika videoher

Denis Dutton dále konstatuje, že pokud je objekt terčem kritiky a točí se kolem něj odborný diskurz, bude spíše považován za umělecké dílo. Duttonův argument spočívá v poznání, že: „Všude, kde najdeme umělecké formy, najdeme současně nějaký druh kritických posudků a zhodnocení, buď jednoduchých, či pravděpodobněji propracovaných.“¹⁰⁹ Videohry se v současnosti těší obsáhlé a živé kritice jak v tištěných a online médiích, tak v akademickém prostředí. Konkrétním videohrám je ale přiřazována různá důležitost a některé jsou podrobeny větší diskusi, kritice a analýze, než jiné. Míra tohoto kritického zájmu spočívá buďto v očekávanosti konkrétní videohry, či naopak její překvapivosti. Videohry z ustavených herních sérií, jako je *Call of Duty*, *The Elder Scrolls* či *Diablo*, jsou zevrubně posuzovány, protože jsou široce populární a hráče zajímá, zda nové díly série dostojí slibům svých vývojářů. Na druhou stranu Portal byl hrou zcela neočekávanou a překvapivou. Proto se mu po vydání hry dostalo široké kritiky, jednotlivé aspekty hry byly dopodrobna analyzovány a inovace probírány v diskuzích na téma herní design. Grant Tavinor však upozorňuje, že zůstává otázkou, nakolik je videoherní kritika doopravdy kritická: „Videoherní kritiku je možné najít v herních časopisech, tištěných médiích a na herních webech. Často je však kritika pouze součástí marketingu. Nejrozšířenější konzole mají vlastní oficiální časopisy, ve

¹⁰⁹ DUTTON, Denis. *The Art Instinct: Beauty, Pleasure, & Human Evolution*. Oxford: Oxford University Press, 2009. s. 195.

kterých se nacházejí recenze, které jsou jen o trochu víc, než pouhé reklamy.“¹¹⁰ I nezávislí recenzenti jsou málokdy kritičtí, což Tavinor přikládá negramotnosti v oblasti her a umění. Z těchto důvodů tak často namísto kritických článků vznikají v lepším případě návody k použití, v horším případě reklamy.

3.15 Videoherní tradice a institucionalizace

Nakonec, umělecké dílo by podle Denise Duttona mělo získávat svoji identitu ze způsobů založených na historické tradici. V definování této tradice si Dutton vypomáhá pojmem „svět umění“, který ve své institucionální teorii umění používá George Dickie. „V procedurální perspektivě sepsané Georgem Dickiem se objekt kvalifikuje jako umění, pokud zapadá do konvencí soudobé umělecké komunity a trhu na konkrétním místě a v konkrétním čase.“¹¹¹ Podle institucionální teorie umění je tak možné za umělecké dílo považovat objekt, jenž umělecká komunita, tedy umělci, kritici, kunsthistorici nebo představitelé uměleckých institucí, označí za umění. „Institucionalizace umění, zejména v termínech uměleckých přehlídek, muzeí a uměleckých teorií – tedy světa umění – umožňuje umělcům vytvářet nevidaná díla a pohybovat se v oblastech srozumitelných jedině v termínech těchto institucionálních faktorů.“¹¹² Na základě této teorie je možné říci, že videohry mají také svůj vzkvétající „svět umění“. Videohry mají svá udílení cen (například Video Game Awards, či Independent Games Festival), čím dál častěji jsou analyzovány jak v odborných, tak laických médiích a nedávno byla v prestižním muzeu Smithsonian zahájena první velká výstav počítačových her nazvaná The Art of Videogames. Hry jsou také zevrubně studovány v akademickém prostředí napříč všemi vědními obory a univerzity po celém světě nabízejí obory jako herní design, videoherní studia, či studia interaktivních médií. Na těchto příkladech je vidět, že videohry jako celek mají svoje tradice a instituce. Komunita videoherního „světa umění“, tedy herní designéři, kritici a teoretici se k označení konkrétních videoher za umělecké dílo staví obezřetně. Existuje však

¹¹⁰ TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 185.

