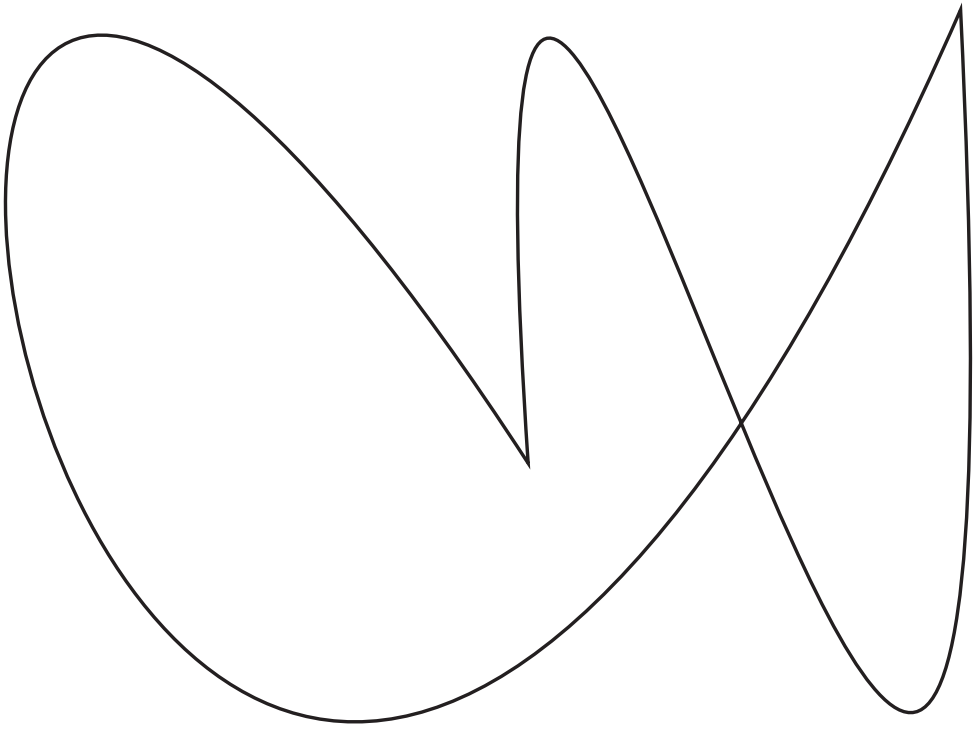
Umění počítačových her

Helena Bendová



Umění počítačových her

Helena Bendová

Tato publikace vznikla na Akademii múzických umění v Praze v rámci projektu
„Umění počítačových her“ podpořeného z prostředků Institucionální podpory
na dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace, kterou poskytlo MŠMT v roce 2016.

Toto dílo je licencováno pod licencí Creative Commons BY-SA
(Uveďte původ – Zachovejte licenci).
Licenční podmínky najdete na adrese
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

Recenzoval: Vít Šisler, Ph.D.
© Akademie múzických umění v Praze, 2026
© Helena Bendová, 2026
Design © Radek Sidun

ISBN 978-80-7331-785-0 (iPDF)

Obsah

Úvod 7

Definice umění a počítačové hry 17
Lze definovat podstatu umění? 19
Lze vůbec definovat umění? 21
Definice umění na základě díla, nebo na základě kontextu? 24
Je umění univerzální fenomén, nebo je to čistě historicko-kulturní jev? 31
Je koncept umění neutrální, nebo hodnotící pojem? 34
Na cestě k definici umění: čtyři základní aspekty 39

Hry v sociálním a institucionálním kontextu 45
Specifická pozice her ve společnosti 47
Argumenty pro a proti 62
Počítačové hry a jejich legitimizace v rámci institucí 79

Hry a vyprávění 89
Ludologie vs. naratologie 91
Jak hry vyprávějí 100
Specifika herního vyprávění 139

Témata her 153
Historie her a žánrová kulturní tradice 160
Nezávislé hry a jejich vliv 165
Hledání významu 172
Síla sdělení, tíha rozhodnutí 192

Hry a jiná umění 215
Improvizace a (počítačové) hry 218
Kinestetika pohybů v tanci a v hrách 225
Hry a výtvarné umění 233
Hra jako umění, umění jako hra 247

Čtyři příklady autorské poetiky 251
Will Wright 254
Jason Rohrer 267
David Cage 282
Paolo Pedercini 301

Závěr 317

Bibliografie 325

Jmenný rejstřík 341
Rejstřík děl dle původního názvu 345
Věcný rejstřík 349

Úvod

Za vznikem této knihy stojí otázka, zda počítačové hry jsou, či nejsou uměním. Přestože se o ní diskutuje již dlouhá léta, není snadné odpovědět na ni jasným ano či ne. Důvod, proč se odpověď zdá být nejednoznačnou, tkví možná v tom, že se v současnosti nacházíme v pozoruhodné, léta trvající fázi, kdy se počítačové hry postupně *stávají* uměním. Případ kinematografie, která se z původní pouťové atrakce několik desetiletí *stávala* respektovaným novým uměleckým druhem (ještě v 50. letech minulého století měli francouzští kritici nové vlny potřebu opakovaně obhajovat myšlenku, že filmy mohou být autorskými díly), vybízí k tomu, uvažovat analogicky o počítačových hrách jako o médiu, které má umělecký potenciál, přestože ho tak většina společnosti zatím nevnímá. Otázka, jaký je vlastně status počítačových her z hlediska umění, nabízí možnost podniknout vzrušující průzkum média ve stavu zrodu; média, které je v obecném povědomí situováno na vratké a problematické hranici mezi uměním a „pouhou" zábavou.

Zmiňovaná otázka mne zajímá právě ve své problematičnosti, prozatímní nerozhodnutosti – v tom, jak nás vede k otázkám dalším. Mezi takovéto navazující otázky mimo jiné patří: podle jakých kritérií poznáme, že je něco uměním? Co to vlastně je umění? Kdo má dostatečnou autoritu, aby hry vyhlásil za umění – může to být jednotlivec, nebo je k tomu třeba nějaká obecnější shoda v určitých profesích a institucích, či dokonce celé společnosti? V čem jsou si hry a umění podobné a v čem jsou naopak jejich případné odlišnosti? Mají hry nějaké specifické prvky, jimiž posunují, rozšiřují náš dosavadní způsob chápání umění? V jakých konkrétních aspektech se nejvíce projevuje estetická inovativnost počítačových her a jejich tvůrců? Otázka po uměleckosti her je přínosná v tom, že umožňuje detailně prozkoumat médium počítačových her a jeho specifika, a to bez ohledu na to, jestli si na ni nakonec odpovíme kladně, nebo záporně.

Když čteme různé texty diskutující o tom, zda jsou hry uměním, můžeme narazit na poměrně časté názory, že je to zbytečná a čistě akademická otázka, pouhé myšlenkové cvičení, které nemá žádný dopad na to, jaké hry herní průmysl vyrábí a co počítačové hry jsou (diskurz kolem ne/uměleckosti her zkoumám podrobněji v 2. kapitole). Podle mého je to ale naopak velmi praktická otázka: způsob, jakým o hrách uvažujeme, do jakého kontextu je zasazujeme, zásadně ovlivňuje, co s nimi děláme, tj. jaké možné způsoby jejich použití nás vůbec napadnou, jak hry vnímáme a prožíváme při samotném hraní, jaké typy her se tvoří a za jakých podmínek. Zarámo-

vání her a definování jejich statusu, jakkoli většinou čistě implicitní a neuvědomované, je klíčové pro všechny složky herního světa – pro hráče, herní vývojáře i pro firmy a instituce, které hry financují a produkují. Je rozdíl, jestli jako hráčka budu v hrách usilovat především o jejich co nejrychlejší projití, o vítězství, o maximální skóre, anebo jestli se budu snažit při hraní dešifrovat skryté významy příběhu, kochat se vizuální krásou a propracovaností fikčního světa či přemýšlet o tom, jak daná herní mechanika vyjadřuje určité abstraktní koncepty či osobní názory svého autora. Tyto rozdílné recepční strategie se přitom často navzájem nevylučují, ale mohou koexistovat. Porozumění hrám jako potenciálně uměleckému médiu mi umožňuje rozšířit mé vnímání a hraní o další roviny, zintenzivnit můj prožitek. Náhle hru už jen nehraji, ale mohu ji významově interpretovat, emocionálně spoluprožívat, nacházet estetické zalíbení v různých jejích částech.

V případě herních vývojářů je jejich rozhodnutí, čím podle nich vlastně počítačové hry jsou, zda uměleckým, expresivním prostředkem, anebo pouze strojem na zábavně adrenalinové či strategické zážitky, podobně determinující – ovlivňuje to od počátku jejich ambice a cíle, to, odkud budou čerpat inspiraci, jaké typy prožitků se pokusí hráčům připravit, jaké hry budou vytvářet, zda budou usilovat o originalitu, tematickou hloubku, estetický prožitek atd., či nikoli. Otázka, zda jsou hry umění, ovlivňuje konkrétním způsobem také diskurz kolem nich a samotné prostředí, v jehož rámci jsou hry produkovány a distribuovány. Vývojářská studia a distribuční společnosti si vymezují předem, na jaké publikum budou cílit a jaký typ produktu mu chtějí nabídnout. Podle toho se pak často odvíjí, jaké hry vůbec mají či nemají šanci vzniknout. Pokud herní průmysl bude přistupovat k počítačovým hrám čistě jako k zábavě bez uměleckých ambicí, logicky se bude snažit vytvářet jen takové, které zapadnou do konvenčních rámců a nebudou se snažit o nic víc. Oproti tomu ve chvíli, kdy by byly hry všeobecně přijímány jako (také) umělecké médium, zareaguje i průmysl větší diverzifikací svých produktů, bude více otevřen inovacím, rozšíří nabídku počítačových her o takové, jež se snaží nejen pobavit, ale i něco sdělovat a překvapovat svojí originalitou. Leckteré velké firmy (jako třeba Bioware nebo Ubisoft) koneckonců už v současnosti zařazují do svého portfolia záměrně takové hry, které se snaží zaujmout hráče silnými, emocionálními příběhy a méně tradičními herními mechanikami, vedle toho nicméně mnoho společností vyrábí dokola ty samé variace na dříve úspěšné hry, bez jakýchkoli ambicí investovat do hledání nových cest. Akceptování počítačových her jako umění může také vést k legislativním změnám, které umožní, aby herní vývojáři žádali o granty na svou tvorbu, a tím se opět rozšířilo pole možností, jaké hry mohou vznikat – ve chvíli, kdy už hry nejsou financovány jen trhem, ale existují i dotace na experimentálnější tvorbu, může počítačové médium rozšiřovat svoje výrazové možnosti (původně experimentální po-

stupy bývají přitom později často převzaty i více mainstreamovou tvorbou, jak to známe třeba z televize, výtvarného umění či filmu).

Herní vývojář Chris Crawford ve své knize *The Art of Computer Game Design* (Umění designu počítačových her) už v roce 1984 napsal: „Skutečné umění počítačových her je dosažitelné, ale nebude ho dosaženo, dokud nebude existovat způsob, jak mu porozumět. Potřebujeme ustanovit estetické principy, určitý rámec pro kritiku a model pro vývojáře."[1] Herní kritika a teorie, stejně jako způsob, jak si o počítačových hrách povídají sami hráči, nepřichází až ex post, jako pouhá, už nepříliš důležitá reakce na herní díla. Uvažování o hrách hry proměňuje, vynalézá nové způsoby jejich hraní a prožívání, ohledává a předznamenává dosud neprozkoumané možnosti tohoto média.

Jak bylo řečeno, v rámci této knihy se pokusím hledat odpověď na otázku, zda jsou počítačové hry uměním. Prvním krokem k jejímu zodpovězení je pro mne úvaha nad tím, jak vůbec rozpoznáme umění, podle jakých kritérií. Vzhledem ke zmatku a protichůdným reakcím, které hledání uměleckosti počítačových her vyvolává, je zřejmé, že ono kritérium nebude jen jedno a nebude sdíleno všemi. Právě různorodost kritérií, podle nichž jsou jednotlivá díla zařazována do kategorie umění, způsobuje, že se ona otázka stále znovu objevuje, přestože počítačové hry existují už od 50. let minulého století. Proč je tak obtížné najít jasnou a všemi sdílenou definici umění, rozkryjeme v první kapitole za pomoci různých estetických teorií umění. Historická proměnlivost her samotných i toho, co chápeme jako umění, je jedním z důvodů, proč je stále aktuální zkoumat, co a proč v rámci herního média můžeme nazývat uměním – i tato kniha tak nutně bude jen provizorní odpovědí, zohledňující historickou a institucionální povahu takovýchto kategorií. Protože kritérií uměleckosti je vícero, rozvinu v této studii své úvahy několika rozličnými směry a budu čerpat interdisciplinárním způsobem z různých metod myšlení.

Jednu z kapitol věnuji tomu, jak se formoval diskurz o uměleckých kvalitách počítačových her a jak se k hrám stavěly a staví významné instituce světa umění. Další dvě kapitoly se pak zaměří výběrově na dva estetické prvky, jež bývají velmi často a univerzálně považovány za umělecké – vyprávění a hlubší sdělení. Pokud počítačové hry fungují jako komplexní, esteticky působící narativy a pokud dokážou předávat obecnější, umělecky ambivalentní významy, pak by mělo být možné je považovat za umělecké médium. Při svém testování této hypotézy se budu snažit nestavět se a priori na stranu obránců uměleckého potenciálu počítačových her, ale

1 Chris Crawford. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: McGraw-Hill, 1984. Dostupné také z: https://archive.org/details/artofcomputergam00chri.

brát do úvahy i názory odpůrců tohoto názoru. Narace a tematika jednotlivých počítačových her jsou přitom velmi široké, zastřešující oblasti, zahrnující v sobě mnoho různých uměleckých prvků a efektů na recipienty. Zabývat se budu například odlišností postav konstruovaných v literárních či filmových naracích a v herním vyprávění; nespolehlivým vyprávěním v počítačových hrách; ideologickým působením her; morální dimenzí konstruovanou jako samostatné téma v některých hrách. V páté kapitole se pak pokusím lépe osvětlit, v čem jsou počítačové hry blízké jiným druhům umění anebo odlišné od nich a zároveň také v čem jsou specifické, tj. zda a jak konkrétně vynalézají svébytné estetické prvky, které v jiných médiích nenajdeme (např. na rovině tělesných prožitků hráčů či v rámci rozvíjení práce s improvizací). Celkově se zde tak snažím o komplexní přístup zkoumající dané téma z hlediska estetického, historického, institucionálního i ideologického. Pouze v průniku těchto perspektiv můžeme podle mne pochopit, proč debata o počítačových hrách a jejich vztahu k umění byla a je tak mnohoznačná a nejednotná.

V posledních letech, kdy jsem připravovala tuto knihu, se paralelně objevilo několik dalších monografií na podobné téma svědčících o tom, že tendence uvažovat o hrách jako o specifickém uměleckém médiu narůstá. V současnosti existuje, pokud je mi známo, deset anglicky psaných knih, které se snaží různým způsobem obhajovat tezi, že počítačové hry jsou alespoň potenciálně uměním. Rozdělit by se daly na tři skupiny: popularizační knihy obhajující uměleckost nového média počítačových her, monografie vnímající jako umění jen určitou specifickou a dosti minoritní část herní produkce, estetické studie zkoumající teoretickým způsobem možnost, zda jsou hry uměním.

Do zmiňované první kategorie publikací náleží knihy, jež se snaží vnímat počítačové hry všeobecně jako umělecké médium, jejich přístup je ale spíše žurnalistický, a ne vyhraněně akademický. Nic Kelman je autorem vůbec první knihy, která se snaží argumentovat, že počítačové hry jsou soběstačným uměleckým druhem – jeho text byl vydán pod názvem *Video Game Art* (Videoherní umění) v roce 2005,[2] s předmluvou Henryho Jenkinse. Kelman, jenž se živí jako spisovatel a scenárista, zde spíše popularizačním a ne úplně systematickým způsobem uvažuje o několika aspektech, které podle něj činí z her umění. Na uměleckou úroveň je posouvá především jejich propracovaná vizuální stránka, řemeslně kvalitní a originální animace a grafika a vedle toho pak jejich často mytologické narativy: „Protože videohry vždy vyžadují nějakou entitu v jádru dění, která musí překonávat sérii čím dál obtížnějších úkolů […], jsou videohry finálním proje-

2 Nic Kelman. *Video Game Art*. New York: Assouline, 2005.

vem základní lidské potřeby po mytologiích. […] hry jsou vyjádřením naší touhy po tom, aby se v našich každodenních životech objevoval mýtus."[3] Novinář a spisovatel Tom Bissel napsal podobně neakademický, nicméně esejisticky přemýšlivý příspěvek do debaty o umělecké rovině her v roce 2010. Ve své knize *Extra Lives: Why Video Games Matter* (Extra životy: Proč na videohrách záleží)[4] přitom vnímá status her jako problematický, všímá si, co všechno prozatím ve hrách zabraňuje tomu, abychom je vnímali a prožívali jako plnohodnotné umění. Hlavní překážku vidí především v tom, jak neefektivně se hrám prozatím daří skloubit herní mechaniku a vyprávění: „Hry se staly v mnoha věcech nesmírně sofistikovanými, nicméně zároveň zůstaly tvrdohlavě připoutané k určitým aspektům tradičního vyprávění, pro něž přitom projevují jen málo citu."[5] O dva roky novější kniha Chrise Melissinose a Patricka ORourka *The Art of Videogames: From Pac-Man to Mass Effect* (Umění videoher: Od Pac-Mana k Mass Effectu, 2012)[6] je také spíše popularizačním pokusem ukázat estetické možnosti her. Kniha vznikla jako doprovodná publikace k rozsáhlé, půl roku trvající výstavě *The Art of Videogames*, jež se uskutečnila v roce 2012 ve Smithonian American Art Museum a v pozdějších letech byla prezentována v několika dalších amerických muzeích. Melissinos, herní sběratel a kurátor výstavy, v knize přináší historický přehled desítek umělecky zajímavých her, přičemž každou krátce charakterizuje a prokládá to stručnými rozhovory s herními vývojáři a lidmi z herního průmyslu. Přestože jsou všechny tyto tři knihy v leckterých postřezích zajímavé, nezpracovávají dané téma úplně do hloubky a důkladně. Jejich cílem je nabídnout do značné míry heterogenní a trochu nahodilou směs různých postřehů k tématu a sloužit jako jakási počáteční výzva k tomu, abychom o tomto dosud nezpracovaném tématu vůbec začali uvažovat, podívali se na hry jiným způsobem. Mým cílem je zpracovat otázku, zda jsou hry uměním, oproti tomu více systematickým, metodickým způsobem, v rámci jasněji definovaných teoretických rámců (čerpajících z estetiky, herních studií, naratologie apod.), což snad umožní nahlédnout ji komplexněji a uceleněji.

Druhá skupina knih se nesnaží argumentovat, že celé médium počítačových her je umělecké, ale omezuje se na analýzu uměleckosti jen určité minoritní části her – jednak těch, které jsou výrazně avantgardní, konceptuální, „artové", politické, experimentální atd., a jednak tzv. game artu, tedy proudu výtvarného umění, který silně čerpá z počítačových her a jehož tvůrci vytváří například různé artové mody her, performance v online hrách,

3 *Tamtéž*, s. 37–41.