¹¹¹ WARREN, Jamin. Game designers want to be artists without knowing what it means. Kill Screen. [online]. 21.3.2011 [Cit. 2012-04-29]. Dostupné z <<http://killscreendaily.com/articles/game-designers-want-be-artists-without-knowing-what-means/>>.

¹¹² TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. s. 190.

několik málo počítačových her, u nichž se hlasy, jež je označují za umění, hromadí. Patří mezi ně například *Shadow of the Colossus*, *Ico* (Team Ico, 2001), či právě *Portal*.

Shrnutí kapitoly

V předchozí kapitole byly podrobně rozebrány jednotlivé kategorie klastrové teorie umění podle Beryse Gauta a Denise Duttona, které přispívají k vnímání objektu jako uměleckého díla. Na konkrétních příkladech podpořených citacemi souvisejících článků, kritik a rozhovorů pak bylo dokázáno, že každou ze jmenovaných vlastností lze najít také u nějaké konkrétní videohry.

Na konkrétních příkladech bylo dokázáno, že videohra může být dílem, které: (1) má pozitivní estetické vlastnosti, (2) je emocionálně expresivní, (3) je výrazem individuality, (4) je intelektuálně stimulující, (5) je výtvozem vysokého stupně zručnosti, (6) je projevem umělecké tvořivosti, (7) má kapacitu přenášet složité myšlenky, (8) je formálně komplexní a soudržné, (10) je produktem intence vytvořit umění, (11) je imaginativní zkušeností, (12) reprezentuje reálný svět, (13) je objektem zvláštní pozornosti a (14) ustavené kritiky a (15) má své tradice a instituce. Jedinou z charakteristik klastrové teorie umění, tak jak je nastavil Berys Gaut, kterou videohry nemají, je (9) přináležitost k zavedené formě umění.

Klastrová teorie umění však stojí na tvrzení, že pro to, aby objekt mohl být považován za umění, musí těchto vlastností mít co nejvíce. Mnohým videohrám zmíněným v této kapitole je vlastní podstatná část charakteristik, které mají pozitivní vliv na označení objektu za umělecké dílo. Žádná ze jmenovaných her sice nesplňovala všechny kategorie, ale například často připomínaná videohra *Portal* ukázala, že jí jsou, až na jednu, vlastní všechny charakteristiky uměleckého díla, jak je stanovil Berys Gaut a Denis Dutton. Na základě klastrové teorie umění je tak možné o videohře *Portal* říct, že splňuje téměř všechny předpoklady pro to, aby mohla být označena za umělecké dílo.

Závěr

Tuto diplomovou práci jsem založil na podrobné analýze různých témat spojených s otázkou, zda videohry mohou být uměním. V úvodu jsem si vytyčil několik cílů, čímž jsem si před sebe postavil celkem tři úkoly. Zaprvé zmapovat rozličné názory v současné akademické diskusi na téma videohry coby plnohodnotná umělecká forma. Zadruhé pojmenovat důvody, kvůli kterým jsou videohry kulturní elitou považovány za něco podřadného. A zatřetí pokusit se zahrnout počítačové hry do jedné ze zavedených teorií umění, konkrétně klastrové teorie umění. Vznikly tak tři kapitoly, ve kterých jsem se popořadě věnoval jednotlivým tématům.