4 Tom Bissell. *Extra Lives: Why Video Games Matter* [e-book]. New York: Vintage, 2010.

5 *Tamtéž.*

6 Melissinos, Chris – OśRourke, Patrick (eds.). *The Art of Videogames: From Pac-Man to Mass Effect.* New York: Welcome Books, 2012.

instalace v galeriích inspirované hrami apod. (více o game artu viz 5. kapitola). První knihou z tohoto ranku byl sborník *Videogames and Art* (Videohry a umění) sestavený Grethe Mitchellovou a Andy Clarkem v roce 2007.[7] Mitchellová s Clarkem i všichni další autoři sborníku počítačové hry jako takové za umění nepovažují, alespoň prozatím – videoherní umění v jejich pojetí je vytvářeno vizuálními umělci, kteří používají počítačové hry (jejich ikonografii, prostředí, enginy atd.) pro tvorbu uměleckých děl, jež svou podstatou náleží spíše do oblasti výtvarného umění. Velká část z těchto děl není ostatně ani interaktivní. Mitchellová a Clark zdůrazňují odlišnost počítačových her od (videoherního) umění až předsudečným způsobem, jako by samotná herní stránka počítačových her zamezovala jejich zařazení do oblasti Umění:

> „Existuje silný proud konceptuálního umění v rámci videoherního umění. Svým způsobem je to nevyhnutelné – herní element videohry je tak silný a tak problematický pro umělce i diváka, že vyžaduje silnější distancující efekt, který takovéto intelektuální pojetí přináší. Aby divák rozpoznal a reagoval na poselství, které mu umělec sděluje svým dílem, musí být vytržen ze hry, aby ji uviděl takovou, jaká je. Pokud k tomu nedojde, bude mít přirozeně tendenci užívat si videoherní dílo jako videohru spíše než jako umělecké dílo (jelikož to vyžaduje mnohem méně úsilí).“[8]

Jejich kniha sice obsahuje texty i o několika artových počítačových hrách, které se dají skutečně hrát (např. *9/11 Survivor* [2003], *Waco Ressurection* [2003], *Escape from Woomera* [2004]), celkově se nicméně soustředí primárně na oblast game artu. Matteo Bittanti ve sborníku *Gamescenes: Art in the Age of Videogames* (Herní scény: Umění ve věku videoher, 2009)[9] představuje encyklopedii tvůrců game artu, tedy především výtvarných umělců, kteří se angažují v rámci tohoto hybridního uměleckého proudu kombinujícího herní postupy a ikonografii s metodami práce současného výtvarného umění. Velkou pozornost věnuje dílům pocházejícím z game artu také Brian Schrank v nedávné publikaci *Avant-garde Videogames: Playing with Technocultures* (Avantgardní videohry: Pohrávání si s technokulturou, 2014).[10] Vedle toho rozebírá nicméně i vybraná artová díla nezávislých herních vývojářů a snaží se nalézat spojnice mezi různými etablovanými proudy umělecké tvorby (jako byl dadaismus, surrealismus

7 Andy Clarke – Grethe Mitchell (eds.). *Videogames and Art*. Bristol: Intellect, 2007.

8 *Tamtéž*, s. 9.

9 Matteo Bittanti. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*. Milan: Johan and Levi Editore, 2009.

10 Brian Schrank. *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*. Cambridge: The MIT Press, 2014.

či situacionismus) a herním médiem. Avantgardní počítačové hry jsou pro něj takové, které explicitně či implicitně navazují na tradici avantgardního umění, ať už estetického, anebo politického. John Sharp v knize *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* (Herní díla: O estetice her a umění, 2015) explicitně zkoumá podobnosti a rozdíly mezi světem game artu a artovými počítačovými hrami: „[...] věci, kterých si umělci, kurátoři, kritici a do galerií chodící publikum cení na videohrách, nejsou ty samé jako ty, které oceňují herní vývojáři, herní tisk a hráči."[11] Zajímají ho „rozdílné způsoby, jak jsou hry a umění konceptualizovány, vytvářeny, zažívány a hodnoceny svými komunitami praxe".[12] Mary Flanaganová v knize *Critical Play: Radical Game Design* (Kritické hraní: Radikální herní design, 2009)[13] zasazuje hraní obecně do velmi širokého kontextu – uvažuje nejen o hrách digitálních, ale i o tradici deskových her či hraní s panenkami a spojuje tyto rozličné způsoby (někdy i kritického, významotvorného) hraní s historií umění sahající až do renesance či rokoka. Ve svém průzkumu počítačových her analyzuje ovšem opět pouze díla více esteticky radikální a politická a až na výjimky nezahrnuje do svých úvah mainstreamovou tvorbu.

Všech těchto pět knih zkoumá především game art a úzce vymezenou část počítačových her, které autoři daných publikací považují za umění primárně na základě vztahu této produkce ke světu současného, případně modernistického výtvarného umění. Přestože se jedná leckdy o podnětné a historicky i kriticky propracované publikace, z mého pohledu zastávají příliš elitářské a konzervativní hledisko tím, že uznávají za umění de facto pouze hry experimentálního a avantgardního charakteru. Umění je pestřejší fenomén, který zahrnuje i více populární, narativní či „zábavní" formy, než jak se zdají naznačovat tyto knihy. Felan Parker na tento fenomén poukazuje v jednom svém textu:

> „Legitimizace určitých typů digitálních her se děje na úkor jiných konfigurací, jiných světů umění, ať už aktuálních, či potenciálních, které také usilují o svou legitimitu coby umění. [...] Artové hry sice domněle povyšují digitální hry, určitými způsoby ale posilují a opakují ta rozlišení, jež aktivně odepírají většině her status umění. Na rozdíl od populistických argumentů o hrách a umění, jež prezentovali Henry Jenkins (2005) a Anna Anthropy (2012), kteří explicitně napadají elitářství kanonického umění, svět umění artových her nestojí v opozici vůči obvyklé kritice her jako dětinské, senzacechtivé nízké

11 John Sharp. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art.* Cambridge – London: The MIT Press, 2015, s. 4.

12 *Tamtéž.*

13 Mary Flanagan. *Critical Play: Radical Game Design.* Cambridge – London: The MIT Press, 2009.

kultuře – naopak akceptuje toto znehodnocení a snaží se sám sebe umístit na pozici lepší skupiny her v rámci té samé dominantní hierarchie."[14]

Mou snahou v této knize je uvažovat o uměleckém potenciálu celého média počítačových her, včetně her, které neodkazují explicitně na tradici modernistického či postmoderního umění. Pokud budeme považovat za umění tzv. seriózní hry, jako jsou třeba *Darfur is Dying* (2006) nebo *September 12th* (2003), a artové hry, jako jsou kupříkladu *Rez (*2001) nebo *Braid* (2009), není podle mého soudu důvod nezkoumat podobným estetickým způsobem také například *Mass Effect* (2008) nebo *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

Ve svém obecném, teoretickém založení se mému projektu nejvíce blíží dvě poslední knihy, spadající svou akademickou ambicí do třetí kategorie publikací. Obě dvě jsou díly filozofů zaměřujících se na oblast estetické teorie. Graeme Kirkpatrick ve své monografii *Aesthetic Theory and the Video Game* (Estetická teorie a videohra, 2011)[15] o počítačových hrách uvažuje ve stopách Kanta a Schillera jako o estetické formě: „Jedna z pozoruhodných věcí na videohrách je, že se zdají v zásadě odhalovat, že lidské bytosti si užívají formu a mohou ji oceňovat po dlouhé časové období jen pro ni samotnou, bez toho, aby ji přetížili signifikací."[16] Vzhledem k tomu, že Kirkpatrick popírá, že by počítačové hry mohly být působivé z hlediska svých významů, nejsou pro něj ve výsledku uměním, ale pouze něčím, co se této kategorii blíží: „Je to forma bez odpovídajícího významu. To vysvětluje, proč jsou videohry něčím víc než hrami, ale ne zcela uměním."[17] Podle Kirkpatricka jsou hry především druhem tance, a k jeho myšlenkám se proto ještě vrátím v 5. kapitole o vztahu počítačových her a jiných umění. Novozélandský filozof Grant Tavinor vydal knihu *The Art of Videogames* (Umění videoher) v roce 2009.[18] V jednotlivých kapitolách se zaměřuje na koncepty fikce, fikčních světů, morálky, emocí a narace ve vztahu k videohrám a v závěrečné kapitole, využívající klastrovou teorii Beryse Gauta, pak hutným způsobem shrnuje, jak a proč bychom mohli současné počítačové hry považovat za umění. Způsob, jak Tavinor o hrách uvažuje, je na můj vkus příliš odtržený od herních zážitků i od teorií specificky popisujících počítačové hry – jeho zájem je soustředěn především na samotné estetické a filozo-

14 Felan Parker. „An Art World for Art Games". *Loading…* 2013, roč. 7, č. 11, s. 56. Dostupné také online z: http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160.

15 Graeme Kirkpatrick. *Aesthetic Theory and the Video Game*. New York: Manchester University Press, 2011.

16 *Tamtéž,* s. 31.

17 *Tamtéž,* s. 88.

18 Grant Tavinor. *The Art of Videogames*. Malden – Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

fické teorie, které díky videohrám může zkoumat a aplikovat z jiného úhlu pohledu, spíše než že by skutečně podrobně charakterizoval základní rysy tohoto nového média. Můj přístup tak oproti jeho bude méně obecně estetický a více uměnovědný: otázka po uměleckosti počítačových her je pro mne především příležitostí prozkoumat podrobně specifické vlastnosti počítačových her a jejich prožívání hráči, a čerpat proto budu (s výjimkou první kapitoly zaměřené na teorie umění) hlavně z rozrůstající se literatury relativně nového vědeckého oboru zvaného game studies, herní studia.

Na závěr úvodu ještě několik vysvětlení k tomu, jak je tato kniha pojata. V průběhu textu budu většinou používat výrazy počítačová hra a videohra jako synonyma. Jistý zvykový a regionálně podmíněný rozdíl mezi těmito slovy nicméně můžeme vnímat: videohry odkazují specificky k hrám pro konzole, počítačové hry pak k hrám hraným na domácích osobních počítačích. V angloamerickém prostoru je častější výraz videohry, protože ve Spojených státech velká část hráčů digitálních her hraje na konzolích. V České republice je oproti tomu tradičně běžnější hraní na PC (na konzolích hraje jen 16 % Čechů, oproti tomu na počítači 49 %[19]), proto budu upřednostňovat spíše pojem počítačová hra. V mnoha případech, pokud neuvažujeme přímo o prvcích spjatých s poněkud odlišným způsobem ovládání apod., můžeme tyto dva pojmy zaměňovat, protože velká část her je distribuována jak na domácích počítačích, tak na konzolích. Naprostá většina herních zážitků, které zde budu popisovat, pochází z hraní na počítači či na mobilu, některé tituly jsem pak hrála na PlayStation 3.

Tato kniha nemá ambici být historií počítačových her. Ve 4. kapitole se sice stručně věnuji kultuře, v níž hry vznikaly, tomu, jak se dále vyvíjely a čím je způsoben boom nezávislých her v posledních letech, celkově se nicméně nesnažím o poskytnutí nějakého komplexního obrazu vývoje her coby svébytného média. Přestože hry hraji už více než 25 let a snažím se mít přehled o všemožných jejich žánrech a podobách, existuje samozřejmě mnoho her, které jsem nikdy nehrála. Při používání příkladů z konkrétních her mým cílem nebylo nalézt první použití dané techniky ani najít vždy ten nejvíce originální či normotvorný historický případ, ale pouze poukázat na konkrétní herní využití nějakého obecnějšího aspektu, jejž rozebírám.

Vznik této publikace byl umožněn grantem, který jsem získala v letech 2014–15 v rámci svého pracoviště, Centra audiovizuálních studií na pražské FAMU, určeným na institucionální podporu dlouhodobého koncepčního rozvoje AMU. Přestože se jedná o vědeckou monografii, snažila jsem

19 Ipsos Media CT. *Videogames in Europe: Consumer Study* [online]. Listopad 2012 [cit. 1. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf.

se zároveň napsat ji co možná srozumitelně. V českém prostředí krom několika sborníků nevyšla doposud, pokud je mi známo, žádná seriózní publikace o počítačových hrách a tato kniha se tak částečně snaží zaplnit tuto mezeru textem, jenž je nejen výsledkem mého osobního bádání, ale také do určité míry přehledovou publikací přibližující dosavadní stav poznání v oboru herních studií (alespoň v některých jeho oblastech). Na čtenáře nepocházející z akademického prostředí a těšící se na text věnovaný počítačovým hrám může 1. kapitola působit poněkud zdlouhavě, protože se nevěnuje samotným hrám, ale zkoumá velmi obecným, filozofickým způsobem kritéria pro určování toho, co považujeme za umění a proč. Přestože je to podstatná pasáž knihy z hlediska logiky celkové argumentace, každá kapitola je poměrně samostatným útvarem, a je proto možné si „interaktivně" přeházet pořadí kapitol podle chuti. Text postupuje od této čistě teoretické kapitoly přes kapitoly mísící vhledy do historie a analytické postřehy demonstrované na jednotlivých hrách až ke kapitole šesté, jež přináší nejvíce konkrétní analýzy herního umění na příkladu čtyř významných herních tvůrců (Willa Wrighta, Jasona Rohrera, Davida Cage a Paola Pederciniho). Obávám se, že pro čtenáře, kteří nehrají počítačové hry, může být text místy lehce enigmatický, jelikož jsem se rozhodla nevysvětlovat detailně každý pojem z hráčské terminologie (např. slova jako level, žánrová označení typu FPS apod.). Objasňování takovýchto pojmů, které jsou pro hráčskou veřejnost zcela samozřejmé, by text příliš zatížilo. I pro nehráče bude nicméně doufám tato kniha potenciálně užitečná jako seznámení s tím, co počítačové hry jsou, proč je lidé hrají a jak o nich můžeme uvažovat.

Některé krátké části z této knihy byly už dříve publikovány na mém blogu o dokumentárních počítačových hrách na *Dok.revue* (http://www.dokrevue.cz/blog) a na webové stránce, která je součástí tohoto projektu a rozšiřuje obsah této knihy o několik dalších textů (http://cas.famu.cz/gameart).

Za podporu a poznámky ke knize během její přípravy děkuji Andree Slovákové a Zdeňku Holému. Velký dík náleží také Jaroslavu Švelchovi za pečlivou redakci, která mě přiměla lépe promyslet mnohá místa této knihy.

Definice umění a počítačové hry

Abychom zjistili, zda jsou počítačové hry uměním, musíme si nejdříve ujasnit, co je to umění, jak jej poznáme, na základě jakých kritérií. V této kapitole se tak ještě nebudeme věnovat samotným počítačovým hrám, ale pouze estetickým teoriím definujícím z různých úhlů pojem umění. Vybaveni funkční teorií umění se pak v dalších kapitolách budeme moci zamyslet nad tím, zda videohry ony základní charakteristiky umění splňují, či nikoli a z jakých důvodů. Definovat, co je umění, se ukazuje být ovšem mnohem obtížnější, než by člověk čekal. Náš průzkum tohoto tématu proto začněme od analýzy hlavních problémů, jež při snaze definovat umění nastávají.

Lze definovat podstatu umění?

Starší definice umění – od Platóna, Immanuela Kanta, Friedricha Schillera, Johna Deweyho, Friedricha Nietzscheho až třeba po Cliva Bella a R. P. Collingwooda – definují umění na základě určitých funkcí a prvků, které jsou podle těchto teorií společné pro všechna umělecká díla. Onen definiční, umění charakterizující prvek bývá nacházen například na rovině reprezentace (třeba Platón charakterizuje umění jako objekty a akce, které mají mimetickou, napodobující funkci), na expresivní rovině (podle této teorie umělecké dílo vyjadřuje určité myšlenky, pocity a postoje, jež do díla „vkládá" autor) či na rovině formální (například podle Monroea C. Beardsleyho má umění určité charakteristické estetické vlastnosti – koherenci, komplexnost a intenzitu). Mezi další často používaná definující kritéria patří například krása, estetické zalíbení, hlubší význam či slovy Cliva Bella „signifikantní forma", tedy důraz na esteticky libý vzájemný vztah formálních prvků díla.

Tradiční definice odpovídají na otázku „co je umění?" a snaží se postihnout jeho věčnou, v čase se neproměňující podstatu a smysl. Například vlivná definice Immanuela Kanta z 18. století z jeho *Kritiky soudnosti* tak říká, že umění je „druh představy, který je účelný sám o sobě, a ačkoli je bez účelu, přesto napomáhá kultuře duševních sil k družnému sdílení"[20] – umění tedy chápe jako něco, co má smysl samo o sobě (nemusí být okamžitě prakticky užitečné), nicméně zároveň nás duševně rozvíjí a něco podstatného nám sděluje.

V 50. letech minulého století byly nicméně všechny tyto esencialistické teorie (tj. teorie hledající univerzálně a věčně platnou podstatu) zasaženy zásadní kritikou – přestože si činí nárok na všeobecnou platnost, velmi snadno nalezneme mnoho protipříkladů uměleckých děl, která bezpochyby působí na své recipienty jako umělecká díla, a přitom do těchto definic nezapadají. Ne každé umělecké dílo něco konkrétního zobrazuje, ne každé dílo nám předává autorovy myšlenky či emoce, ne každé dílo se nás snaží duševně vzdělávat; navíc najdeme naopak mnoho neuměleckých předmětů, které tyto různé funkce také splňují.

20 Immanuel Kant. *Kritika soudnosti.* Přeložil Tomáš Koblížek. 2. vydání. Praha: Oikoymenh, 2015 [1. vyd. originálu 1790], s. 141.

Kupříkladu obuv může být krásná a elegantní, tedy sdílet určité tradiční prvky umění, ale většinou nám nic nesděluje o emocích svého tvůrce a většinou ji nemáme tendenci zařazovat do kategorie umění. Strom může působit velmi esteticky, můžeme obdivovat dokonale komplexní spletitost jeho stavby, texturu jeho kůry a půvabnou lehkost, s níž vlají jeho listy ve větru, a přece o něm netvrdíme, že je uměním. V rámci děl, u nichž se většina z nás shodne, že do umění náleží, pak vyvstává problém s různorodostí: v podstatě každá vlastnost tradičně připisovaná všem uměleckým dílům se vyskytuje ve skutečnosti jen u některých z nich a u jiných ji nenalézáme. Do oblasti umění v současnosti řadíme tak rozličné objekty a performance, jako jsou Věstonická venuše (stará přibližně 25 000 let), Raphaelova *Madonna* (1605), Duchampovo v galerii na podstavci vystavené *Kolo byciklu* (1913), Kandinského abstraktní malba *Kompozice VIII* (1923), *Hvězdné války* (1977) George Lucase, Banksyho graffiti anonymně stříkaná po zdech velkoměst, mrtvý žralok naložený ve formaldehydu ve vitríně, kterého vystavil Damian Hirst pod názvem *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* (Fyzická nemožnost smrti v mysli někoho živého, 1991), či performance Mariny Abramovič *The Artist is Present* (Umělkyně je přítomná, 2010), při níž mlčící a nehybně sedící autorka čekala v galerii na kontakt s návštěvníky. Jen těžko bychom našli nějaký rys, který by všechna tato díla sdílela – pouze některá z nich něco zobrazují (jiná jsou abstraktní či ne-reprezentující), pouze některá z nich nám přináší estetickou libost, pouze některá z nich můžeme vnímat jako hlubokomyslné zprávy o lidské existenci a světě kolem nás atd.

Tradiční teorie umění snažící se definovat jeho univerzální podstatu většinou nedokážou vysvětlit moderní, konceptuální díla zavrhující čistě estetické kvality a mimezi (proč je uměním třeba Duchampův pisoár umístěný v galerii, když sám o sobě není nijak „krásný" a nemá žádné „hlubší téma"), stejně tak leckteré artefakty pocházející ze vzdálených (případně starších) kultur, které nejsou založeny na ostrém protikladu mezi uměním a řemeslem. Problémem esencialistických definic je jejich historická podmíněnost a silná normativnost – normativně předurčují, co může nebo nemůže být uměním, bez ohledu na to, jak rozličné artefakty ve skutečnosti lidé běžně považují za umění. Často jsou navíc eurocentrické, tedy hodí se většinou jen na vysvětlení klasického západního umění, nikoli na umění ostatních kultur.

Lze vůbec definovat umění?

Zpochybnění klasických esencialistických definic v 50. letech minulého století bylo spjato se zpochybněním samotné smysluplnosti hledání definice umění. Podle některých badatelů totiž umění ze své podstaty definovat nelze. Například Morris Weitz svou studii na toto téma z roku 1956 otevírá prohlášením: „Otázka, jíž musíme začít, nezní ‚co je umění?', ale ‚jaký druh pojmu je umění?'."[21] Dochází přitom k závěru, že umění patří mezi tzv. otevřené pojmy, které poukazují na skutečnost, jež je proměnlivá, nestabilní. Umění je cosi vytvářeného lidmi, přičemž v průběhu času do kategorie umění zařazujeme různá nová díla, jež do něj předtím nepatřila – v závislosti na tom pak význam pojmu umění v různých historických a společenských kontextech upravujeme:

> „Pojem je otevřený, pokud lze jeho podmínky užití upravit a opravit, tj. pokud lze vyvolat nebo si představit situaci či případ, jež by od nás vyžadovaly určitý druh rozhodnutí, abychom buď rozšířili rozsah použití pojmu, tak aby tento případ zahrnoval, nebo pojem uzavřeli a vymysleli nový, jenž by odpovídal novému případu a jeho nové vlastnosti."[22]

Uvědomění, že umění náleží mezi otevřené pojmy, které z principu nejdou jasně definovat, nám umožňuje podle Weitze lépe chápat jeho skutečnou šíři a proměnlivost: „[…] expanzivní, dobrodružný charakter umění, jeho neustálé proměny a nové výtvory, činí nalezení jakéhokoli souboru definujících vlastností logicky nemožným."[23] Podobně se na nemožnost definovat jednou provždy umění dívali třeba William Kennick nebo Paul Ziff, který v roce 1953 o způsobu používání pojmu umění napsal:

> „Žádná jediná definice nedokáže zachytit tuto mnohost a proměnlivé používání. […] Estetik nepředvídá budoucnost umění a rozhodně bychom to od něj ani neměli očekávat. Není věštcem, byť se jako

21 Morris Weitz. „Role teorie v estetice". Přeložil Josef Šebek. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 56.

22 *Tamtéž*, s. 58.

23 *Tamtéž*, s. 59.

> věštec může tvářit. Jak vznikají nové typy děl, jak se mění charakter společnosti a proměňuje role umění v ní, bude velmi pravděpodobně třeba zrevidovat naši definici uměleckého díla, a nebude to v dějinách poprvé."[24]

Přestože je teze otevřeného pojmu umění v lecčems zajímavá, má také své problémy. Noël Carroll vidí slabinu této teorie v tom, že zcela přehlíží rozdíl mezi definicí umění a uměleckou praxí. Praxe se může různě proměňovat a vynalézat nové věci, neznamená to ale, že bychom nemohli tuto praxi určitým obecným způsobem charakterizovat: „Definice vědy nezabraňuje tomu, aby vznikaly inovativní, nečekané a nepředvídatelné výzkumy."[25]

Druhá teze zkoumající (ne)možnost definovat umění, kterou prosazoval Morris Weitz a další badatelé, je založena na tom, že i když umění nemůžeme úplně přesně a logicky definovat, existují přeci jen způsoby, jak můžeme zařazovat některé artefakty a události mezi ostatní umělecká díla. Podle Weitze se tak děje na základě tzv. rodinných (či rodových) podobností, což je koncept, který přejímá od Ludwiga Wittgensteina. Ten si povšiml, že některé pojmy, například hra, zahrnují extrémně různorodé příklady, nelze je definovat na základě nějakých jasných, vždy platných podmínek. Důvod, proč je slovo hra přesto vnímáno jako jedna kategorie, Wittgenstein vidí v tom, že sice neexistuje žádná jedna jediná společná vlastnost, kterou by měly všechny hry společnou, ale jednotliví členové této kategorie mohou sdílet různé společné vlastnosti. Je to tedy jako v rodině: děti, rodiče, strýčkové, tety atd. nesdílejí všechny své charakteristiky, ale třeba dcera má oči po strýci, syn se podobá rysy tváře otci, vnuk má stejné vlasy jako děda apod.[26] Přestože je umění velice různorodé a proměnlivé a přináší velmi odlišná díla s odlišnými prvky a účinky, nejsme zcela ztraceni: to, zda něco patří do umění, či ne, posuzujeme na základě rodinných podobností, tedy na základě našich dosavadních zkušeností s uměním a podobností s jinými, už uznávanými případy umění, jež známe. Dané dílo se přitom může jiným uměleckým artefaktům podobat jen v určitých aspektech, neexistují nějaké nutné a zároveň dostačující podmínky, jež by muselo splnit vždy každé dílo.

Tímto uvažováním zároveň Weitz upozorňuje na skutečnost, že otázka „co je umění" může mít vlastně dva různé významy: jednak to může být otázka po významu slova umění (co znamená umění, co to ontologicky a fi-

---

24 Paul Ziff. „Úkol definovat umělecké dílo". Přeložil Ota Gál. In: Pavel Zahrádka (ed.). *Estetika na přelomu milénia: Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010, s. 54.

25 Noël Carroll (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000, s. 14.

26 Viz Ludwig Wittgenstein. *Filosofická zkoumání*. Přeložil Jiří Pechar. 2. vydání. Praha: Filosofia, 1998, s. 45–48.

lozoficky je) a jednak to může být otázka více spjatá s praxí rozlišování umění od neumění (co odlišuje umění od neumění, co patří do umění).

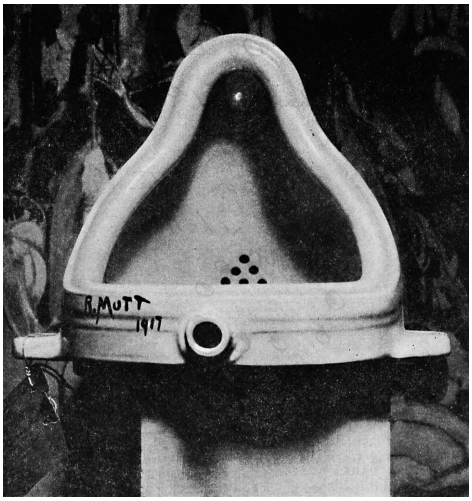
I tato slibně vyhlížející koncepce má určité problémy. Tkví především v nejasném definování oné rodinné podobnosti – jak si všímá Noël Carroll: „je logickým truismem, že cokoli se podobá čemukoli v určitém aspektu".[27] V důsledku by bylo úplně všechno uměním, protože se v něčem podobá nějakému uměleckému dílu. Je třeba definovat mnohem přesněji, na kterých konkrétních podobnostech skutečně záleží, abychom něco určili jako umění, jaké prvky jsou ty konstitutivní, paradigmatické v uměleckých dílech, aby stačily k tomu, že něco, co má také tyto prvky, se také stane uměním. Všiml si toho už Maurice Mandelbaum v roce 1965 ve své studii *Rodové podobnosti a zobecňování v umění*, kterou shrnuje Carroll: „Aby byly podobnosti skutečně rodovými podobnostmi, musí tam být nějaký podpovrchový mechanismus – jako je dědění genetických vlastností. Pokud má být podobnost chápána jako rodová, musí být vytvořena tím správným způsobem."[28] Jinak řečeno: rodinná podobnost není jakákoli podobnost, je řízena určitými podmínkami, a proto nestačí jako vysvětlení sama o sobě. Tím se ale dostáváme kruhově zpět k již zavrženému esencialistickému přístupu postavenému na normativním vyjmenování povinných podmínek (prvků a funkcí) umění…

27 N. Carroll (ed.). *Theories of Art Today*, s. 16.

28 *Tamtéž*, s. 17.

Definice umění na základě díla, nebo na základě kontextu?

Potíže s esencialismem, ale stejně tak i s konceptem rodinných podobností, přivedly některé estetiky k úvahám o tom, že sice existují určité obecné definiční podmínky, proč něco je, nebo není uměním, nicméně že bychom tyto podmínky neměli hledat ve zjevných vlastnostech děl, v jejich prvcích a funkcích, ale v proměňujícím se společenském a institucionálním kontextu. Jak si povšimli dva hlavní teoretici tohoto proudu uvažování, Arthur Danto a George Dickie, některá díla jsou sama o sobě, ve své čistě fyzické existenci, nerozlišitelná od neuměleckých děl, viz například *Fontána* Marcela Duchampa sestávající z podepsaného a na podstavec umístěného pisoáru nebo krabice Brillo Andyho Warhola, samy o sobě téměř nerozeznatelné od krabic na mýdlo. U takovýchto děl nám teorie rodinných podobností nijak nepomůže, daná díla se nepodobají (nebo alespoň v době svého vzniku nepodobala) jiným uměleckým artefaktům. Danto a Dickie přicházejí proto s různými variantami úvahy, že teprve kontext uděluje určitým objektům či akcím status umění – vždy tedy záleží na okolnostech, do nichž je určitá věc či performance umístěna.



Obr. 1 / *Fontána* (1917) Marcela Duchampa na dobové fotografii Alfreda Stieglitze

Arthur Danto ve svém slavném textu *Svět umění* z roku 1964 upozorňuje, že „v dnešní době si člověk vůbec nemusí všimnout, že se pohybuje na půdě umění, bez toho, že by mu to teorie [umění] sdělila. A částečný důvod, proč tomu tak je, spočívá v tom, že se tento prostor stává uměleckým právě díky teoriím umění, neboť jeden z úkolů teorie, krom toho, že nám pomáhá rozlišit umění od ostatních věcí, spočívá v tom, že umění umožňuje."[29] Moderní umění začalo smazávat dříve jasnou hranici mezi reálnými věcmi a uměleckými objekty – pisoár umístěný v galerii, stejně jako třeba umělecké intervence do veřejného prostoru jsou pro mnoho lidí matoucí, nezapadají do naší tradiční představy o umění, příliš se podobají běžným věcem. Podle Danta jsou skutečně některé tyto artefakty či performance samy o sobě, z hlediska jejich fyzických, vizuálních vlastností, nerozlišitelné od normálních, neuměleckých věcí a událostí – uměním se stávají až na základě toho, že je někdo začne jako umění vnímat a interpretovat, že je spojí s dějinami umění. Interpretující, historický kontext, jejž Danto nazývá „světem umění", je tak podle něj oním klíčovým definujícím prvkem, který rozpoznává, zda něco je, či není uměním: „Vidět něco jako umění vyžaduje cosi, co oko nemůže odhalit – atmosféru umělecké teorie, znalost dějin umění: svět umění."[30] Podstatné přitom je, že svět umění nejen pasivně ex post rozpoznává umělecká díla, ale de facto je umožňuje a spoluvytváří. Duchampův pisoár se stává uměním proto, že autor díla, stejně jako pozdější teoretici a kritici chápou různé umělecké významy, které ono provokativní umístění záchodové mísy do galerie vyvolává (např. výraz práva umělců na absolutní svobodu vyjádření, sebereflexivní kritika tradičního konceptu krásy a hlubokomyslnosti uměleckého díla, odmítnutí expresivní teorie umění, prvopočátek celého nového uměleckého směru – konceptuálního umění atd.).

V textu *Artworks and Real Things* (Umělecká díla a reálné věci) z roku 1973 svou tezi Danto ještě jednou jinými slovy popisuje takto:

> „Ve chvíli, kdy je něco považováno za umění, stává se předmětem interpretace. Jeho existence coby uměleckého díla na tom závisí, a pokud je jeho nárok na uznání toho, že je uměním, zamítnut, přichází také o svou interpretaci a stává se jen obyčejnou věcí. Interpretace je v jisté míře funkcí uměleckého kontextu díla: liší se

29 Arthur Danto. „Svět umění". Přeložil Tomáš Kulka. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 96–97.

30 *Tamtéž*, s. 105.

v závislosti na umělecko-historickém umístění, v závislosti na tom, jaká díla mu předcházela apod. Jako umělecké dílo získává určitou strukturu, kterou obyčejná věc, přestože vizuálně stejná, nemůže získat. Umění existuje v atmosféře interpretace, a umělecké dílo je tak nositelem interpretace. […] Umění neexistuje bez těch, kdo mluví řečí světa umění a kdo mají dost znalostí na to, aby rozpoznali rozdíl mezi uměleckými díly a reálnými věcmi a aby věděli, že nazvat reálnou věc uměleckým dílem *znamená* interpretovat ji […].“[31]

Danto zdůrazňuje roli sociálního, historického kontextu, jenž je metaforicky zhmotněn v sociální instituci zvané svět umění. Tento pojem od něj přejímá George Dickie, který svou verzi institucionální definice umění zveřejnil poprvé v roce 1969 (později ji ovšem ještě několikrát upravoval). Jeho přístup je více sociologický – zda něco je, či není uměním, závisí podle něj nikoli na rysech a účincích samotného díla, ale na rozhodnutí určitých sociálních institucí, konkrétněji řečeno uměleckých kritiků, majitelů galerií, samotných umělců, ale třeba i publika. Ti všichni patří do světa umění: „Jádro světa umění tvoří volně organizovaná, avšak spřízněná skupina lidí včetně umělců, producentů, ředitelů a návštěvníků muzeí či divadel, novinářů, kritiků […].“[32] Podle Dickieho sice platí, že „kdokoli se cítí být členem světa umění, se jím tak stává“, nicméně být členem světa umění znamená na druhou stranu hrát určitou sociální roli, řídit se určitými sociálními pravidly.[33] Jakýkoli člen světa umění má právo udělit nějakému artefaktu (tedy lidskému výtvoru) status kandidáta na umění – právě v tom spočívá Dickieho definice vysvětlující, jak používáme slovo umění, jak jsou rozlišována umělecká díla od neuměleckých. Tato definice má přitom výhodu, že nijak neomezuje umění v jeho rozmanitosti a vývoji ani normativně nepředurčuje, co by mělo či nemělo být uměním, a přesto nám pomáhá chápat mechanismy toho, jak umění ve společnosti „vzniká“.

Další badatelé pak tyto institucionální teorie umění ještě zpřesňovali – například Stephen Davies odhaluje podrobněji, jak přesně je udělován status umění, jiní vědci zkoumali, jaké instituce v rámci světa umění mají jakou váhu při udělování onoho statusu umění apod. Institucionální teorie jsou

31 Arthur Danto. „Artworks and Real Things“. *Theoria*. 1973, roč. 39, č. 1–3 (duben), s. 15.

32 George Dickie. „Co je umění? Institucionální analýza“. Přeložil Ota Gál. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 123.

33 *Tamtéž.*

do určité míry i empiricky podpořené výzkumy sociologů a historiků umění, kteří zkoumali umění právě v sociálním kontextu.[34]

Zatímco George Dickie se zaměřil v rámci rozvíjení Dantovy koncepce na institucionální rovinu, jiní badatelé se vydali cestou zkoumání toho, jak je pro definování umění determinující především historický kontext. Mezi badatele vynalézající a prosazující tzv. historické teorie umění patří například Jerrold Levinson, Robert Stecker, Terry J. Diffey nebo Noël Carroll.

V historických definicích umění to opět není dílo čistě samo o sobě, jež by se dokázalo prosadit s všeobecnou platností jako umělecké dílo, na základě svých vlastností – uměním se něco stává až na základě vztahu daného díla k dějinám umění. Teprve v historické perspektivě můžeme chápat, nakolik je dané dílo originální, stereotypní, sofistikované atd., nakolik vůbec náleží do oblasti umění. Historické teorie přitom někdy kriticky poukazují na určitou arbitrárnost obsaženou v teoriích institucionálních, u nichž to někdy vypadá, že cokoli se může kdykoli stát uměleckým dílem – stačí, když to tak někdo nazve. Podle Terryho J. Diffeyho se spory o to, zda určitá díla jsou, či nejsou uměním (příp. dobrým či špatným uměním), vyřeší až s časovým odstupem, až tehdy, když se lidé víceméně shodnou na určitém verdiktu: „Otázku, co je umění, zodpovídá v mnoha případech historie […].“[35] Koneckonců i zmiňovaná Duchampova *Fontána* byla v době svého vzniku jako umění rozpoznána de facto jen svým autorem – organizátoři výstavy, pro niž byla určena, ji jako umění jednoduše nepoznali a nechali ji v zákulisí. Teprve pozdější diskuse o tomto díle umožnily vytvořit v rámci kritického a historického diskurzu relativní shodu, že Duchampův pisoár ve skutečnosti uměním je.

Podle Roberta Steckera je přitom historická teorie umění velmi funkční v tom, že ji lze vztáhnout na díla spíše klasická a tradiční, ale stejně tak na radikální a novátorská – i ta se vztahují k historii, kterou chtějí překročit či zavrhnout:

> „V současnosti je už tradiční funkcí umění, že nabízí nové způsoby vidění a myšlení, že s sebou nese originalitu, zpochybňuje předcházející praxi, porušuje ‚pravidla‘, stručně řečeno že je mnoha způsoby novým a odlišným. Inovace tak, jak se zdá, není pro historické definice žádným problémem. Ale co inovace tak radikální, že nové

34 Viz například Paul Oskar Kristeller. „The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics“. *Journal of the History of Ideas*. 1951, roč. 12, č. 4 (říjen); Pierre Bourdieu. *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Éditions du Minuit, 1979; Janet Wolff. *The Social Production of Art*. New York: St. Martin´s, 1981.

35 Terry J. Diffey. „O definování umění“. Přeložil Denis Ciporanov. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 202.

dílo nemá žádný signifikantní vztah k předchozím uměleckým dílům? Osobně žádné takové dílo neznám. Dokud někdo nepřijde se skutečně sporným příkladem, tak tato teorie nebyla doopravdy zproblematizována."[36]

Existují různé verze historických teorií umění. Například Jerrold Levinson klade důraz na záměry autora, na to, jak sám vědomě své dílo koncipuje jako určitý dialog s historií daného uměleckého druhu. Snaží se tím zdůraznit, že něco může být uměním, i když to není jako umění uznáno uměleckými institucemi – i dílo, které umělec stvoří jen sám pro sebe a nikdo jiný ho nikdy neuvidí, může být uměním. Onen umělecký záměr je přitom podle Levinsona spjat právě s dějinami umění, a nikoli s nějakou „nejasnou a jaksi výlučnou institucí, světem umění".[37] Levinson píše: „Umění se nutně ohlíží zpět (i když v některých případech nikoli vědomě) a právě tento fakt musí definice umění zohlednit. [...] umění daného okamžiku *zahrnuje*, nikoli pouze *následuje* to, co jej předcházelo."[38]

Jinou vlivnou verzi historické definice přinesl pak Noël Carroll v rámci své historicko-narativní teorie umění.[39] Podle Carrolla nepotřebujeme vlastně umění vůbec definovat (ve smyslu pochopení jakési jeho podstaty), potřebujeme ale mít po ruce určité praktiky, abychom identifikovali, co umění je a co nikoli a proč. Namísto definice k tomu podle něj zcela postačuje historický narativ – tedy určitý příběh, v němž propojíme dané dílo s jeho předchůdci, ukážeme, v čem je odpovědí na otázky, které položila už předcházející díla, jak je s nimi spojeno.

Institucionální a historické teorie přinesly důležité nové impulzy a de facto převrátily dosavadní perspektivu, na základě čeho a proč se určité artefakty stávají uměním – klíč k určení uměleckosti díla přestal být hledán jen v díle samotném a namísto toho byl nacházen v historickém a institucionálním kontextu díla. Skutečnost, že tyto teorie vtahují do hry sociální instituce a dějiny umění, obecněji celý společenský a historický kontext, se zdá být intuitivně správná a potřebná. Přesto i ony čelí určitým podstatným kritickým námitkám:

Občas kladený důraz na záměr samotného autora je sporný z několika úhlů pohledu. Jak určíme záměry umělců? Do hlavy jim nevidíme, mnoho z nich

36 Robert Stecker. „Is it Reasonable to Attempt to Define Art?". In: Noël Carroll (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000, s. 83.

37 Jerrold Levinson. „Definovat umění historicky". Přeložil Jakub Stejskal. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 134.

38 *Tamtéž*.

39 Viz Noël Carroll. *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. Cambridge: Cambridge University, 2001; Týž. *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*. London – New York: Routledge, 1999.

o svých záměrech nemluví, a pokud své záměry veřejně popisují, tak jim zase nemusíme věřit, může to být už jen jejich ex post vytvořená interpretace vlastního díla. Mnoho lidí navíc sice má záměr vytvořit umělecké dílo, ale to samo o sobě nestačí, nemusí se jim to podařit: třeba na přehlídkách amatérských filmů vidíme mnoho děl vytvořených s uměleckou intencí, ale to neznamená, že jde o umění. A naopak: nelze si představit dílo, které vzniklo náhodně nebo z jiných než uměleckých pohnutek, a podstatná část recipientů jej přesto chápe jako umění? Někteří vývojáři počítačových her odmítají představu her jako umění (např. autor série *Metal Gear* Hideo Kojima[40]) – a přece část kritiků a hráčů i jejich hry vnímá jako umělecká díla.

Jak upozorňuje už zmiňovaný Jerrold Levinson, je možné i umění, které není vytvářeno a prezentováno v rámci uměleckých institucí, umění, které například zná pouze jeho autor. Akt nějakého sociálně uznávaného, institucionálního, veřejného uznání uměleckého díla se tak zdá být nedostatečnou podmínkou umění, nedochází k němu vždy. Umělecké instituce se mohou navíc mýlit – jak určíme, která z institucí světa umění má jak velkou autoritu? Co když spolu jednotlivé instituce vzájemně nesouhlasí?