V první kapitole jsem shrnul ty nejzajímavější argumenty, které formovaly diskusi na stanovené téma. Zahrnul jsem do ní názory jak zastánců, tak odpůrců myšlenky, že videohry mohou být považovány za plnohodnotnou uměleckou formu. Analýza diskuse ukázala na některé z vlastností videoher, které jsou podle kritiků počítačových her neslučitelné s uměním. Například Jack Kroll vytknul hrám, že jsou jenom systémem podnětu a reakce, který není schopný přenášet komplexní emoce, což připisuje technologickému původu média. Roger Ebert zase upozornil na to, že videohry jsou ve své podstatě systém pravidel a, na rozdíl od tradičních forem umění, je lze vyhrát. Detailní pohled na protiargumenty však ukázal, že většina těchto výtek není dostatečně podložena. Argumenty zastánců videoher jako umělecké formy navíc ukázaly, v jakých oblastech by se podle jejich názoru měly videohry vyvíjet a jaké vlastnosti by měly upřednostňovat, aby mohly být považovány za umělecká díla. Henry Jenkins například upozornil, že by se hry měly vyhnout napodobování postupů známých z jiných uměleckých forem, například kinematografie, a považuje za zásadní, aby herní designéři studovali široké spektrum umění, zkoumali cesty, kterými se ubíraly tradiční umělecké formy, a nacházeli cesty nové, které budou pro videohry unikátní. Z diskuse lze také vyvodit, jaké vlastnosti herní teoretici, kritici a designéři považují u her za hodnotné, například originalitu, rozmanitost, emocionalitu, mnohovýznamovost a tak dále.

V druhé kapitole jsem se zabýval analýzou videohrám vrozených vlastností, jako je zábavnost, neproduktivita a soutěživost, jež bývají některými odborníky považovány

za neslučitelné s uměním. Podrobnější rozbor ale ukázal, že tyto vlastnosti je možné najít i u tradičních forem umění. Úvahou o okolnostech současného videoherního vývoje jsem dospěl k názoru, že většinu současných videoher je možné označit za kýč, což je důvodem proč kulturní elita považuje videohry obecně za něco podřadného. Pomocí teorie kýče Tomáše Kulky jsem pak na konkrétním příkladu a ukázkách tendencí v současném herním designu dokázal, že ty nejoblíbenější mainstreamové videohry často splňují podmínky kýče. V následující části jsem však uvedl příklady několika her z nezávislé, ale i mainstreamové herní scény, které se svým zpracováním odmítáním převládajících tendencí v herním designu definici kýče úspěšně vyhýbají. Vykazují totiž vlastnosti, které bývají obecně považované za pozitivní prvky uměleckých děl, jako je originalita, umělecká invence či tematická hloubka. Tyto videohry tak negací pojmu kýč poukazují na umělecký potenciál média.

Třetí kapitola pak byla věnována analýze tohoto potenciálu a to prostřednictvím klastrové teorie umění podle Beryse Gauta a Denise Duttona. Ti definují umělecké dílo na základě sady charakteristických vlastností, jejichž přítomnost u objektu indikuje, že se jedná o umělecké dílo. Tyto vlastnosti jsem podrobně rozebral, předvedl je na tradičních formách umění a našel příklady videoher, ve kterých se tyto vlastnosti projevují podobně. V této kapitole tak bylo na konkrétních příkladech podložených citacemi textů herních kritiků, teoretiků a vývojářů dokázáno, že videohra může být dílem, které má pozitivní estetické vlastnosti, je emocionálně expresivní, je výrazem individuality, je intelektuálně stimulující, je výtvozem vysokého stupně zručnosti, je projevem umělecké tvořivosti, má kapacitu přenášet složité myšlenky, je formálně komplexní a soudržné, je produktem intence vytvořit umění, je imaginativní zkušeností, reprezentuje reálný svět, je objektem zvláštní pozornosti, ustavené kritiky a má své tradice a instituce. Jak bylo v třetí kapitole řečeno, čím více těchto vlastností je možné u objektu najít, tím pravděpodobněji bude možné ho označit za umělecké dílo. Mnohým videohrám zmíněným v poslední kapitole je vlastní podstatná část těchto charakteristických vlastností, ale žádná ze jmenovaných her nesplňovala všechny kategorie. Ovšem často připomínaná videohra Portal ukázala, že jí jsou, až na jednu, vlastní všechny charakteristiky uměleckého díla. Díky tomu je možné říci, že videohra Portal vykazuje takové vlastnosti, díky kterým je možné ji označit za umělecké dílo.