Dickieho definice je kruhová, a tudíž ne zcela uspokojující: umění je u něj definováno pomocí uměleckých institucí a ty zase podle toho, že mají za úkol definovat umění. Ale jak rozeznáme uměleckou instituci od neumělecké, na základě jakých kritérií?

Podobným problémem trpí historické definice: nedefinují konkrétně, co je umělecká tradice a jak se liší od jiných typů tradic.

I kdybychom jasně věděli, co je a co není umělecká instituce a co je či není umělecká tradice a proč, tak stále zůstává otázkou, na základě jakých kritérií umělecké instituce či tradice určují, že je něco uměním. Jak píše Richard Wollheim: nejde o „udělení" statusu uměleckého díla, ale o jeho „potvrzení" či „rozpoznání" na základě jistých důvodů.[41] V důsledku buď zůstaneme u definice, která je vlastně příliš vyprázdněná a sugeruje v radikální formě dosti arbitrární mechanismy (cokoli může být uměním z jakýchkoli důvodů, stačí, že to někdo klasifikuje jako umění), anebo nás to vrací zpět k té nešťastné potřebě stanovit nějaké konkrétní podmínky a kritéria, na jejichž základě instituce a svět umění obecně něco klasifikují jako umění.
Historická definice s sebou nese dvě specifické potíže. Často se zmiňuje problém prvního umění – pokud umění definujeme na základě předcházejících děl, tak co si počít s hypotetickým prvním uměleckým dílem? V rámci

40 Viz Ellie Gibson. „Games aren't art, says Kojima" [online]. *Eurogamer.* 24. 1. 2006 [cit. 20. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart.

41 Richard Wollheim. „Institucionální teorie umění". Přeložila Tereza Hadravová. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 170.

této teorie jej de facto nelze identifikovat jako umění, a přece je zřejmé, že nějaká umělecká díla musela být první. Druhý problém se týká definování umění, které nezapadá do naší umělecké tradice: jak bychom definovali například potenciální mimozemské umění? Jak budeme definovat umění kultur, jimž příliš nerozumíme – velmi historicky vzdálených nebo odlišných od naší společnosti –, když ho nejsme schopni spojit s naší historií umění?

I institucionální a historické definice tak navzdory svojí propracovanosti nepřináší nějakou finální, všemi uznávanou odpověď na to, co a proč zařazujeme do oblasti umění. Jinou metodu hledání definice umění zvolili proto autoři, které přiblížím v následující kapitole – kritéria uměleckosti se rozhodli hledat v rámci svého řešení sporu mezi historizujícími a univerzalistickými teoremi.

Je umění univerzální fenomén, nebo je to čistě historicko-kulturní jev?

Některé výše popisované teorie zdůrazňují, že umění je koncept, který dává smysl vždy jen v kontextu konkrétní doby a kultury. Někteří badatelé jdou tak daleko, že říkají, že náš koncept umění vlastně vůbec nemůžeme aplikovat na jiné či dřívější kultury, protože v jiné době či kultuře slovo „umění" (pokud vůbec existuje) znamená něco jiného než „naše" slovo umění, má jiný význam, dost možná neslučitelný s naším významem. Například historik umění Paul Oskar Kristeller v 50. letech ve své vlivné studii *The Modern System of the Arts* (Moderní systém umění) podrobně ukázal, že umělecké druhy, které používáme dnes v Evropě a dalších zemích Západu, dříve neexistovaly. Naše koncepce umění je historicky podmíněný koncept, který můžeme datovat zhruba do 18. století, tedy 200 let zpátky.[42] Umění bylo předtím něčím jiným, vznikala jiná díla než dnes, měla jiné funkce, lidé je jinak vnímali. Stephen Davies shrnuje tyto názory, prezentované především některými antropology, takto: „Někteří antropologové tvrdí, že neexistuje žádné ne-západní umění. Sám koncept umění je západní. Jiné kultury mají své vlastní, odlišné, možná paralelní, koncepty. Artefakty ne-západních kultur se stávají uměním pouze tehdy, když si je Západ přivlastní svými vlastními uměleckými institucemi."[43]

Někteří vědci mají nicméně o této neslučitelnosti našeho pojmu umění s pojmem umění v jiných kulturách své pochybnosti. Například zmiňovaný Stephen Davies se ptá, jak je tedy možné, že jsme navzdory kulturní odlišnosti schopni vnímat a oceňovat i díla z jiných dob a kultur. Jakýmsi společným jádrem, které jsme schopni ocenit i u „cizích" uměleckých děl, jsou podle něj estetické kvality – i když daná díla nebudeme často chápat komplexně a ve všech jejich původních významech a funkcích, i tak je dokážeme ocenit pro jejich estetické kvality. Přestože ne všechna díla mají estetické prvky, a estetično tudíž není logickou podmínkou, aby něco bylo uměním, objevují se estetické kvality u ohromné většiny děl napříč kul-

42 Viz P. O. Kristeller. „The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics".

43 Stephen Davies. „Non-Western Art and Art´s Definition". In: Noël Carroll (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000, s. 283.

turami a obdobími. Tato univerzálnost umění podle Daviese znamená, že umělecká tvorba je „odpovědí na hluboko uložené lidské potřeby a zkušenosti".[44] Jiný kritik koncepcí tvrdících, že naše umění je zcela odlišné od umění jiných kultur, Denis Dutton, připomíná poznámku Maurice Blocha, že antropologové mají tendenci „přehánět exotický charakter jiných kultur", a v rámci své analýzy se snaží ukázat, že jde možná skutečně spíš o rétoriku antropologů než o doložený fakt.[45]

Určité řešení sporu mezi univerzálností a historickou podmíněností umění přinášejí tzv. klastrové (či disjunktivní) teorie umění, které jsou zároveň i reakcí na výše zmiňované institucionální a historické definice. Mezi hlavní zastánce tohoto pojetí patří právě Denis Dutton či Berys Gaut.

Gaut definuje klastrovou definici takto: „Z klastrového pojetí [...] vyplývá, že pro použití pojmu [umění] stačí, splňuje-li objekt nikoli všechna kritéria, nýbrž pouze některá. Zadruhé, žádné vlastnosti nejsou jednotlivě nutnými podmínkami pro to, aby objekt spadal pod pojem [...] Zatřetí, ačkoli nemáme jednotlivě nutné podmínky pro užití takového pojmu, existují pro něj disjunktivně nutné podmínky: totiž musí být pravda, že pokud objekt spadá pod pojem, platí některá kritéria."[46] Gaut přináší také konkrétní, i když z principu otevřený a nedefinitivní seznam oněch možných univerzálně platných, často se objevujících vlastností umění:

> „Toto jsou některé vlastnosti, jejichž výskyt podle běžného úsudku přispívá k tomu, že se věc bude počítat mezi umělecká díla, a naopak nepřítomnost těchto vlastností to ztěžuje: 1) mít pozitivní estetické vlastnosti, jako být krásný, ladný, elegantní (vlastnosti, z nichž může pramenit estetický prožitek); 2) vyjadřovat emoce; 3) být intelektuálně odvážný; 4) být formálně komplexní a koherentní; 5) mít schopnost sdělovat komplexní významy; 6) projevovat individuální pohled na věc; 7) být výsledkem tvořivé imaginace; 8 být artefaktem nebo provedením vyprodukovaným s mimořádnou dovedností; 9) přináležet k existujícímu uměleckému druhu; 10 být výsledkem záměru vytvořit umělecké dílo. Některé z těchto vlastností jsou samy vysvětleny v pojmech umění, čímž náš popis vykazuje určitou míru kruhovosti. Na kruhových vysvětleních [...] však není nic špatného, jsou-li informativní."[47]

---

44 *Tamtéž*, s. 296.

45 Denis Dutton. „But They Don't Have Our Concept of Art". In: Noël Carroll (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000, s. 334.

46 Berys Gaut. „‚Umění' jako klastrový pojem". Přeložila Vanda Vicherková. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 380.

47 *Tamtéž*, s. 383.

Klastrová teorie, jak vidno, navazuje na Wittgensteinovy, resp. Weitzovy koncepty otevřeného pojmu umění a rodinných podobností, přičemž přichází s jasnější a propracovanější verzí. Velkou výhodou této teorie je nejen to, že je nenormativní (ponechává pojem umění otevřený inovacím) a nevylučuje různá dobová a historická specifika, ale i to, že nám pomáhá vysvětlovat hraniční a sporné případy, mezi něž můžeme v současnosti řadit právě i počítačové hry. „Toto vysvětlení ponechává do značné míry otevřené, zda výskyt konkrétní podskupiny vlastností v objektu postačuje pro to, aby šlo o umění: najdeme mnoho případů, kdy to není jasné," píše Gaut.[48]

Vedle výhod má ovšem i klastrová teorie své nevýhody. Jak Gaut, tak Dutton nabízí otevřený seznam hlavních univerzálně se opakujících rysů umění – ale proč jsou na jejich seznamu zrovna tyto prvky, jak se tam dostaly? Proč tam nejsou nějaké jiné prvky a funkce? Pokud je jejich seznam vlastností umění neukončený, jak sami říkají, tak podle jakého principu by se nějaký další prvek či funkce měly zařadit na seznam?

48 *Tamtéž*, s. 381.

Je koncept umění neutrální, nebo hodnotící pojem?

Když se zamyslíme nad problémy, které jsou spjaté s různými teoriemi umění, můžeme si povšimnout, že jedním z nich je nejasnost v tom, co vlastně přesně zkoumáme a co tato naše definiční snaha znamená. Má definice umění vysvětlovat určité fenomény existující v realitě anebo má objasnit způsob, jak lidé tyto fenomény kategorizují? Má definice umění pouze prakticky odlišovat umění od ne-umění, nebo má vysvětlovat, co umění vlastně ze své podstaty je a proč, co umění znamená? Je její funkce čistě popisná a poznávací, anebo má i nějaké jiné, více „aktivní" funkce – třídění, hodnocení, tvorba norem, legitimizace, obhajoba určitých ideologických názorů, z nichž daná definice vyplývá? Jádro sporu bychom nejspíše mohli shrnout do otázky, zda je pojem umění neutrální (nehodnotící, čistě popisný), nebo hodnotící, což je jedna z oblastí, na nichž se teoretici dodnes nemohou zcela shodnout.

Například George Dickie tvrdí, že jeho definice je zcela neutrální – když jeho definice vysvětluje, jak a proč je něco uměním, tak to ještě neznamená, že to musí být dobré umění: „Vždy jsem se snažil definovat hodnotově neutrální smysl umění. Myslím si, že je to nezbytné, protože někdy mluvíme o špatném nebo bezcenném umění. Kdyby byla umělecká díla definována jako nutně hodnotná, tak by bylo obtížné či zcela nemožné mluvit o špatném či bezcenném umění."[49] Dickie zde explicitně reflektuje možnost dvojího odlišného chápání pojmu umění a vyjadřuje problematičnost hodnotících definic. Mnoho klasických esencialistických definic bylo velmi silně hodnotící (požadovaly po umění určité konkrétní pozitivní estetické vlastnosti), přitom je ale jejich autoři prezentovali jako neutrální, jako obecně a „samozřejmě" platné. Už Morris Weitz v 50. letech minulého století si tak ve své kritice tradičních definic umění všímá, že „pojem umění je popisný i hodnotící zároveň".[50]

Hodnocení se nám do definování umění stále „plete" nejen proto, že jednotlivá umělecká díla hodnotíme jako dobrá nebo špatná a umění pak máme tendenci definovat spíše jen na základě těch dobrých děl. Hodnocení je spjato i s tím, že sám akt definování mívá mocenské motivace, ne-

49 George Dickie. *Art and Value.* Oxford: Blackwell, 2001, s. 56.

50 M. Weitz. „Role teorie v estetice", s. 60.

jde o zcela neutrální a „nevinnou" činnost: definice umění jsou vymýšleny za určitými účely, těmto účelům jsou často podřízeny a mají praktické a leckdy i ideologické důsledky v sociální realitě.

Mnoho badatelů si tak všímá, že pojem umění je ve skutečnosti používán ve většině případů jako hodnotící. Například Karlheinz Lůdeking píše: „Příslušnost ke třídě uměleckých děl není čistě faktickou záležitostí; závisí naopak zcela na rozhodnutích o umělecky hodnotných kvalitách daného objektu. [...] Pojem umění je primárně užíván jako hodnotící pojem."[51] Eddy Zemach obdobně tvrdí, že „kritéria identity obecně, a kritéria vztahující se na umělecká díla obzvláště, *předpokládají hodnocení*".[52]

Definování umění a praktické důsledky, jež s sebou nese, můžeme v některých případech vnímat jako pozitivní. Už výše jsem citovala Arthura Danta, který říká, že teorie (či definice) umění ho přímo umožňuje, spoluutváří jej, což je právě jeden z oněch pozitivních praktických důsledků definování umění. George Bailey uvažuje o institucionálních teoriích umění a všímá si, že lidé mají dobrou motivaci podílet se na instituci světa umění: „Lidé se podílí na této volbě spějící k nějakému konsenzu, protože to, co si myslí o umění, jim umožňuje nahlížet určité věci jako například nositele estetických vlastností, výrazy emocí nebo metafory vyjádření umělců."[53] Podobně popisuje definice umění jako cosi produktivního a užitečného, co nám umožňuje vůbec vnímat umění, příp. jej vnímat komplexněji, intenzivněji, novými způsoby atd., Marcia Muelder Eatonová: když vám někdo řekne, že něco je umění, začnete se na to dívat jinak, hledat způsoby, jak to interpretovat.[54] Kategorizace není jen nějaká nálepka přicházející ex post, ale cosi, co velmi podstatně ovlivňuje, jak dané objekty a události vidíme, jak o nich přemýšlíme, jak se k nim chováme.

Na druhou stranu účely, za kterými definice umění vznikají, nemusejí být vždy prospěšné a rozumné. V mnoha případech jsou definice umění projevem určitého boje o moc probíhajícího mezi zastánci rozličných koncepcí umění. V těchto případech jde spíše než o poznávací funkci dané definice o snahu zavrhnout určité „nesprávné" formy umění a naopak vyzdvihnout jen jednu určitou „povolenou" formu umění. Jak píše sociolog Pie-

51 Karlheinz Lüdeking. „Meze pojmové analýzy v estetice". Přeložil Pavel Zahrádka. In: Pavel Zahrádka (ed.). *Estetika na přelomu milénia: Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010, s. 61.

52 Eddy M. Zemach. „Neexistuje identifikace bez hodnocení". Přeložil Štěpán Kubalík. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 219.

53 George W. S. Bailey. „Art: Life after Death?". In: Noël Carroll (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000, s. 239.

54 Marcia Muelder Eaton. „A Sustainable Definition of Art". In: Noël Carroll (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.

rre Boudieu: „Většina pojmů, které umělci a kritici užívají k definování sebe samých či svých protivníků, jsou zbraněmi či kořistí v bitvě […].“[55] David Novitz si všímá, že otázka definování umění je společensky podstatná kvůli tomu, že umění má důležitou sociální a psychologickou roli: obohacuje naše životy, spoluutváří a mění společnost a je úzce spjaté s formováním lidské identity. Nejde tedy jen o nějaký klasifikační spor, ale o cosi docela zásadního, provázaného s ideologickým bojem o moc v dané kultuře:

> „Daný problém sahá mnohem dále než otázka, zda bychom daný objekt – pisoár či cyklistické kolo – měli či neměli pokládat za umělecké dílo. Jedná se o problém, zda se otevřeme novým myšlenkám, rozhněvaným, někdy zoufalým hlasům, které usilují o nápravu a změnu sociálního prostředí. Jde o to, abychom naslouchali svobodě lidí. To znamená, že klasifikační spory o umění mají nepostradatelný morální rozměr.“[56]

Dobře je tento společenský a morální rozměr vidět na potížích, které do definování umění vstupují především od 19. století, kdy bylo umění definitivně rozděleno na populární (lidové, masové, komerční, nízké)[57] a vysoké (nezávislé, elitní, avantgardní, seriózní). Každý z těchto druhů umění má své zastánce, kteří neváhají vynalézat takové definice umění, které shazují, případně přímo zavrhují onen druhý pól umělecké produkce. Zastánci vysokého umění tak umění vnímají jako cosi, co je seriózní, vytříbené, inovativní a individualisticky autorské, co přináší sofistikovanou formu i hluboká poselství, vzniká v rámci tvorby, jež nemá za svůj cíl finanční zisk, je důležitou součástí kulturní tradice a je určeno pro vzdělaného diváka, jenž jediný je schopen takové komplikované umění docenit a pochopit. Masové umění přitom podle těchto kritiků a teoretiků víceméně není ani uměním: je to jen zábava, snadná na recepci kvůli svému nenáročnému a podbízivému charakteru, je plná konvencí, přináší jen pokleslé požitky a útěk před realitou, přičemž je vyráběná masově čistě za komerčními účely. Například americký

---

55 Pierre Bourdieu. „Historický původ čistého estetična“. Přeložil Josef Šebek. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 336.

56 David Novitz. „Spory o umění“. Přeložili Pavel Zahrádka, Petr Stojan a Kateřina Sýkorová. In: Tomáš Kulka – Denis Ciporanov (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010, s. 373.

57 Pojmy populární, lidové, masové, nízké atd. kultury (stejně jako na druhém pólu kultury vysoké, seriózní, nezávislé atd.) nejsou synonyma – vznikají v odlišných dobách a jsou spojeny s rozdílnými diskurzy a hodnotovými systémy. Například masová kultura je definována na základě způsobu vzniku a distribuce děl, oproti tomu populární kultura se odvozuje od způsobu jejich recepce a používání. Spojuji je zde v rámci jistého zjednodušení usilujícího o vystižení tradiční hodnotové binarity, která tyto pojmy řadí do dvou protilehlých táborů.

kritik Dwight Macdonald tento způsob uvažování shrnuje v roce 1953 ve stati *A Theory of Mass Culture* (Teorie masové kultury) silným normativním tvrzením, že „existují teoretické důvody, proč masová kultura není a nemůže nikdy být kvalitní".[58]

Na druhém břehu stojí naopak zastánci populárního (masového, komerčního, lidového, nízkého atp.) umění. Z institucionálního hlediska se jedná o „slabší" skupinu, jež se méně často prosazovala se svými názory v relevantních médiích a institucích. Z jejich hlediska je masové umění zcela bezpochyby uměním: jeho kladem je právě zábavnost, technická dostupnost a přístupnost publiku, jež ale vůbec nevylučují komplexní a propracované umělecké hodnoty. Vysoké umění bývá pak někdy zároveň z tohoto úhlu pohledu napadáno jako nesrozumitelné, zbytečné, elitářské, vzdálené realitě a skutečným lidským problémům.

Všechny tyto definující popisy se nicméně při podrobnějším průzkumu ukazují být velice silně hodnotící, esencialistické a v důsledku napadnutelné. Ne každé vysoké umění je seriózní, autorské, sofistikované, elitářské, vytvářené beze snahy dosáhnout zisku, jak jej definují jeho zastánci, ani není vždy nesrozumitelné a příliš hlubokomyslné, za což jej někdy napadají jeho odpůrci – existuje obrovské množství děl řazených do této sféry, která to jednoduše nesplňují. Stejně tak populární umění není vždy jednoduché, čistě zábavní, podbízivé atd. Historické a sociologické studie ukazují, že toto rozdělení, velmi používané od druhé poloviny 19. století až do současnosti, nestojí na nějakých navždy platných vlastnostech daných děl, ale jedná se o silně hodnotící sociální konstrukt, který vznikl za účelem sociální diverzifikace, posílení sociálního statusu určitých vrstev ve společnosti, jejich sociální, diskurzivní moci.[59] Je věcí společenské dohody, co náleží do vysokého a co do nízkého umění – např. Shakespearova díla byla dlouhou dobu považována za „lidové" umění, až v druhé polovině 19. století začala být chápána a uváděna jako složité, vysoké umění, které je přístupné pouze adekvátně vzdělanému (tj. bohatému) publiku.[60] Tato konvencemi ovlivněná mocenská dělba se přitom týká nejen jednotlivých děl a autorů, ale i celých uměleckých druhů či médií – například kinematografie bojovala až do 50. let minulého století o to, aby byla uznávána jako skutečné, plnohodnotné umění a přestala být považována za pouhou lacinou

58 Citováno podle Pavel Zahrádka (ed.). *Estetika na přelomu milénia: Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010, s. 209.