Analýza jednotlivých charakteristik také ukázala, že kromě „přináležitosti k zavedené umělecké formě“, je možné u videoher prostřednictvím zmiňovaných příkladů najít všechny vlastnosti, které klastrová teorie umění považuje za zásadní. Z toho vyplývá nejen to, že podrobnou analýzou nějaké konkrétní videohry je možné dojít ke zjištění, že se svými vlastnostmi blíží definici uměleckého díla, ale také to, že videohry mají stejný potenciál jako tradiční formy umění a je možné je považovat za plnohodnotnou uměleckou formu.

Summary

In the introduction of this thesis, which is based on a detailed analysis of various topics related to the question of whether video games can be art, I have set several goals which placed three tasks before me. Firstly to map the various opinions in the current academic debate on video games as full-fledged art form. Secondly to identify the reasons for which cultural elite considers videogames as something inferior. And thirdly to try to incorporate computer games into one of the established art theories, namely the cluster theory of art. These three tasks formed three chapters in which I analyzed particular subjects.

In the first chapter of this thesis, I summarize the most interesting arguments that have shaped the debate on the assigned topic. I have included in it views of both supporters and objectors of the idea that video games can be a full-fledged art form. Analysis of this this debate pointed to some of the properties of video games, which are, according to critics of computer games, incompatible with art. Debate also shown some features that game theorists, critics and designers consider as valuable in games, such as originality, diversity, emotionality, multivocality and so on. It is no coincidence that these are also features that are characteristic for works of art.

In the second chapter, I analyzed features that are innate to video games, such as entertainment, unproductivity, and competitiveness, which some experts consider as

incompatible with art. Detailed analysis showed that these properties can be also found in traditional art forms. Considering the circumstances of current video game development, I came to the conclusion that most current video games can be described as kitsch, which is why the cultural elite generally regards video games as inferior to other art forms. Using the theory of kitsch by Tomas Kulka I proved that most popular video games often fulfill conditions of kitsch. In the next part, however, I mentioned several examples of independent and also mainstream games, which by their design and rejection of prevailing tendencies in game design successfully avoid being branded as kitsch. That is also influenced by their exhibit of properties that are generally considered as positive elements of art works, such as originality, artistic invention and thematic depth.

In the third chapter I analyzed potential of videogames as art forms through the cluster theory of art based on theories of Berys Gaut and Denis Dutton. They define a work of art by a set of properties, the presence of which ordinary judgment counts toward something's being work of art. I analyzed these properties, demonstrated them on traditional forms of art and found examples of video games in which these properties manifest themselves in similar way. I proved in this chapter that video games can be a work that: has positive aesthetic properties, is emotionally expressive, is an expression of individuality, is intellectually stimulating, is a creation of a high degree of skill, is an expression of artistic creativity, has the capacity to transmit complex meanings, is formally complex and coherent, is a product of intention to create art, is an imaginative experience, represents the real world, is the object of special focus and criticism, and has established its own traditions and institutions.

Analysis of individual properties also showed that except for "belonging to an established art form", video games can exhibit all the properties that cluster theory of art considers essential. This implies not only that in a detailed analysis of a particular video game we might find numerous properties the presence of which indicate that this particular game can be considered art, but also the fact that video games have the same potential as the traditional forms of art and can be considered a full-fledged art form.

Použitá literatura

ABBOT, Michael. Dear Eisenstein. *Brainy Gamer*. [online]. 20.2.2012 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2012/02/dear-eisenstein.html>.

BOLTER, David – GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000. 295 s. ISBN 0262522799.