59 Srov. např. Pavel Zahrádka. *Vysoké versus populární umění.* Olomouc: Periplum, 2009; Pavel Zahrádka (ed.). *Estetika na přelomu milénia: Vybrané problémy současné estetiky*; P. Bourdieu. *La Distinction: Critique sociale du jugement*; Jean-Pierre Esquenazi. *Godard et la société française des années 60*. Paris: Armand Colin, 2004; J. Wolff. *The Social Production of Art* aj.

60 Viz Lawrence Levine. *Highbrow/Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America*. Cambridge: Harvard University Press, 1988.

atrakci a zábavu pro nevzdělané masy. Naopak třeba nábytek byl v 18. století považován za umění, v 19. století byl nicméně přesunut do kategorie řemeslných výrobků.[61]

Pokud jsou v současnosti počítačové hry ještě stále velmi často považovány za podřadnou zábavu, jež nepřináší umělecké kvality, ba dokonce podněcuje agresivitu hráčů a vede je k útěku před realitou, můžeme se ptát, zda je tomu skutečně empiricky tak, anebo je takovéto hodnocení spíše výsledkem právě této konvenční a silně hodnotící hierarchické tradice kultury dělící umění na vysoké a nízké, přičemž pouze tomu prvnímu bývá připisován status „skutečného" umění. Definice umění se zřejmě nemůže zbavit toho, aby byla alespoň částečně hodnotící (vyzdvihující určité pozitivní kvality umění), nicméně neměla by být normativní, předsudečná, založená na nepodložených smyšlenkách, jež mají za cíl pouze zvyšovat či naopak snižovat sociální status určitých skupin lidí: definice umění by měla být schopna obsáhnout dobré i špatné umění, umění experimentální, stejně jako více konvencionální, umění pro minority, stejně jako pro majoritu lidí ve společnosti. Jinak řečeno, měla by inkluzivně popisovat, vysvětlovat a kategorizovat umění všech možných typů a druhů, nikoli zakazovat určité jeho „nežádoucí" formy.

61 Srov. Arthur Danto. „Art and Meaning". In: Noël Carroll (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000, s. 187.

Na cestě k definici umění: čtyři základní aspekty

Jak vidno, uvažování o umění v průběhu minulého století velmi pokročilo, i když za cenu neustálého problematizování dosud uznávaných definic, kdy výsledkem je mnoho různých, vzájemně soupeřících teorií. Jednotlivé definice přitom trpí tím, že buď nevysvětlují důsledně a ze všech hledisek, proč něco definujeme jako umění, a/nebo nedokážou definovat uspokojivě úplně všechna umělecká díla v jejich obrovské rozmanitosti. To, že se určitá teorie nehodí na některé výjimečné, hraniční případy, na druhou stranu ještě neznamená, že ji musíme celou diskvalifikovat, pokud velmi dobře vysvětluje a definuje „zbytek". Z mého pohledu můžeme ocenit určité vnímavé intuice a inteligentní argumenty ve všech výše zmiňovaných teoriích – od esencialistických přes antiesencialistické, institucionální, historické až po klastrové definice (za neužitečné osobně považuji jen intencionální definice, které jsou založeny na něčem, co je nezjistitelné). V tomto názoru samozřejmě nejsem první – i jiní badatelé si všímají, že leckteré dosavadní definice jsou vlastně komplementární, dají se poměrně funkčně spojit.[62]

Na základě předchozího stručného přehledu jednotlivých teorií můžeme za účelem zodpovězení otázky, zda jsou počítačové hry uměním, provést syntézu základních kritérií toho, kdy něco je, či není uměním. Můj přístup je založen na shrnutí čtyř nejdůležitějších a komplementárně fungujících aspektů, na jejichž základě máme tendenci něco považovat za umění, či nikoli (přinejmenším v současné západní společnosti):

Recepce – Uměním se něco stává vždy nejprve v rámci recepce, tedy v rámci vnímání, uvažování, interpretování recipienta. Akt vnímání něčeho jako umění je tím zcela nejzásadnějším, prvotním kritériem umění. Jedná se o kognitivní proces, který může být i zčásti řízený vůlí (můžeme si vědomě *zkusit* podívat se na něco – třeba na počítačové hry – jako na umění, i když jsme to tak předtím neviděli). Někteří teoretici umění na důležitost tohoto kritéria upozorňují, např. Arthur Danto, Marcia Muelder Eatonová či Ted Cohen. Cohen zdůrazňuje, že záleží především na samotném recipientovi, co udělá s daným dílem – vnímat něco jako umění znamená podle něj

62 Srov. např. R. Stecker. „Is it Reasonable to Attempt to Define Art?".

zaujmout určitý postoj, využít některé specifické recepční strategie (např. uvažovat o autorských intencích, zaměřit pozornost na estetické rysy díla, interpretovat onen artefakt významově atp.).[63]

Akt recepce, v jehož rámci něco vnímáme jako umění, nepřichází přitom ale zcela neomezeně a kdykoli – přestože mohu pomocí své vůle zkoušet tento způsob recepce aplikovat téměř libovolně na různé artefakty a události, neznamená to, že by se cokoli z mého pohledu mohlo stát uměním ani že bych měla tendenci snažit se vnímat jako umění všechno kolem sebe. Samo toto recepční kritérium tak nestačí pro úplné definování a vysvětlení umění. Pokud mám něco – včetně počítačových her – vnímat jako umění, determinují mne už předem tři faktory:

a) má mysl a její vlastnosti (viz celkem univerzálně shodné způsoby, jak lidský mozek vnímá, kategorizuje, dekóduje významy, zapojuje imaginaci apod.);

b) recepční a interpretační strategie, které ovládám (má kompetentnost coby recipienta je získávána učením se v určitých sociálních institucích a je ovlivňována mou zkušeností s historií umění);

c) vodítka, která jsou přítomná v díle samotném či v jeho prezentaci a která mě upozorňují, že by mohlo být produktivní zkusit na danou věc zaměřit „uměleckou recepci" (indicií, aby mne napadlo něco zkusit vnímat jako umění, může být třeba vyjádření autora díla, estetické kvality díla samotného, jeho podobnost s jiným uměleckým artefaktem apod.).

Na to, aby se něco stalo uměním, teoreticky stačí jediný člověk, který to tak vnímá – ale zároveň platí, že se člověk v tomto svém názoru může mýlit (může hodnotit něco jako umění z nesprávných důvodů, opomenout či naopak přehánět určité rysy díla, zvolit nevhodnou [nad]interpretaci pro jeho výklad apod.) a je ve svém aktu umělecké recepce velmi determinován vnějšími (společenskými a historickými) vlivy, stejně jako dílem samotným. Další tři kritéria rozpoznávání umění reflektují právě tuto podmíněnost recepce.

Sociální instituce – Aby něco, třeba počítačová hra, začalo být ve společnosti obecněji vnímáno jako umění, nestačí názor jednoho jediného člověka – daný názor musí sdílet početnější komunita lidí, nejlépe taková, jež je obdařena z institucionálního hlediska větší autoritou než jiné skupiny lidí. Ve společnosti se utvářejí a působí různé instituce a s nimi spojené komunity, diskurzy, normativní praktiky, které významně regulují, nakolik bude brán ohled na názory jednotlivců tvrdících, že něco je, či není uměním. Sociální a institucionální kontext přitom nejen „vyhodnocuje", posiluje či znevažuje defi-

63 Viz Ted Cohen. „The Very Idea of Art". *National Council on Education for the Ceramic Arts Journal*. 1988, roč. 9, č. 1; a M. M. Eaton. „A Sustainable Definition of Art". Srov. též velmi podobný sémiopragmatický přístup Rogera Odina – Roger Odin. *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck, 2000.

nitorické aktivity jednotlivých lidí, ale působí na ně i předem – strukturuje dopředu, jaká kritéria hodnocení umění a jaké interpretační strategie jsou v dané společnosti běžné a akceptované či naopak zavrhované a minoritní.[64]

Přestože tedy může mít „pravdu" i jeden jediný člověk, který něco považuje za umění a nikdo jiný s ním jeho názor nesdílí, určitá definice umění je tím přesvědčivější a v dané společnosti platnější, čím větší počet lidí a větší autoritou obdařené společenské instituce onu definici vyznávají a propagují. Konkrétněji řečeno: kritik nebo historik umění, ředitel galerie, ministr kultury, člen grantové umělecké komise nebo uznávaný umělec jsou obdařeni větší autoritou ve společnosti, pokud se jedná o otázky umění, než „obyčejný" recipient. Jak si všímají zastánci tzv. institucionálních teorií umění, to, zda něco je, či není uměním, nelze rozhodnout „objektivně" a zároveň nejde ani o čistě „subjektivní" rozhodnutí jednotlivých recipientů: umění vzniká na základě určitého sociálního mechanismu, na základě společenské dohody spějící k jistému vratkému a dočasnému konsenzu.

Historie – Praxe definování umění má historickou povahu – kritéria definování umění a recepční strategie se proměňují v čase a musíme se jim učit na základě zkušeností s dějinami umění. Jednotliví lidé a sociální instituce nerozlišují umění od ne-umění zcela libovolně, ale vždy s ohledem na uměleckou tradici. Nejde přitom jen o to, že se historicky proměňují jednotlivá kritéria určující, co je, či není uměním, ale samotný vztah daného artefaktu k historii umění je pro nás důležitým kritériem, zda se jedná o umělecké dílo, či ne. V některých případech se čistě tato vazba na historii může stát v rámci naší recepce (ovlivňované a regulované sociálními institucemi) prvním a nejvíce rozhodujícím důvodem, proč něco zařadíme do oblasti umění.

Na rozdíl od zastánců teorie rodinných podobností, případně historické teorie umění, si myslím, že historický pohled nestačí k uspokojivému vysvětlení, kdy a jak se něco stává uměním – to, že se něco vztahuje k historii umění, automaticky neznamená, že se musí jednat o umění. Onen vztah k historii umění musí být určitého „správného", „závažného", paradigmatického atd. typu a musí být jako takový vnímán v rámci konkrétní recepce (odehrávající se pod vlivem sociálních institucí). Například závodní počítačová hra *Need for Speed* výrazně pracuje s jedním z historicky velmi podstatných prvků evropské umělecké tradice, a sice s realistickou reprezentací – stačí to ale k tomu, abychom tuto herní sérii (či vůbec celé herní médium) označili za umění? Podle mého názoru to není tak jednoduché,

64 Jak píše například Pierre Bourdieu: „[...] je to oko milovníka umění, co činí umělecké dílo uměleckým dílem. [...] je to možné jen proto, že milovník umění je sám produktem dlouhodobého vlivu uměleckých děl. Tento kruh je typický pro každou instituci [...]." P. Bourdieu. „Historický původ čistého estetična", s. 330.

sportovní zážitek tu přinejmenším soupeří s tím uměleckým. Na druhou stranu si vezměme hru, jako je *4 minutes and 33 seconds of uniqueness* od Pietri Purha, kterou „vyhrajete" tehdy, pokud budete po dobu 4 minut a 33 sekund zrovna jediný člověk na světě, který ji hraje (pokud se ji zrovna pokouší hrát i někdo jiný, tak hra bez vysvětlení končí). Je to hra, která sebereflexivně odkazuje na určitá klíčová díla dějin umění a snaží se vyvolat komplikovaný, intenzivní, poetický, konceptuální zážitek, což je pro moderní umění charakteristické – v tomto případě je z mého pohledu vazba na uměleckou historii tak silná, že nemám pochyb, že se jedná o (herní) umělecké dílo, a to právě díky této vazbě na historii umění.

Umělecké prvky a zážitky – Přestože nemůžeme definovat jednou pro vždy základní umělecké prvky a typy zážitků, jež by byly pro všechna umělecká díla společné a „povinné", souhlasím se zastánci tzv. klastrové teorie, že pro naše rozhodování, zda něco je, či není uměním, je důležitá naše historická znalost určitého konkrétního souboru častých vlastností, které si spojujeme s uměním. Klastrová teorie přitom nepopírá zásadní důležitost aktu recepce ani podmíněnost recepce společenskými institucemi a vztahem k historii umění. V různých dobách, komunitách a institucích může být uznáván vždy trochu jiný seznam charakteristik umění. Na druhou stranu některé vlastnosti umění se objevují znovu a znovu v různých epochách a kulturách, takže můžeme uvažovat o určité relativní univerzálnosti uměleckých prvků a funkcí.

Například Denis Dutton zahrnuje mezi tyto charakteristické, disjunktivně platné vlastnosti umění: 1) přímé potěšení (především estetické potěšení, krása atd., jež dílo přináší bez ohledu na nějaký praktický užitek), 2) propracovanost a virtuóznost (dílo je demonstrací toho, že vzniklo za pomoci osvojení řemeslných či jiných dovedností), 3) styl (dílo oplývá rozpoznatelným stylem, je vyrobeno podle určitých formálních, kompozičních pravidel), 4) novost a kreativita (umění je často oceňováno za to, jak překvapuje publikum svou originalitou), 5) kritika (existence umění předpokládá kritickou praxi – díla jsou hodnocena a kritizována), 6) reprezentace (velká část děl do nějaké míry reprezentuje, imituje reálné či imaginární skutečnosti), 7) speciální zaměření pozornosti (umění je oddělené od reality, vyžaduje speciální pozornost, je považováno za něco výjimečného), 8) expresivní individualita (umění má potenciál vyjadřovat osobnost svého tvůrce), 9) emocionální saturace (umělecká díla v recipientech vyvolávají emoce), 10) intelektuální výzva (umění nám umožňuje trénovat a překonávat naše mentální schopnosti, což je samo o sobě zdrojem potěšení).[65]

65 Denis Dutton. *The Art Instinct: Beauty, Pleasure and Human Evolution.* New York: Bloomsbury Press, 2009, s. 52–59.

Nelze říct „objektivně" (tj. esencialisticky, pouze na základě vlastností díla samotného), že něco je uměním – pokud to říkáme, myslíme tím spíš, že něco je v dané společnosti a době neproblematicky a konsenzuálně vnímáno jako umění, či v užším slova smyslu, že něco je pro někoho z nějakých důvodů uměním. Je třeba vzít do úvahy dynamický celek všech faktorů, teprve ten nám zodpovídá nejen otázku „co je umění", ale ještě spíš „kdy je umění": v určité době a v určitých komunitách je něco obvykle chápáno jako umění na základě institucionálně prosazovaných kritérií postavených většinou na nějakých konkrétních prvcích děl a jejich funkcích, které existují v určité „správné" vazbě na historickou tradici umění.

Zda jsou počítačové hry uměním, bychom měli být tedy schopni zodpovědět průzkumem všech čtyř aspektů *zároveň*: 1. recipientů (jaké recepční a interpretační strategie při hraní lidé používají? proč hry někdy označují za umění?), 2. sociálních institucí (jaké instituce podporují, či naopak nepřijímají názor, že počítačové hry jsou uměním? jak o této otázce uvažují historici, kritici, členové významných uměleckých a kulturních institucí? jaké rozličné diskurzy se ve společnosti vytvářejí v souvislosti s touto otázkou?), 3. historie (jak se počítačové hry vážou k historii umění jako celku či k historii jednotlivých uměleckých druhů? jsou tyto vazby dostatečné, aby odůvodnily chápání počítačových her jako umění? jaká je interní historie počítačových her – můžeme ji vnímat jako historii postupně se rozvíjejícího uměleckého média?), 4. uměleckých prvků a zážitků (jaké umělecké prvky hry používají a dále rozpracovávají? přinášejí nějaké specifické, originální prvky, s nimiž lze pracovat uměleckým způsobem? jaké typy uměleckých zážitků – pokud vůbec nějaké – hry přinášejí?). První a druhý aspekt, týkající se společenské a recepční roviny definice umění ve vztahu k počítačovým hrám, se pokusím prozkoumat v následující kapitole; ve třetí a čtvrté kapitole budu analyzovat vybrané konkrétní prvky počítačových her s ohledem na to, nakolik mohou být chápány jako prvky neproblematicky zapadající do klastrových definic umění, tedy prvky, jež si tradičně většinou s uměním spojujeme (jako jsou např. vyprávění příběhů, propracované fikční světy a komplexní témata, jež nás provokují k přemýšlení); v páté kapitole se zaměřím na zasazení média počítačových her do kontextu historie umění.

Hry v sociálním a institucionálním kontextu

Debaty o počítačových hrách odehrávající se v posledních desetiletích jsou velmi různorodé a často velmi vyhrocené. Na jedné straně určitý proud herních vývojářů, kritiků, akademiků a hráčů samotných nemá pochyb, že se jedná o nový druh umění, nové médium se zcela osobitými výrazovými možnostmi – někteří vizionáři jako Chris Crawford tak hry viděli už na počátku 80. let. Na druhé straně tomu jiní lidé, a to včetně významných reprezentantů herního média, oponují a tvrdí, že hry nejsou a nikdy nebudou uměním, že fungují příliš odlišně a že snaha vměstnat hry pod kategorii umění je spíše škodlivá, protože omezuje hry v jejich specifičnosti. Velká část veřejnosti navíc, zdá se, nejenže vůbec nepovažuje počítačové hry za umění, ale má pocit, že se jedná o škodlivý fenomén, který by měl být silně regulován, protože vede obzvláště mladé lidi k sociální izolaci, násilnému chování a závislosti na hraní. Diskurz o možném uměleckém charakteru počítačových her se tak odehrává na pozadí atmosféry plné obav z videoher, které jak média, tak některé více či méně organizované zájmové skupiny lidí mají opakovaně tendenci nahlížet jako vážné společenské ohrožení. Dříve než se podíváme podrobněji na jednotlivé argumenty stavící se pro nebo proti tvrzení, že hry jsou uměním, prozkoumejme proto nejprve, jak se k hrám obecně staví společnost, protože celkový přístup k hrám, a specificky počítačovým hrám, ovlivňuje, zda a jakým způsobem jsou následně akceptovány snahy o legitimizaci digitálních her coby umění.

Specifická pozice her ve společnosti

Hry a morální panika

Herní vývojářka Auriea Harveyová, jež spolu se svým manželem Michaelem Sämynem založila vývojářské studio Tale of Tales, jednou poznamenala: „K tomu, aby hry byly kulturně respektovány, by nemělo být zapotřebí, aby byly považovány za umění."[66] Harveyová tak poukazuje na obecně nízký kulturní status her sahající mnoho století do minulosti, na silně zakořeněnou tradici pohlížet na hry jako na něco zbytečného, ne-li škodlivého. Archeologické nálezy svědčí o tom, že lidé hráli hry už před tisíci lety – ve starověkém Egyptě, Mezopotámii, Indii, Číně i Africe byly nalezeny pozůstatky mnoha herních artefaktů, různých tokenů, herních desek či kostek. Zároveň máme historické důkazy o snahách hraní kontrolovat a omezovat sahajících hluboko do minulosti. Tyto snahy se týkaly především hraní hazardních her, nesoucích s sebou riziko návykovosti a následných finančních problémů, ale určité morální stigma se přenášelo i na hry obecně. V antickém Římě bylo hraní velmi oblíbené. V mnoha hostincích byly speciální místnosti sloužící jako herny, kde se hrálo často také o peníze, hry se hrály též v mnoha domácnostech. Proti hrám se nicméně brzy začaly formovat kritické názory, jak si všímá ve své historické studii na toto téma Suzanne Farisová:

> „[...] moralisté a historici odsuzovali hazardní hry jako nebezečné rozptýlení odvádějící od práce a osobních povinností a také jako sobecké plýtvání osobními i rodinnými zdroji, které by mohly být lépe využity pro pomoc ostatním a celé komunitě. Horatius, píšící v období vlády Augusta, živě vykresloval obraz římských mladíků z dobře situovaných rodin, kteří nebyli ani schopní jezdit na koni nebo lovit, ale zato byli náruživými hráči her v kostky. Půl století po Augustovi, během vlády Nera, senátor a stoický filozof Seneca nesouhlasně charakterizoval gamblery jako lidi, kteří se rádi poflakují

66 Původní článek už z internetu zmizel, převzato z jeho kopie: „Are Video Games Art?" [online]. *Wonderville*. [Cit. 10. 12. 2015.] Dostupné z: http://wonderville.wikispaces.com/recent+news.

v zadních místnostech nechvalně proslulých hostinců a schovávají se tam před úředními osobami, bledí, zesláblí a navonění parfémy."[67]

Z jedné Plautovy komedie, *Miles Gloriousus*, jež pochází z konce 3. či začátku 2. století př. n. l., je pak doložen první důkaz o legislativním zákazu týkajícím se hraní kostek a v pozdějších letech jsou známy z antického Říma i další zákony specificky zakazující právě hraní kostek (některé jiné formy hraní, například sázky při sportu, byly přitom povoleny a také během svátku Saturnálií bylo hraní všeobecně dovoleno).[68]

Coby ztráta času, energie i peněz, jež odvádí především mladé lidi od důležitějších záležitostí, byly hry v Evropě nahlíženy i v pozdějších stoletích. V roce 1457 byl například ve Skotsku parlamentem zakázán golf, protože údajně odváděl mladé muže od procvičování lukostřelby.[69] V letech 1938–1979 byly v New Yorku zakázány pinballové stroje, na nichž se hrálo za mince. Starosta Fiorello La Guardia měl za to, že se jedná o mafii organizovanou zábavu, která jen tahá peníze ze školáků, a v roce 1942 dokonce vydal příkaz policii, aby každý pinball, který nalezne, rozbila. Zákaz byl zrušen až poté, co na popud výrobců pinballu a jejich právníků před soudem v roce 1979 vystoupil mladý novinář a náruživý hráč pinballu Roger Sharp, který názorně demonstroval, nakolik se jedná o obtížnou, různé dovednosti trénující hru.[70] Jak to shrnuje mj. Frans Mäyrä, hry a hraní byly, zdá se, od svého počátku výrazně kulturně ambivalentní: „hry jsou schopné upoutat naši pozornost a energii po dlouhý čas. Toto ponoření do her může být společností vnímáno jako něco rozvratného […]."[71]

Hry se tak opakovaně stávaly a stávají předmětem tzv. morální paniky. Morální panika je často užívaný pojem, který prvně definoval sociolog Stanley Cohen v roce 1972: „Společnosti se zdají být čas od času vystaveny obdobím morální paniky. Určitý stav, epizoda, osoba či skupina osob začnou být definovány jako hrozba pro hodnoty a zájmy společnosti; jejich povaha je prezentována stylizovaným a stereotypním způsobem masovými médii; novináři, biskupové, politici a jiní správně uvažující lidé vztyčují morální ba-

67 Suzanne B. Faris. „Changing Public Policy and the Evolution of Roman Civil and Criminal Law on Gambling". *UNLV Gaming Law Journal*. 2012, roč. 3, č. 2, s. 202 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://scholars.law.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1041&context=glj.