BRAMWELL, Tom. Portal Review. *Eurogamer.net*. [online]. 10.10.2007 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://www.eurogamer.net/articles/portal-review>>.

BISSELL, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. New York: Pantheon Books, 2010. 240 s. ISBN 0307378705.

bwidger85. Are video games waste of time? *Social Anxiety Support*. [online]. 4.3.2010 [Cit. 2012-03-28]. Dostupné z <<http://www.socialanxiety.com/forum/f24/are-video-games-a-waste-of-time-84651/>>.

DONLAN, Christian. Ico & Shadow of the Colossus Collection HD Review. *Eurogamer.net*. [online]. 8.9.2011 [Cit. 2012-04-26]. Dostupné z <<http://www.eurogamer.net/articles/2011-09-08-ico-and-shadow-of-the-colossus-collection-hd-review>>.

DUTTON, Denis. *The Art Instinct: Beauty, Pleasure, & Human Evolution*. Oxford: Oxford University Press, 2009. 288 s. ISBN 0199539421.

DISSANAYAKE, Ellen. *Homo Estheticus: Where Art Comes From and Why*. Washington: University of Washington Press: Washington, 1995. 320 s. ISBN 0295974796.

EBERT, Roger. Video games can never be art. *Chicago Sun-Times*. [online]. 16.4.2010 [Cit. 2011-03-26]. Dostupné z

<http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html>.

EBERT, Roger. Why did the chicken cross the genders? *Chicago Sun-Times*. [online]. 27.11.2005 [Cit. 2011-03-26]. Dostupné z

<<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>>.

FAGONE, Jason. The Video-Game Programmer Saving Our 21st-Century Souls. *Esquire*. [online] 20.11.2008 [Cit. 2011-04-11]. Dostupné z

<<http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208>>.

FLAŠAR, Martin – HORÁKOVÁ, Jana – MACEK, Petr a kol. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. 188 s. ISBN 978-8021056398.

FRANTA, Dalibor. Call of Duty: Modern Warfare 2. *Hrej.cz*. [online]. 13.11.2009 [Cit. 2012-04-26]. Dostupné z <<http://www.hrej.cz/recenze/call-of-duty-modern-warfare-2-2898>>.

Free Minecraft Server Hosting. [online]. 15.2.2012 [Cit. 2012-04-23]. Dostupné z <<http://freeminecraftserverhosting.org/what-is-minecraft-a-minecraft-game-review/>>.

GAUT, Berys. *Art as cluster concept*. In CARROL, Noël. *Theories of art today*. Madison: The University of Wisconsin Press, 2000. 268 s. ISBN 0299163547.

HARVEY, Auriea – SAMYN, Michaël. *Over Games*. Tale of Tales. [online]. 6.1.2010 [Cit. 2011-03-28]. Dostupné z <<http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>>.

HIGSON, Charlie. Are video games an art form? *BBC Radio 4*. [online]. 31.10.2011 [Cit. 2012-03-28]. Dostupné z

<http://news.bbc.co.uk/today/hi/today/newsid_9628000/9628274.stm>.

HUBBER, Duncan. Příspěvek v diskusi Video games as art na Facebooku. *Facebook*. [online]. 2010. [Cit. 2011-04-16]. Dostupné z <<http://www.facebook.com/topic.php?uid=56829263650&topic=15035>>.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Routledge, 2000. 228 s. ISBN 0415175941.

JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*. MIT [online]. 2002. [Cit. 2011-03-21]. Dostupné z <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>>.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005. 248 s. ISBN 978-0262101103.

KROLL, Jack. „Emotion Engine“? I don't think so! *Newsweek* [online]. 6.3.2000 [Cit. 2011-03-22]. Dostupné z <<http://www.newsweek.com/2000/03/05/emotion-engine-i-don-t-think-so.html>>.

KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000. 292 s. ISBN 8072151282.