68 Srov. *tamtéž*.

69 Srov. Jesper Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, s. 21.

70 Srov. Jack Black. „Pinball: The Misunderstood Game of Amusement". *Milestones: A Journal of Academic Writing*. 2011, roč. 7, s. 25. Dostupné také [online] z: http://www.pulaskitech.edu/programs_of_study/milestones/Milestones_2011.pdf#page=22.

71 Frans Mäyrä. *Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London – New York: Sage Publications, 2008, s. 38.

rikády; sociálně uznávaní odborníci pronášejí své diagnózy a řešení […].“[72] Hry nejsou jediným terčem morální paniky – mezi známé příklady patří třeba hony na čarodějnice, antisemitské bouře, strach z imigrantů, homosexuálů či masových vrahů, stejně jako znepokojení nad tím, jak se chová mládež. Pro morální paniku je charakteristická určitá cykličnost či spirálovitost: spíše ojedinělé události se chytnou média či nějaká zájmová skupina a začnou ji zveličeně prezentovat jako celospolečenské ohrožení, k tomu se pak přidávají další média, politici, odborníci i pseudoodborníci, kteří danou událost či fenomén ještě více emotivně dramatizují svými leckdy příliš černobílými a zobecňujícími odsudky. V rámci vyolané paniky se její terč často konstruuje jako nebezpečná deviace z normality, démonizuje se.

Podle Ericha Goodey a Nachmana Ben-Yehudy má morální panika pět základních charakteristik: 1) znepokojení (nad chováním určité skupiny osob či fenoménem a jejich škodlivými důsledky; znepokojení je často spjato s úzkostí), 2) nepřátelství (daná skupina či fenomén jsou zobrazovány jako nepřátelské, jako hrozba pro hodnoty společnosti, vytváří se stereotypizovaná dichotomie mezi námi a těmi druhými), 3) konsenzus (ve společnosti jako celku či v její určité části musí fungovat víceméně konsenzus, že se jedná o reálnou a závažnou hrozbu), 4) disproporčnost (morální riziko bývá často přeháněné, neodpovídající reálným dopadům, a zveličuje se také množství lidí, kteří jsou údajnou hrozbou bezprostředně zasaženi), 5) nestálost (morální paniky jsou pomíjivé, propukají náhle a často stejně náhle mizí, jindy nicméně vedou k institucionalizaci, kdy se pod jejich vlivem formují určité zájmové skupiny působící dlouhodobě).[73] Coby klíčový rys bývá vyzdvihována obzvláště disproporčnost, i když se jedná zároveň o poněkud spornou, těžko měřitelnou charakteristiku. V některých případech ji lze sice dobře zdokumentovat (Goode s Ben-Yehudou zmiňují např. falšované a přeháněné údaje ze statistik nebo využívání nepravdivých zvěstí), v jiných je nicméně míra ohrožení spíše věcí subjektivního posouzení. Jak si všímá Kenneth Thompson, v posledních desetiletích se kvůli nárůstu různých mediálních kanálů morální paniky objevují a střídají mnohem častěji než v dřívějších stoletích a jejich terčem se často stávají širší skupiny lidí než dříve: „Rychlost sociálních změn a vzrůstající sociální pluralismus vytváří větší potenciál pro konflikty hodnot a střety životních stylů mezi různými sociálními skupinami, což ústí do morálních iniciativ, jež brání anebo prosazují hodnoty určité skupiny proti jiným.“[74]

---

72 Stanley Cohen. *Folk Devils and Moral Panics*. 3. vydání. London – New York: Routledge, 2002, s. 1.

73 Erich Goode – Nachman Ben-Yehuda. *Moral Panics: The Social Construction of Deviance.* 2. vydání. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009, s. 37–43.

74 Kenneth Thompson. *Moral Panics.* London – New York: Routledge, 1998, s. 11.

Panika z médií

Vnímání počítačových her není negativně ovlivněno jen morálními panikami, jež se už od antiky objevují ve spojení s hraním her obecně. Za speciální typ morální paniky badatelé považují tzv. paniku z médií (*media panic*), během níž je veřejnost znepokojena škodlivými efekty nějakého nového, doposud kulturně neuznávaného média. Panika z médií se objevila například s rozšířením tištěných médií v 19. století. Masová industriální výroba kulturních artefaktů, náhle dostupných i méně vzdělaným a chudším vrstvám společnosti, byla vnímána jako ohrožení klasické kultury a jejích hodnot.[75] Špatně přijímána byla zpočátku leckdy také fotografie, která byla ve srovnání s malířstvím považována za příliš snadnou a ve svém realismu za příliš provokativní. Když viktoriánský fotograf Oscar Rejlander v roce 1857 vytvořil alegorickou fotografickou koláž *The Two Ways of Life* (Dva způsoby života), setkal se u části veřejnosti s nepochopením. Pro Rejlandera byla fotografie novým uměleckým druhem a na toto své dílo nafotil některé ženské postavy nahé ve snaze přiblížit se konvencím tehdejšího malířství, dokázat, že fotografie může přinášet stejně působivé estetické efekty. Zatímco v malířství byly akty respektovaným žánrem, na poli fotografie byly nicméně označeny za obscénní a pornografické.[76] Kinematografie v prvních desetiletích své existence musela také často obhajovat právo na svou existenci. Různé znepokojené spolky ji viděly jako příčinu morálního úpadku a požadovaly, aby byla regulována, obzvláště ve vztahu k dětským divákům.[77] Dalšími oběťmi veřejného morálního znepokojení spadajícího pod fenomén paniky z médií, kdy je útočeno na celé rodící se médium nebo žánr, se staly jazz, rock-and-roll, punk, komiksy, televize – a počítačové hry.

Koncept paniky z médií do akademického povědomí prosadila dánská socioložka Kirsten Drotnerová, která tento fenomén poprvé popisovala v roce 1999. Charakterizuje jej takto:

> „V některých případech s sebou debata o novém médiu přináší – či se přímo celá proměňuje do – vzrušené, emocionální reakce: v takovém případě máme co do činění s něčím, co může být definováno jako panika z médií. Můžeme ji považovat za specifický typ širšího konceptu morální paniky, přičemž má některé základní charakteristiky: médium provokuje a vyvolává onu diskusi; daná diskuse je silně

75 Srov. např. J.-P. Esquenazi. *Godard et la société française des années 1960.*

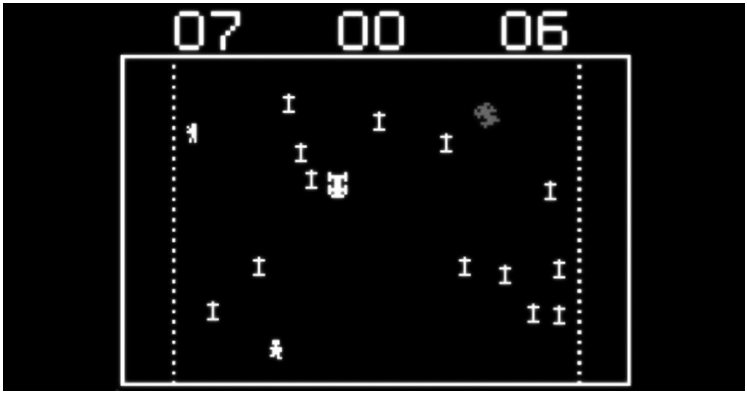
76 Srov. Brett Martin. „Should Videogames Be Viewed as Art?". In: Andy Clarke – Grethe Mitchell (eds.). *Videogames and Art.* Bristol: Intellect, 2007, s. 202–203.

77 Srov. např. Lee Grieveson. *Policing Cinema: Movies and Censorship in Early-Twentieth-Century Cinema.* Berkeley – London: University of California Press, 2004; Sarah Smith. *Children, Cinema and Censorship: From Dracula to Deadend Kids.* London: I. B. Taurus, 2005.

emocionálně nabitá a morálně polarizovaná (médium je buď ‚dobré', nebo ‚špatné') s tím, že většinou je zviditelňováno především negativní hledisko; diskusi vedou dospělí a zaměřuje se na děti a mládež; proponenti této debaty mají často nějaký profesionální zájem na tématu, např. jde o učitele, knihovníky, kulturní kritiky anebo akademické badatele [...]."[78]

Drotnerová a někteří další vědci tento fenomén chápou jako výraz určité obecnější úzkosti z modernity a inovací projevující se především v obdobích zvýšeného sociálního napětí, kdy se nová média stávají do určité míry zástupným cílem, symptomem pro jiný a širší sociální problém.

Počítačové hry minimálně od poloviny 70. let probouzely ve společnosti emoce, nebyla to nicméně vždy radost z nového zábavního, ne-li přímo uměleckého prostředku. V roce 1976 vznikl herní automat s černobílou hrou *Death Race* od společnosti Exidy, v níž hráč ovládá auto, jímž má za úkol přejet co nejvíce postaviček na obrazovce. Po přejetí se na místě přejeté postavy objeví náhrobek. Hra byla sice propagována jako hon na monstra, která máme zabít přejetím autem, nicméně grafika byla v té době tak jednoduchá, že postavičky na obrazovce je lehce možné pokládat za reprezentaci lidí. Původní pracovní název hry byl ostatně Pedestrian, Chodec, a hra se inspirovala akčním sci-fi filmem *Death Race 2000* (1975, režie Paul Bartel), jehož zápletka se točí kolem závodu aut, jehož účastníci mají za úkol přejíždět chodce – čím brutálněji je zabijí, tím více bodů za to získávají. Přestože existovaly v té době i leckteré jiné hry zobrazující násilné činy,



Obr. 2 / *Death Race* (1976)

78 Kirsten Drotner. „Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity". *Pedagogica Historica*. 1999, roč. 35, č. 3, s. 596. Dostupné také [online] z: https://gamesined.wikispaces.com/file/view/0030923990350303.pdf.

právě *Death Race* se stala první videohrou historie, která vyvolala rozsáhlou pobouřenou diskusi v médiích (především amerických) . Vedle mnoha různých spíše krátkých zpráv v denním tisku a televizním zpravodajství se hře rozsáhleji věnovaly např. článek v *New York Times* či hodinový televizní pořad *60 Minutes*.

Na případu *Death Race* lze ilustrovat, jak hra, která z dnešního pohledu působí ve své pixelové grafice velmi nevinně a nenásilně, může vyvolat znepokojení, jež velmi záhy vede kritiky k vyvozování (ničím nepotvrzených) kauzálních vazeb a dalekosáhlých důsledků, kdy údajnou excesivní násilnost jedné hry začnou v rámci zobecňování vztahovat k celému médiu počítačových her. Například psycholog Gerald Driessen z National Safety Center, tedy Národního centra bezpečnosti, citovaný v roce 1976 v článku v *New York Times*, mluví o eskalaci násilí, která kvůli této hře a dalším podobným může nastat: „V televizi je násilí pasivní [...] V této hře hráč podniká první krok k tomu, aby sám působil násilí. Hráč není už jen divákem. Je tím, kdo se zapojuje do toho procesu [...] Jsem si jistý, že většina lidí hrajících tuto hru neskočí do svého auta a nevydá se přejíždět chodce [...] Ale jeden z tisíce? Jeden z milionu? A bojím se pomyslet, co nastane, když to bude podporováno. Bude to pěkně krvavé."[79] Carly Kocureková, která věnovala skandálu kolem *Death Race* studii, si všímá, že hry jako *Death Race*, *Carmageddon* (1997) či *Grand Theft Auto* (1997–2015) vyvolávají tolik znepokojení možná proto, že „se zaměřují na násilí mimo ustanovený sociální řád. Není to válečné násilí nebo Divoký západ ani násilí v rámci policejních procedur, které jsou všechny chápány jako nezbytné pro udržení řádu, namísto toho jde o násilí, které je nezodpovědné a chvílemi se zdá být radostné."[80] Přestože mediální kontroverze paradoxně všem těmto hrám výrazně napomohla v propagaci a prodejnosti, zároveň podle Kocurekové „diskurz kolem *Death Race* napomohl utvořit ve veřejné imaginaci silné spojení mezi hraním počítačových her a násilím", a tato hra tak „ustanovila vzorec pro budoucí morální paniky týkající se videoher".[81]

Panika z médií spjatá s počítačovými hrami se odvíjí buď od konkrétního případu určité videohry, případně skupiny videoher (vedle výše zmiňovaných se častým příkladem „morálně škodlivé" hry stávaly např. *Mortal Kombat* [1992], *Doom* [1993], *Manhunt* [2003] a akční hry obecně), anebo bývá spojena s globálním odsudkem celého média. Druhý případ se

79 R. Blumenthal. „Death Race game gains favor, but not with the safety council". *New York Times*. 1976. Cit. podle Carly A. Kocurek. „The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race" [online]. *Game Studies*. 2012, roč. 12, č. 1 [cit. 12. 12. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.

80 C. A. Kocurek. „The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race".

81 *Tamtéž*.

jeví být očividně problematičtější, vezmeme-li do úvahy, jak pestrý rejstřík her existuje – vedle akčních her z pohledu první osoby (tzv. FPS žánr) či válečných strategií jsou rozšířené třeba i hry logické, edukativní, explorační, experimentální či dokumentární. James Newman v knize *Playing with Videogames* (Hraní si s videohrami, 2008) vytyčuje čtyři hlavní údajné újmy, které počítačové hry podle jejich kritiků způsobují: jedná se o škodlivý vliv v oblastech sociálnosti, kreativity, produktivity a gramotnosti.

Z hlediska gramotnosti je hrám často vyčítáno, že odvádějí děti a mládež od jiných, údajně prospěšnějších způsobů trávení volného času, které by je mnohem více vzdělávaly a rozvíjely. Jak píše Newman, v této zjednodušené optice „hrát hry znamená odmítat knihy", přičemž se podle něj jedná o velmi podivný kritický argument: „Kritika videoher [...] používá poněkud limitovanou definici gramotnosti, která se zabývá jen psaným slovem a nepřipouští možnost či hodnotu jiných druhů dovedností či kompetencí."[82] V současnosti existuje už poměrně rozsáhlá literatura, která ukazuje, že počítačové hry trénují a rozvíjí mnohé kognitivní schopnosti velmi užitečné obzvláště v dnešní době primárně vizuálních médií prezentujících informace rychlým a vícekanálovým způsobem (viz například výzkumy o schopnosti rozdělovat pozornost a orientovat se v prostoru nebo výzkumy ukazující, jak počítačové hry pomáhají trénovat paměť, rychlost reakcí, prostorovou představivost).[83] Badatelé zkoumající edukativní potenciál počítačových her, jako jsou Kurt Squire, James Paul Gee a další, se shodují na prospěšných důsledcích hraní her pro děti a mládež a na tom, že mohou zkvalitnit klasickou výuku na školách.[84]

Škodlivý vliv v oblasti produktivity je připisován tomu, že hraní her zabírá až příliš mnoho času, který by šel podle jejich kritiků využít mnohem užitečněji. Hráči jsou často vykreslováni jako jakési zhypnotizované oběti přikované ke klávesnicím a monitorům, neschopné se od hraní odtrhnout a zanedbávající kvůli tomu své školní povinnosti, jiné koníčky či práci. Přestože

82 James Newman. *Playing with Videogames*. New York – London: Routledge, 2008, s. 6.

83 Srov. např. Sandra L. Calvert. „Cognitive Effects of Video Games". In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005; nebo Mark Griffith. „The Therapeutic Value of Video Games". In: *tamtéž*.

84 Srov. James Paul Gee. *What Videogames Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave McMillan, 2003; Kurt Squire. *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York: Teachers College Press, 2011. Efektivnost her používaných při výuce podporují i leckteré empirické studie a jejich meta-analýzy, viz např. Sigmund Tobias – J. Dexter Fletcher – Alexander P. Wind. „Game-Based Learning". In: J. M. Spector et al. (eds.). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. New York: Springer, 2014; Douglas B. Clark – Emily E. Tanner-Smith – Stephen S. Killingsworth. „Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis". *Review of Educational Research*. 2015, roč. 86, č. 1.

počítačové hry skutečně díky svojí zvýšené imerzivnosti mají schopnost vtáhnout hráče do hraní na dlouhé hodiny, je třeba rozlišovat mezi různými hráči a také podrobněji zkoumat, nakolik se jedná skutečně o negativní jev. Podobný argument byl v 18. století vztahován na čtení románů – ty také byly podle svých kritiků znepokojivé tím, jak silně a na dlouhou dobu vtahovaly čtenáře do děje a jak je emocionálně rozrušovaly. Dnes to přitom většinou vnímáme naopak jako klad takovéhoto druhu literatury. Zvláštní, až paradoxní je na tomto typu kritiky také obviňování her z toho, že hráče činí pasivními. Jak píše Newman: „Videohry, forma definovaná nejlépe svou interaktivitou, jsou obviňovány z toho, že své hráče uvrhávají do téměř smrtící pasivity."[85]

Z hlediska kreativity jsou pak hry podle Newmana osočovány z toho, že se jedná o mechanickou aktivitu, jež „nevyžaduje ani nerozvíjí imaginaci".[86] Připomíná v té souvislosti několik kritických vyobrazení herního média jako čehosi, co je postavené na čistě repetitivním střílení, resp. mačkání tlačítek. Přestože některé počítačové hry skutečně vnucují hráčům velmi repetitivní způsob chování (hráči sami mluví např. o tzv. grindování, tedy monotónní dřině, kdy hry vyžadují stále dokola stejné činnosti), je otázka, nakolik je možné to zobecňovat na všechny hry, a navíc nakolik a zda vůbec má takový typ stereotypní zábavy dlouhotrvající negativní dopady na hráče.

Asi nejvíce veřejně diskutovaným údajným škodlivým vlivem je pak čtvrtý typ v Newmanově typologii, tedy škodlivý vliv v oblasti sociální. Do této kategorie bychom mohli zařadit vzrušené debaty o tom, že hry sociálně izolují hráče, způsobují jim závislost a že hry vedou hráče k násilnému chování v reálném životě. Zevšeobecňující odsudek, že hry vedou k sociální izolaci, jednoduše není pravdivý – hraní počítačových her od počátku bylo a stále je velmi sociální aktivitou, v rámci níž se hráči zapojují do mnoha kolektivních činností a diskusí (od společného hraní videoher v domácnostech přes společné hraní v multiplayerových a masivně onlinových hrách až k rozličným sociálním praktikám, jako je účast na fórech, vytváření návodů, databází, letsplayů atd.).[87] O chorobné závislosti na počítačových hrách a násilném chování vyprovokovaném hraním se vedou rozsáhlé de-

85 J. Newman. *Playing with Videogames*, s. 3.

86 *Tamtéž*, s. 5.

87 O této sociální dimenzi hraní svědčí podrobněji různé leckdy etnografické studie hráčů. Krom výše zmiňované knihy Jamese Newmana viz např. Celia Pearce. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2009; nebo T. L. Taylor. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: The MIT Press, 2006. Např. podle výzkumu ESA z roku 2014 77 % amerických hráčů hraje s jinými lidmi, a to minimálně jednu hodinu týdně. Viz ESA. *2014 Essential Facts about Computer and Video Game Industry* [online]. Duben 2014 [cit. 12. 1. 2015]. Dostupné z: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2014.pdf.

baty, které – jak ukážu níže – se nicméně zdají ukazovat, že se jedná spíše o výjimečné případy, nikoli něco, co by automaticky postihovalo všechny či většinu lidí hrajících počítačové hry.

Hry a násilí

Vezměme si za příklad diskuse o násilí ve hrách a o tom, jaké má dopady na hráče a potažmo na celou společnost. Kritiky na počítačových hrách znepokojuje, že násilí v nich simulovaně páchají aktivně sami hráči – velké obavy v tomto smyslu vyvolává žánr FPS, kde jsme umístěni do světa hry přímo v první osobě i z vizuálního hlediska. Opakované trénování násilných akcí v počítačových hrách nás údajně násilí přímo učí, posiluje v nás agresivní myšlení a chování. Mezi dlouhodobé zastánce této teze patří např. Craig A. Anderson a Karen E. Dillová, kteří v jedné své studii tvrdí, že násilné počítačové hry mají jak krátkodobé, tak dlouhodobé škodlivé efekty, přičemž ony dlouhodobé charakterizují takto: „Pokaždé když lidé hrají násilné počítačové hry, nacvičují si násilné scénáře, které učí a posilují ostražitost vůči nepřátelům (tj. nepřátelské percepční zaměření), agresivní jednání vůči ostatním, očekávání, že ostatní se budou chovat agresivně, pozitivní přístup k používání násilí a víru v to, že násilná řešení jsou efektivní a přijatelná."[88] Jiným často používaným argumentem je, že hry vedou k desenzitizaci, k necitlivosti vůči násilí, které nám začíná po hraní připadat normální a akceptovatelné i v běžném životě. Americký důstojník a psycholog Dave Grossman zasvětil svou kariéru trénování vojáků a policistů, specificky tomu, aby se naučili používat násilí. Lidé mají často velký problém použít násilí i v situaci, kdy se brání – existují psychické bariéry, které velkou část lidí v používání násilí brzdí, a armádní experti jako Grossman tak vojákům pomáhají pomocí tréninku tyto bariéry překonat. V počítačových hrách pak podle něj tkví velké nebezpečí, protože se jedná o v podstatě stejný typ znecitlivujícího tréninku, jaký používal on ve své práci: „[...] videohry poskytují kvalitní vojenský výcvik dětem [...] Děti přirozeně nezabíjí; naučí se to z násilí viděného doma [...] a z násilí fungujícího jako zábava v televizi, filmech a interaktivních videohrách."[89] Ve svých knihách, které vycházejí od roku 1999 a vyvolaly v americké společnosti velké debaty, před

88 Craig A. Anderson – Karen E. Dill. „Videogames and Agressive Thoughts, Feelings, and Behaviour in Laboratory and in Life". *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000, roč. 78, č. 4, s. 774. Dostupné také [online] z: https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/psyifp/aeechterhoff/wintersemester2011-12/seminarthemenfelderdersozialpsychologie/12_anderson_dill_videogames--aggressivethoughts_jpsp2000.pdf.

89 Cit. podle Stephen Kline. „Moral Panics and Video Games" [online]. *Media Analysis Lab*. 2002 [cit. 12. 1. 2015]. Dostupné z: http://www.sfu.ca/media-lab/research/mediaed/Moral%20Panics%20Video%20Games.pdf.

takovou desenzitizací dětí vůči násilí důrazně varoval a jeho argumenty byly často přejímány.[90]

Situace ale není tak jednoznačná, jak by se tyto kritické hlasy zdály naznačovat. Existuje odlišná psychologická teorie tvrdící, že hry naopak pomáhají agresivitu neškodným způsobem ventilovat, takže agresivnější osobnosti pak nemají takovou tendenci chovat se násilně i v realitě. Úspěchy v hrách dokážou lidem zvedat sebevědomí, a u problémových mladistvých delikventů se proto dokonce provádí terapie hraním počítačových her, která má za cíl zvednout jim sebevědomí a tím je odvést od násilného a kriminálního chování.[91] Proponenti morálního znepokojení nad hrami také často zapomínají na rozdíl mezi skutečným a fikčním násilím. Hráči, a to už od dětského věku (minimálně od základní školy), velmi dobře rozlišují reálné násilí od fikčního, fantazijního, hraného. Stephen Kline shrnuje v tomto ohledu výzkumy jiných badatelů, mj. Jeffrey Goldsteina,[92] kteří si všímají například toho, že mnoho hráčů tvrdí, že si sice užívají ve hrách konflikty a soutěžení, nicméně ne proto, že by se díky nim pak cítili rozčíleně a nepřátelsky, ale naopak proto, že je činí šťastnými a odpočatými: „Skutečné násilí je odlišné od herního, protože v tom herním chybí úmysl někomu ublížit. Zábavní násilí je prožíváno jako rozptýlení a jako prostředek pro ovládání nálady, pro navození pocitu vzrušení a pro vyjádření emocí."[93]

Další skupina účastníků této debaty se pak zaměřuje na neprůkaznost dosavadních výzkumů tvrdících, že počítačové hry vedou ke zvýšené agresivitě a obecně k negativním vlivům na společnost. Zatímco některé meta-analýzy empirických výzkumů podporují tezi o možných škodlivých účincích her,[94] jiné meta-analýzy ukazují, že výsledky empirických výzkumů jsou alespoň prozatím pochybné – metodologicky problematické a navzájem in-

90 Viz Dave Grossman – Gloria DeGaetano. *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence*. New York: Crown Publishers, 1999; Dave Grossman. *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. Boston: Back Bay Books, 2005.

91 Viz M. Griffith. „The Therapeutic Value of Video Games".

92 Viz Jeffrey Goldstein (ed.). *Why we watch: The attractions of violent entertainment*. Oxford: Oxford University Press, 1998.

93 S. Kline. „Moral Panics and Video Games".

94 Srov. např.: Craig A. Anderson et al. „Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review". *Psychological Bulletin*. 2010, roč. 132, č. 2 (březen); Tobias Greitemeyer – Dirk O. Mügge. „Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play". *Personality and Social Psychology Bulletin*. 2014, roč. 40, č. 5 (leden). Celkově jednotlivé výzkumy i meta-analýzy shrnuje nedávná kniha Barrie Gunter. *Does Playing Video Games Make Players More Violent?* London: Palgrave Macmillan, 2016.

konzistentní.[95] Zdá se být potvrzeno, že existují určité krátkodobé vlivy, působící obzvláště na malé děti. Například poté, co děti vidí nějaké násilné obsahy v televizi nebo v počítačové hře, mají při následném hraní větší tendenci chovat se agresivně. Potvrzené se také zdá být, že po hraní násilné počítačové hry (či sledování násilného filmu apod.) mají lidé tendenci vybavovat si v mysli více agresivní koncepty (když jsou například požádáni, aby doplňovali v testu chybějící slova nebo chybějící konce příběhů). Stejně tak výzkumy potvrzují, že lidé, kteří mají zálibu ve více násilných mediálních dílech, mají leckdy o něco agresivnější osobnost. Problém je, že nic z tohoto nepotvrzuje, že se lidé pod vlivem násilných děl chovají a v dlouhodobém horizontu budou chovat násilně v normálních situacích, že budou přímo překračovat zákon či páchat skutečné násilí na svém okolí. To, že se nám v mysli vybavují více agresivní slova nebo že se děti v rámci hry chovají agresivněji, není ještě agresivita nebezpečného, společensky nepřijatelného typu. To, že lidé se zvýšeně agresivním typem osobnosti rádi hrají násilné počítačové hry, neznamená, že jim takto osobnost zformovaly hry – možná měli takovou osobnost už předtím, a navíc si tento typ her možná vybírají právě proto, aby se v rámci nich „vybili". Jinak řečeno to, že existuje určitá korelace mezi agresivní osobností a hraním násilných her, neznamená, že je tam jasná kauzalita.[96] Faltin Karlsen, zaměřující se na historii společenských kontroverzí spjatých s počítačovými hrami, tak tuto problematiku shrnuje tvrzením, že „nikdo prozatím neprokázal jasné spojení mezi mediálním násilím a násilím v obecné populaci".[97] Karlsen zkoumal mj. historii násilných, kriminálních činů v nedávných statistikách i hlouběji do minulosti (v řádu staletí) a vyvozuje z toho v úhrnu, že „násilí je ve společnosti na ústupu. Z této perspektivy pak opakující se panika z médií není odrazem čím dál násilnější společnosti, ale společnosti, která se čím dál více zajímá o to, aby bylo násilí omezeno."[98]

---

95 Srov. např.: Faltin Karlsen. „Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games". In: Torill Elvira Mortensen – Ashley M. L. Brown – Jonas Linderoth (eds.). *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge, 2015; Christopher John Ferguson. „The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games". *Psychiatr Q*. 2007, roč. 78, s. 309–316. Dostupné také [online] z: http://www.christopherjferguson.com/videometa2.pdf; Christopher J. Ferguson – John Kilburn. „The public health risks of media violence: A meta-analytic review". *Journal of Pediatrics*. 2009, roč. 154, č. 5.

96 Velká část studií je také problematická z hlediska toho, jak (ne)definují agresivitu (např. ji zaměňují za projevy pouhé soutěživosti), anebo z hlediska aplikovatelnosti výsledků prováděných v laboratorních podmínkách na běžné situace.

97 F. Karlsen. „Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games".

98 *Tamtéž*.

Tento exkurz do debat o škodlivém vlivu počítačových her z hlediska násilí neměl za cíl tvrdit, že veškeré diskuse o možném negativním dopadu hraní jsou zbytečné a iracionální. Pokud akceptujeme, že hraní her má pozitivní důsledky, je velmi pravděpodobné, že může mít i nějaké negativní. Snažila jsem se pouze poukázat na to, že část argumentů, která vstupuje do debaty o hrách, sugeruje rizika až disproporčním způsobem, neodpovídajícím realitě, a tudíž se částečně jedná o paniku z médií, tak jak ji definovala Kirsten Drotnerová a další badatelé. Přehnanost strachu z videoher je dána tím, že tyto úzkostlivé reakce: 1) často nesprávně zobecňují všechny videohry anebo skupiny her; 2) zastírají, že násilný vliv není empiricky prokázaný (viz inkonzistentní a nepřesvědčivé výsledky studií, chybějící důkazy o dlouhodobém vlivu, opomíjení rozdílu mezi agresivními koncepty v mysli a násilným, kriminálním chováním, stejně jako opomíjení rozdílu mezi reálným a virtuálním násilím); 3) záměrně vynechávají prokázané pozitivní vlivy počítačových her (viz výzkumy o edukativním využití her a tréninku kognitivních schopností skrze hraní).[99]

Vysoká versus nízká kultura

Morální panika týkající se hraní her obecně a specificky panika z médií týkající se média počítačových her nejsou přitom stále ještě jedinými faktory, které negativně ovlivňují pozici her ve společnosti. Další silně zakořeněnou a dlouhodobou tradicí je rozlišení na vysokou a nízkou kulturou, které jsem již částečně popisovala v předchozí kapitole. Díla vznikající v rámci určitého kulturního průmyslu a určená většinou pro masové publikum jsou ve společnosti už a priori nahlížena jako něco méněcenného, spadajícího do ranku tzv. nízké (tj. zábavní, populární, komerční, masové) kultury. Stejný osud jako počítačové hry v tomto ohledu měly také tištěná literatura, fotografie, film či televize. Tato dichotomie mezi nízkou a vysokou (tj. vznešenou, avantgardní, nezávislou, seriózní) kulturou má kořeny už v teoriích estetiky z 18. století, podle nichž je „pravé" umění seriózní, vytříbené, vyžadující sofistikovanou kontemplaci adekvátně vzdělaného a citlivého pozorovatele; je to umění, které přináší čistě formální estetické zážitky či edukativně zprostředkovává hlubokomyslná poselství, přičemž často prezentuje také zcela osobité, jedinečné rysy dané rukopisem svého geniálního autora. Tato tradice se začala velmi vyhrocovat v druhé polovině 19. století coby tradice elitního „vysokého umění" v reakci na tehdy náhle se masově

99 Další podstatné zjednodušení, kterého se často dopouštějí moralizující kritici počítačových her, je předpoklad, že když hra zobrazuje nějaké násilné činy, tak je tím propaguje. Ve 4. kapitole se zaměřím na to, jak hry fungují jako působivá *reflexe* morálních problémů, protože na rozdíl od jiných médií je to zde sám hráč, kdo přebírá (simulovanou) morální zodpovědnost za své činy v herním světě. Velmi (umělecky) intezivní a odhalující zážitky nám takto přinášejí právě takové hry, jako je třeba často kritizovaná série *Grand Theft Auto.*

rozšiřující umění populární. Populární, masové či tzv. nízké umění je v rámci této tradice nahlíženo velmi hanlivě jako cosi, co vzniká pomocí masové produkce pro obyčejné lidi, přičemž toto nízké umění prý nerozvíjí cit a intelekt svých recipientů, naopak je zahrnuje snadnými, čistě zábavnými požitky, které je odvádějí od skutečných estetických vrcholů umění a slouží jako útěk před realitou do říše snění. Jak píší třeba Theodor Adorno a Max Horkheimer: „Zábava podporuje rezignaci, na niž se má v zábavě zapomenout. […] Podvod kulturního průmyslu […] netkví v tom, že kulturní průmysl poskytuje zábavu, nýbrž v tom, že pro svou obchodnickou povahu vězí v ideologických klišé, která vedou k sebelikvidaci kultury a zábavu naopak kazí."[100]

V naší společnosti se toto hierarchické rozdělení na „skutečné", sofistikované Umění a na „pouhý" zábavní, komerční průmysl stále drží a ovlivňuje právě i hodnocení média počítačových her. Ve skutečnosti přitom není důvod, proč například zábavnost díla, kterou často vyzdvihují herní kritici, považovat automaticky za známku nekvality, či dokonce ne-uměleckosti. Snad téměř každé podařené umělecké dílo nás baví – v tom smyslu, že přitahuje naši pozornost, vtahuje nás do sebe, vyvolává v nás zájem, radost či potěšení, baví nás tak, že chceme prodloužit ještě o něco čas, který s dílem trávíme. Ani to, že je určité dílo zábavné ve smyslu své vtipnosti, lehkosti, rozvernosti, není žádným negativem či něčím, co by ho mělo automaticky vyřazovat z oblasti umění; koneckonců i velká část děl „vysokého" umění je tímto způsobem zábavná.

Neviditelnost her

Dalším faktorem, který ovlivňuje způsob, jak jsou počítačové hry vnímány ve společnosti, je jejich specifická neviditelnost a nepřístupnost oproti všem jiným médiím. Výstižně to analyzoval John Lanchester v článku v *London Review of Books*, v němž si všímá, že populární média včetně novin, časopisů a televizních kanálů věnují hrám většinou jen minimální pozornost na rozdíl třeba od knih nebo filmů, které jsou standardní součástí veřejného prostoru. Do masových médií tak zmínky o hrách vstupují často jen v souvislosti s nějakým problémem – když je spáchán zločin, jehož pachatelé byli náruživými hráči (velkou negativní pozornost k hrám přitáhli třeba strůjci školního masakru v Columbine v roce 1999 nebo norský masový vrah Anders Breivik v roce 2011), když se objeví případ excesivní závislosti na hraní apod. Existují specializované herní časopisy a na internetu

100 Theodor W. Adorno – Max Horkheimer. „Kulturní průmysl: Osvícenství jako masový podvod". In: Helena Bendová – Matěj Strnad (eds.). *Společenské vědy a audiovize.* Praha: NAMU, 2014, s. 210–211. Mezi další vlivné kritiky populární a/nebo masové kultury náleželi v minulém století krom zmiňovaných členů Frankfurtské školy např. T. S. Eliot, Harold Bloom, R. G. Colinwood, Clement Greenberg, Dwight Macdonald aj.

rozličné weby, blogy, fóra, youtubové kanály atd., ale to vše jsou sociální prostory vyhrazené čistě pro hráče, kam někdo, kdo se o digitální hry nezajímá, jen těžko zavítá. „Neexistuje žádné jiné médium krom videoher, které by vytvářelo tak ostrou kulturní segregaci, tak čistý řez mezi svým publikem a ne-publikem. […] Jsou lidé, kteří videohry hrají, a pak existuje širší publikum, pro které jednoduše neexistují," shrnuje Lanchester.[101]

Příčina této kulturní neviditelnosti počítačových her přitom netkví jen v nějakém společenském předsudku, ale v zásadní odlišnosti tohoto média od ostatních. Zatímco přečíst knihu si může každý, kdo umí číst, a ke zhlédnutí filmu potřebujete jen vidět, slyšet a dvě hodiny se koncentrovat, ke hraní her musíte mít speciální dovednosti a technické prostředky: nejenže potřebujete poměrně drahé zařízení (počítač či herní konzoli), ale musíte také umět hru nainstalovat; musíte mít už nějaké zkušenosti z jiných her, abyste snadno pochopili ovládání a herní mechaniku; leckdy musíte mít rychlé reakce, prostorovou orientaci, dobré logické myšlení atd., jinak vás hra často v podstatě nepustí dál, nedokážete ji hrát. Pro úplné nováčky jsou hry velmi nepřístupné a těžko pochopitelné. Leckdy je třeba se je nejprve naučit hrát, než si hraní můžete opravdu začít užívat. Jak píše Lanchester: „Hry jsou plné, přeplněné […] arbitrárními konvencemi. Mnoho z těchto konvencí činí hry obtížnějšími. Herní médium klade více odporu, je více frustrující než jeho kulturní konkurenti. Starší média z většiny opustila myšlenku, že obtížnost představuje přednost […]."[102] Velká část společnosti neuznává počítačové hry coby svébytné médium pravděpodobně i proto, že je jednoduše vůbec nezná, nehraje je a nemá k nim přístup – snad s výjimkou mobilních a browserových her pro příležitostné hráče, jež jsou sice přístupnější, avšak nereprezentují všechny možnosti herního média, neboť se jedná o poněkud specifický segment herního trhu. Zatímco bychom v České republice těžko našli někoho, kdo nikdy nečetl ani jednu knihu nebo neviděl ani jeden film, setkat se s člověkem, který nikdy nehrál žádnou AAA nebo nezávislou hru, není alespoň podle mých zkušeností nic výjimečného. Vést v takovém prostředí seriózní diskusi o kladech a záporech digitálních her či o tom, zda už nejsou náhodou přímo samostatným uměleckým druhem, je poněkud problematické.

---

101 John Lanchester. „Is It Art?". *London Review of Books*. 2009, roč. 31, č. 1 (leden). Dostupné též [online] z: http://www.lrb.co.uk/v31/n01/john-lanchester/is-it-art.

102 *Tamtéž*. Neúspěch první komerčně prodávané počítačové hry, tj. arkádového stroje s hrou *Computer Space* (1971) od Nolana Bushnella, je leckdy připisován tomu, že uživatelé z ní byli příliš zmatení a nevěděli, jak ji ovládat a hrát. Zmiňuje to např. Graeme Kirkpatrick. „Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995" [online]. *Game Studies*. 2012, roč. 12, č. 1 (září) [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick.