KUNCE, Lukáš. Dear Esther. *Hrej.cz*. [online]. 2.3.2012 [Cit. 2012-04-13]. Dostupné z <<http://pc.hrej.cz/recenze/dear-estherr-3957/>>.

LAMBIE, Ryan. Top 10 visually stylish videogames. *Den of Geek*. [online]. 17.6.2011 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <http://www.denofgeek.com/games/944974/top_10_visually_stylish_videogames.html>

LEIGH, Stephen. 6 Reasons Why We're Still Playing Skyrim. *Whatculture!* [online]. 17.4.2012 [Cit. 2012-04-24]. Dostupné z <<http://whatculture.com/gaming/6-reasons-why-were-still-playing-skyrim.php>>.

MARTIN, Joe. The Path Interview - Are Games Art? *bitgamer*. [online]. 8.4.2009 [Cit. 2012-04-24]. Dostupné z <<http://www.bit-tech.net/gaming/pc/2009/04/08/the-path-interview-are-games-art/1>>.

- MCALLISTER, Ken. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa, AL, USA: University of Alabama Press, 2004. 232 s. ISBN 0817314180.
- MCQUAILL, Dennis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 2007. 447 s. ISBN 978-80-7367-338-3.
- MELISSINOS, Chris – O'ROURKE, Patrick. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2012. 216 s. ISBN 978-1599621104
- NĚMEČEK, Jakub. Rozhovor s Jakubem Dvorským, tvůrcem Machinaria. O komiksové inspiraci, robotech a IQ... Komiksárium. [online] 8.2.2012 [Cit. 2012-03-27]. Dostupné z <<http://www.komiksarium.cz/?p=3263>>.
- NILSSON, Mikaela. Game Analysis part 2: Immersion in Skyrim. *Advetures of Pykk*. [online]. 3.3.2012 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://adventuresofpykk.blogspot.com/2012/03/game-analysis-part-2-immersion-in.html>>.
- OCHALLA, Bryan. Are games art? *Gamasutra*. [Online]. 16.3.2007 [Cit. 2011-04-14]. Dostupné z <http://www.gamasutra.com/view/feature/1695/are_games_art_here_we_go_>.
- ONYETT, Charles. Dear Esther: Story is Gameplay. *IGN*. [online]. 9.3.2012 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://m.ign.com/articles/2012/03/10/dear-esther-story-is-gameplay>>.
- POOLE, Steven. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000. 256 s. ISBN 1559705396.
- RICHMOND, Shane. Call of Duty: Modern Warfare 3 breaks sales records. *The Telegraph*. [online]. 11.11.2011 [Cit. 2012-04-11]. Dostupné z <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-news/8884726/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3-breaks-sales-records.html>>.

ROHRER, Jason. *Mission*. Arthouse. [online]. 4.12.2006 [Cit. 2011-04-14].
<http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/index.php>.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. University of Minnesota Press: Minneapolis, 2006. 302 . ISBN 978-0816646852.

SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. *Game Studies*. [online]. 2008, roč. 8, č. 2 [Cit. 2012-05-01]. Dostupné z <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.

SMUTS, Aaron. Are Video Games Art? *Contemporary Aesthetics* [online]. Roč. 3, č. 3. [Cit. 2012-04-23]. Dostupné z <
<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299%29>>.

SRP, Jan. Počítačové hry a umění? Machinarium je důkaz, že to jde. *Bonusweb.cz*. [online]. 9.11.2009 [Cit. 2012-03-28]. Dostupné z <
http://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-a-umeni-machinarium-je-dukaz-ze-to-jde-f95-/Recenze.aspx?c=A091101_101351_bw-pc-recenze_srp>.

STRAUSS, Ben. E3: Modern Warfare 2 Has Sold 20 Million Copies. *Industry Gamers*. [online]. 15.6.2010 [Cit. 2012-04-11]. Dostupné z <
<http://www.industrygamers.com/news/e3-modern-warfare-2-has-sold-20-million-copies/>>.

ŠVAGR, Andrej. Rochard. *GAMES.CZ*. [online]. 6.12.2011 [Cit. 2012-04-13]. Dostupné z <
<http://games.tiscali.cz/recenze/rochard-recenze-57807>>.

ŠVELCH, Jaroslav. Videohry vs. film. *Labyrint Revue*. 2008, roč. 12, č. 23-24, s. 207-209.

TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. 231 s. ISBN 978-1405187893.

TAYLOR, Alice. Limbo, the game that made me cry. *ETC Press*. [online]. 7.5.2011 [Cit. 2012-04-28]. Dostupné z <<http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/limbo-alice-taylor>>.

Time You Enjoy Wasting is Not Wasted Time. *Quote Investigator*. [online]. 11.6.2010 [Cit. 2012-05-01]. Dostupné z <<http://quoteinvestigator.com/2010/06/11/time-you-enjoy/>>.

VERMETTE, Shawn. The Elder Scrolls V: Skyrim: A world of possibilities. *Snackbar Games*. [online]. 2011 [Cit. 2012-04-25]. Dostupné z <<http://www.snackbar-games.com/reviews/the-elder-scrolls-v-skyrim-a-world-of-possibilities/>>.

WALKER, John. Wot I Think: Portal 2. *Rock, Paper, Shotgun*. [online]. 19.4.2011 [Cit. 2012-03-23]. Dostupné z <<http://www.rockpapershotgun.com/2011/04/19/review-portal-2/>>.

WARREN, Jamin. Game designers want to be artists without knowing what it means. *Kill Screen*. [online]. 21.3.2011 [Cit. 2012-04-29]. Dostupné z <<http://killscreendaily.com/articles/game-designers-want-be-artists-without-knowing-what-means/>>.

Seznam citovaných videoher

8 (Tale of Tales, 2005, PC)
Antichamber (Demruth, 2012, PC)
Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007, PC)
Audiosurf (Fiterrer, 2008, PC)
BioShock (2K Boston, 2007, PC)
Borderlands (Gearbox Software, 2009, PS3)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009, PC)
Call of Duty: Modern Warfare 3 (Infinity Ward, 2011, PC)
Civilization (MicroProse, 1991, PC)
Closure (Eyebrow Interactive, 2012, PC)
Crysis (Crytek, 2007, PC)
Dear Esther (thechineseroom, 2011, PC)
Deus Ex (Ion Storm Inc., 2000, PC)
Diablo 3 (Blizzard Entertainment, 2012, PC)
Eternal Darkness (Sillicon Knights, 2002, Nintendo GC)
Everyday the Same Dream (Molleindustria, 2009)
FEZ (Polytron, 2012, Xbox 360)
Full Throttle (LucasArts, 1995, PC)
Grand Theft Auto (DMA Design, 1997, PC)
Grand Theft Auto IV (Rockstar North, 2008, PS3)
Half-Life 2 (Valve Corporation, 2004, PC)
Ico (Team Ico, 2001, PS2)
Limbo (Playdead, 2011, PC)
Love (Eskil Steenberg, 2010, PC)
Machinarium (Amanita Design, 2009, PC)
Minecraft (Mojang AB, 2011, PC)
Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990, PC)
Passage (Jason Rohrer, 2008, PC)
Portal (Valve Corporation, 2007, PC)
Rochard (Recoil Games, 2011, PC)
Shadow of the Colossus (Team Ico, 2005, PS2)
Sleep is Death (Jason Rohrer, 2010, PC)
System Shock (Looking Glass Studios, 1994, PC)

Team Fortress 2 (Valve Corporation, 2007, PC)

Tetris (Pajitnov a Gerasimov, 1984, PC)

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks, 2006, PC)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011, PC)

The Sims (Maxis, 2000, PC)

Thief (Looking Glass Studios, 1998, PC)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004, PC)