Situace je na jednu stranu ovlivňována všemi čtyřmi výše zmiňovanými kulturními tradicemi a faktory (nedůvěra v hry obecně spjatá s morální panikou, mediální panika týkající se nového média, tradiční dichotomie mezi vysokou a nízkou kulturou a specifická neviditelnost a nepřístupnost počítačových her), na druhou stranu se nicméně společnost stává postupně vůči hrám přeci jen vstřícnější. Vedle rozvoje her pro příležitostné (casual) hráče, které se objevují obzláště na mobilních telefonech, tabletech a v rámci internetu, se o to zasloužilo zestárnutí hráčů samotných, které vede k tomu, že větší část populace k hrám přistupuje bez nadměrných obav. Průměrný věk hráče v USA je 35 let, přičemž hry hraje v průměru už 13 let.[103] 56 % obyvatel České republiky hraje počítačové hry alespoň jednou do měsíce (evropský průměr je 48 %, přičemž 54 % z toho jsou muži a 43 % ženy). 25 % obyvatel Evropy hraje počítačové hry minimálně jednou týdně. Ve společnosti, kde už tolik lidí má alespoň nějakou zkušenost s hraním, se předsudky vůči počítačovým hrám hůře ujímají. Např. 47 % evropských rodičů si myslí, že u dětí hraní počítačových her zvyšuje jejich kreativitu, a 58 % je přesvědčeno, že dětem počítačové hry napomáhají rozvíjet různé dovednosti. Oproti tomu 20 % rodičů věří, že hraní digitálních her u dětí naopak kreativitu snižuje, a 27 % se obává, že hraní zvyšuje dětskou agresivitu.

103 Tyto i následující statistické údaje čerpám z průzkumu evropských hráčů z roku 2012 a z průzkumu amerických hráčů z roku 2015: Ipsos Media CT. *Videogames in Europe: Consumer Study* [online]. Listopad 2012 [cit. 1. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf; ESA. *2015 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. Duben 2015 [cit. 1. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf.

Argumenty pro a proti

Rozsáhlé přiblížení celkového přístupu západní společnosti k hraní počítačových her bylo podstatné pro adekvátní zarámování debaty o tom, zda jsou hry novým uměleckým druhem, či nikoli, kterou přiblížím na dalších stranách. Obzvláště v tezích odpůrců uměleckosti her můžeme leckdy odhalovat předsudečné opovržení či úzkost pramenící spíše z paniky z médií než z empiricky podložených argumentů, proto je dobré chápat tento širší kontext. Legitimizace nového druhu umění nepřichází naráz, v jednom jediném okamžiku, kdy by se všechny důležité instituce, od muzeí přes kritiku a média obecně až po vládní legislativu, společně rozhodly, že daný fenomén je uměním. Legitimizace je nutně postupným procesem, který zahrnuje rozdílné názory a argumenty. Mým cílem je na následujících stranách tento legitimizující (či zavrhující) diskurz lépe prozkoumat, abychom nahlédli, v jakém stupni legitimizace se digitální hry v současnosti nacházejí. Důležité mi přitom připadá prozkoumat nejen názory zastánců uměleckosti počítačových her, ale i argumenty odpůrců. Z mnoha textů a projevů na toto téma jsem se pokusila zobecnit nejvýraznější a nejčastěji opakované názory, přičemž je nechci dehonestovat, ale naopak vybírám teze, které jsou podle mého soudu relevantní a alespoň do určité míry podložené a racionální.

1. Hry jsou infantilní, eskapistické, nesofistikované

První argument stojící proti názoru, že počítačové hry jsou uměním, bychom mohli shrnout do teze, že hry jsou infantilní, eskapistické a málo sofistikované, a proto nemohou být uměním, ba ani kvalitní zábavou. V českém prostředí takovýto postoj zaujal publicista Radovan Holub, který v roce 1999 do časopisu *Reflex* napsal polemický text s emblematickým názvem *Kultura kriplů*.[104] Na základě tohoto článku se rozhořela poměrně vášnivá diskuse v *Reflexu*, na internetu i v televizi, která v určité formě pokračovala ještě i o 6 let později, kdy se Holub a L. P. Fish k tématu vrátili na stranách *Literárních novin*.

104 Radovan Holub. „Kultura kriplů". *Reflex*. 1999, č. 33 (26. srpna). Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode.

Původní text mířil především proti tuzemským herním časopisům a proti násilné, bezmyšlenkovité, masové a komerčně vnucené kultuře, kterou tyto časopisy podle autora propagují, namísto aby ji reflektovaly:

> „Nejzajímavější je sledovat recenze. V recenzi by mělo jít o pochopení a zhodnocení smyslu. Recenze by se měla upínat k estetickému ideálu. Kde však najít estetický ideál v přívalu odulých pysků Elexis Sinclairové, svalovců s lebkami na bederních pásech a rozšklebených mutantů? Odpovím rovnou: nikde. […] Jako by kritik v recenzi amerického akčního filmu oceňoval, že hrdina rozstřílel sto nepřátel, až jim lezla střeva. Ale nepovšiml si, jaký smysl má hrdina a jeho kulomet v celku díla. […] K čemu je dílo samo? Je smyslem destrukce? Ničení? Epochální válka všech se všemi? Drcení kostí a vypalování domů? A jestli je to tak, k čemu je tenhle virtuální příšerný svět? K podpoře masovosti a velkého byznysu?“[105]

Poněkud nešťastný titul textu sugeroval, že Radovan Holub nazývá kriply celou herní komunitu, nicméně text je v tomto ambivalentní: můžeme jej číst i tak, že vlastně obhajuje určitou část počítačových her, protože vyzývá k tomu, aby se o nich psalo sofistikovaněji, aby na ně byla v kritikách kladena estetická (a nikoli funkční) kritéria, aby byly hry významově interpretovány jako umělecká díla. V následné diskusi svůj názor v tomto smyslu ještě upřesňoval mj. tvrzením: „Jsou jistě výpravné hry, které mají něco do sebe. Je hezké třeba stavět *SimCity*. Počítačové Člověče, nezlob se? Klidně! Trvám na tom, že zabíjení a destrukce, byť virtuální, jsou nesmyslné a škodí zdraví.“[106]

Holubovy poněkud překotně formulované a málo argumentované teze v celé této diskusi jsou učebnicovým příkladem paniky z médií: ventiluje úzkost z nového média a jeho negativních dopadů na hráče, ale není přitom schopen to podpořit žádným seriózním výzkumem, žádnými důkazy – počítačové hry podle něj zkrátka „nějak“ vedou k závislosti, agresivitě, pasivitě, sociální izolaci.[107] Vedle toho je jeho rétorika vedena klasickou

---

105 *Tamtéž.*

106 Radovan Holub in „Nejsme kriplové“. *Reflex*. 1999, č. 35 (1. září). Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode.

107 Viz např. Holubovo tvrzení: „Na rozdíl od Foglarových skautů, kteří byli pořád venku a v kontaktu s přírodou a vnějším světem, je počítačový hráč neboli pařan hrdinou uzavřeného vnitřního prostoru. Musí si zásadně vystačit sám a se svými kriply. […] Většina počítačových hráčů, která hru bere jako cíl života, nejsou nějací nebezpeční šílenci ani kreatury, ale ani nezůstávají normální. Degenerují pomalu a neznatelně. Degenerují podobně jako všichni, kdo žijí v náhradním, virtuálním světě a přestávají reagovat na vnější podněty.“ Radovan Holub. „Bezmoc hráčů: Kultura kriplů 2“. *Reflex*. 2000, č. 8 (24. února). Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4147&par=4145&page_mode=.

předsudečnou dichotomií mezi vysokou a nízkou kulturou. Na hrách opakovaně kritizuje, že jsou masově vyráběnými a konzumovanými výrobky, jako by to samo o sobě byla nějaká strašlivá věc, jež nutně zamezuje tomu, aby se jednalo o podařené dílo – ale proč by nemohlo vzniknout skvělé dílo v rámci komerční produkce?

Na druhou stranu v jeho úvahách nalezneme tři teze, které nejsou čistě produktem nějaké předem ustanovené kulturní tradice, ale skutečně alespoň do určité míry charakterizují herní médium a představují vcelku relevantní důvody, proč jej nebrat seriózně. Počítačové hry mají podle Holuba převážně velmi chabé scénáře a hloupá témata („Nemám rád laciné kousky k rychlé konzumaci. A proto jsem se dosud nesmířil s first-person střílečkami v počítačových hrách, protože mi připadají bezduché, hloupé a k ničemu. Co to je za filozofii – postřílet všechny ty kriply okolo?"[108]). Je sice příliš zjednodušující a nesprávné zobecňovat například všechny akční a/nebo FPS hry (leckteré z nich, jako *Half-life, Fallout 3* či *Spec Ops: The Line*, přinášejí silná morální dilemata a zajímavé obecnější otázky), ale je pravda, že obrovská část počítačových her se nesnažila a nesnaží nabídnout nic jiného než adrenalinovou akci, beze snahy o jakýkoli další, třeba tematický rozměr. Holub není zdaleka jediný, kdo si stěžuje na tupost a repetitivnost mnoha herních scénářů – je to argument, který se často opakuje v diskusích o videohrách. Příběhy a témata videoher kritizuje třeba i teoretik Henry Jenkins v textu z roku 2000, v němž jinak obhajuje jejich umělecké stránky: „Problém s většinou současných her není v tom, že jsou násilné, ale že jsou banální, klišovité a předvídatelné."[109]

Obsahová nesofistikovanost her se váže ke dvěma dalším jejich charakteristikám. Příběhy, které nám prezentují, působí až příliš často infantilně. „Je to patrně také infantilita v lidech, že si přejí vidět příšery a bojovat s nimi," píše Holub.[110] Herní mechaniky[111] založené často na soutěžení a překonávání překážek vedou k tomu, že i v rámci sémantické roviny díla se tematizuje vítězení, boj, postupné zvyšování moci hlavní postavy. Velkou část her tak můžeme vnímat jako poněkud dětinské fantazie, v jejichž rámci se stáváme nezničitelnými (protože neustále oživovanými) hrdiny, kteří kosí

108 Radovan Holub – L. P. Fish. „Jsou počítačové hry kulturou kriplů?". *Literární noviny.* 2005, č. 45. Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4171&par=4145&page_mode=.

109 Henry Jenkins. „Art Form for the Digital Age" [online]. *MIT Technology Review*. 1. 9. 2000 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.technologyreview.com/article/400805/art-form-for-the-digital-age/.

110 R. Holub – L. P. Fish. „Jsou počítačové hry kulturou kriplů?".

111 Herní mechaniky označují způsoby hraní (ve smylu jednotlivých základních aktivit hráče, jako je plížení, střílení, budování atd.) včleněné do hry pomocí jejích pravidel. Podrobnější analýza tohoto pojmu viz např. Miguel Sicart. „Defining Game Mechanics" [online]. *Game Studies.* 2008, roč. 8, č. 2 (prosinec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0802/articles/sicart.

nepřátele po stovkách, jsou schopni zachraňovat doslova celý svět před zkázou a ženy (či muži) jim padají obdivně k nohám. I když v mnoha hrách začínáme jako slabé a nepříliš zkušené postavy, postupně se stáváme čím dál mocnějšími, až nakonec v rámci fikčního světa slavíme zasloužený triumf. Svým způsobem je to fantazijní variace na klasický teenagerský příběh o tom, kterak se z vysmívaného losera stal někdo, koho všichni respektují a obdivují.

Zatřetí pak Radovan Holub poukazuje na to, že fikční světy, do kterých nás počítačové hry noří, jsou velice často eskapistické. Namísto reflexe reality nabízí útěk před ní: „Hráč chce své doomovky a televizní divák své soapy. V obou případech něco náhradního, neskutečného, něco, co ztratilo kontakt s realitou."[112] Holub dělá opět zřejmou chybu v tom, že zevšeobecňuje, jako by byly všechny hry stejné, ale pokud bychom mluvili o eskapismu jako o určité tendenci herního média, je třeba uznat, že skutečně existuje. Ne vždy samozřejmě musí být na škodu – ne každé umělecké dílo musí být realistické, sociálně kritické apod., i více pohádková, snová, humorná či fantazijní díla mají v umění své místo. Copak třeba *Alenka v říši divů* nebo *Pán prstenů* nepatří mezi uznávaná umělecká díla? Další chybou v Holubově argumentaci je tak to, že vytváří příliš normativní model toho, co je správná kultura, respektive umění. V jeho pojetí se do této kategorie kvalifikuje pouze takové dílo, jež nás kultivuje, jež nabízí publiku možnost reflexe a nezobrazuje násilí. Taková definice umění je příliš úzká, v minulé kapitole jsme ostatně viděli, že umění nemůžeme definovat jednou jedinou univerzálně platnou vlastností, ale že mnohem logičtější je uvažovat o disjunktivně platném souboru nejčastějších vlastností umění, jak jej definují třeba Berys Gaut nebo Denis Dutton. Argument, že počítačové hry jsou často příliš eskapistické, je nicméně relevantní, protože je skutečně spíše výjimkou, když se nějaká hra explicitněji vztahuje k realitě. Přestože jsou v současnosti hry mnohem pestřejší a svým způsobem serióznější, než jak tomu bylo v roce 1999, kdy psal Radovan Holub svůj článek, tendence vytvářet poněkud stereotypní únikové fantazie je v herním médiu stále silná. Od počátku tisíciletí se rozvíjejí žánry dokumentárních her a tzv. newsgames (viz např. hry jako *JFK Reloaded* [2004], *PeaceMaker* [2007], *Inside the Haiti Earthquake* [2010] nebo *The Cat and the Coup* [2011]), ale jejich počet je velmi nízký – dokonce natolik, že mnoho hráčů ani neví, že existují, a symptomatické také je, že pro ně neexistuje ani speciální žánrová kategorie na prodejních serverech her, jako jsou Steam či GOG. I v rámci fikčněji zaměřených herních děl nalezneme leckteré, které tematizují skutečné problémy vyskytující se v reálném světě (viz třeba *Every Day the Same Dream* [2010], *Papo & Yo* [2012], *Dis4ia* [2012], *Gone Home* [2013] aj.),

112 R. Holub. „Bezmoc hráčů: Kultura kriplů 2".

ale vedle toho existuje obrovské množství čistě zábavních a „únikových" titulů. Problémem není jejich samotná existence, ale spíše celkové množství, které zastiňuje jiné typy her. Ne každá hra musí mít nějaké vážné téma, koneckonců hry můžeme vnímat třeba jako zábavné kinetické a improvizační umění, nikoli umění narativní – jenže stejně tak se můžeme ptát, zda hry nejsou v této své tak časté slepotě vůči realitě až příliš zpátečnické, příliš povrchní a dekorativní, blížící se spíše sportu nebo maximálně nějakému druhu užitého umění.

2. Hry nepůsobí dostatečně emocionálně

V časopise *Newsweek* napsal v roce 2000 filmový a divadelní kritik Jack Kroll článek, v němž se snažil dokázat, že hry nejsou a nemohou být uměním. Jeho hlavní argument zněl, že „hry mohou být zábavné a mohou nám mnoho dát, ale nemohou zprostředkovat emocionální komplexnost, která je v základu umění".[113] Text tehdy 74letého kritika vyvolal mnoho nesouhlasných reakcí, prezentovaných samotnými hráči, kteří vytvořili mj. různé parodické webové stránky, i odborníky – třeba uznávaný americký mediální vědec Henry Jenkins s Krollem polemizoval v několika textech. Jenkins počítačové hry obhajuje jako nové populární, demokratické rodící se umění a přirovnává jej k němému filmu, s nímž hry sdílí „umění expresivního pohybu" („Budou se další generace dívat zpět na Laru Croft bojující se skupinou vrčících vlků jako na ekvivalent Lillian Gishové razící si cestu vánicí ve filmu *Cesta na východ* pro 21. století?") a „umění atmosférického designu" („Když nic jiného, herní vývojáři se posunuli za hranice kinematografie v tom, jak vynalézají expresivní a fantastická prostředí, která vyjadřují intenzivní nálady, provokují naši zvědavost a pobavení a motivují nás k dalšímu průzkumu.").[114] Krollův klíčový argument proti uměleckému působení her nicméně Jenkins nevyvrací a sám poznamenává: „Současné hry nás mohou napumpovat adrenalinem, mohou nás rozesmát, ale ještě nás nevyprovokovaly k slzám."[115] Sice Krolla koriguje v tom, že pixelová grafika není nutně překážkou v tom, abychom navazovali emocionální vztah k herním postavám (koneckonců i animované postavy nás mohou dojímat), a upozorňuje, že herní médium se teprve rozvíjí, ale vyvrátit tuto tezi o slabém emocionálním působení her nedokáže.

I jiní teoretici a kritici si této herní slabiny všímali. Například Marie-Laure Ryanová v roce 2001 analyzovala tuto menší emoční angažovanost her jako

113 Jack Kroll. „Emotional Engines? I Don't Think So". *Newsweek*. 27. 2. 2000. Dostupné také [online] z: http://europe.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675?rm=eu.

114 H. Jenkins. „Art Form for the Digital Age".

115 *Tamtéž*.

něco, co v podstatě logicky vyplývá ze samého interaktivního charakteru tohoto média:

> „Uživatelé by museli být úplně mimo – v doslovném i metaforickém významu –, aby chtěli podstoupit osud hrdinky, která páchá sebevraždu v důsledku milostné aféry, jež se nevyvedla, tak jako Emma Bovaryová nebo Anna Karenina. Jakýkoli pokus proměnit empatii, která je založena na mentální simulaci, do skutečně prožívané emoce z hlediska první osoby by v naprosté většině případů překročila křehkou hranici, která odděluje potěšení od bolesti. […] To znamená, že jen vybrané typy emocionálních zážitků a z toho plynoucí vybrané typy zápletek jsou přístupné pro perspektivu první osoby. Když se zamyslíme nad celou škálou fikčních postav, za koho byste raději hráli: za Hamleta, Emmu Bovaryovou, Řehoře Samsu v *Proměně*, Oidipa, Annu Kareninu, zrádného Bruta v *Juliovi Ceasarovi*, anebo byste raději byli hrdinou zabíjejícím draky v ruské pohádce, Alenkou v říši divů, Harry Potterem či Sherlockem Holmesem? Co se mě týče, vybrala bych si postavu z druhého seznamu: to znamená spíše plochou postavu, jejíž zapojení do příběhu není emocionální, ale je spíše záležitostí průzkumu světa, řešení problémů, akčního jednání, boje proti nepřátelům, a především potýkáním se s různými zajímavými objekty v konkrétním prostředí. Tento druh zapojení je mnohem bližší zážitku hraní počítačové hry než prožívání viktoriánské novely či shakespearovského dramatu.“[116]

Hrát dobrovolně za někoho, kdo trpí, by bylo podle Ryanové nepříjemné a masochistické a jen málokterý hráč by to podstoupil. Hry proto podle ní konstruují své příběhy tak, aby nám poskytovaly role, jež zaujmeme s potěšením. S Ryanovou v tomto souhlasí i další herní teoretik, Jesper Juul, který obdobně v roce 2001 napsal, že v hrách nehrajeme za nějakého prostředníka, ale sami za sebe: „Čtenář/divák potřebuje emocionální motivaci, aby investoval energii do filmu nebo knihy; potřebujeme lidského agenta, s nímž se můžeme identifikovat. To je nejspíš pravda také v případě her, jenže tento agent je v nich vždy už přítomen – je jím sám hráč.“[117] Z toho pak podle něj plyne, že hra nemůže mít jiný cíl, než jaký bychom my sami coby hráči chtěli, například těžko po nás hra může chtít, abychom sami

116 Marie-Laure Ryan. „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media“ [online]. *Game Studies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/ryan/.

117 Jesper Juul. „Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives“ [online]. *Game Studies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné online z: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/.

sebe v roli protagonisty hodili pod vlak. V důsledku tak podle Juula hry nemohou zprostředkovávat tragické momenty.[118]

Mezi zastánce názoru, že počítačové hry dělí od vstupu do kategorie umění především to, že v nás nedokážou vyvolat dostatečně pestrý a působivý rejstřík emocí, patří také George Lucas a Steven Spielberg. Oba dva tito známí filmoví režiséři přitom k hrám mají dlouhodobě pozitivní vztah a oba se na některých z nich podíleli produkčně či přímo autorsky (Spielberg např. je spolutvůrcem her *Medal of Honor* nebo *The Dig*; Lucas je zakladatelem slavné společnosti LucasArts, jež v 80. a 90. letech produkovala dnes již legendární hry žánru adventure). Na debatě konané v rámci Independent Film Festivalu v roce 2013 se Lucas se Spielbergem oba vyjádřili v tom smyslu, že počítačové hry zaostávají za jinými médii, co se týče podněcování emocí v hráčích. Spielberg prohlásil, že hry nejsou schopné vyvolávat empatii hráče s postavami: „V ten moment, kdy dostanete do ruky ovladač, se vám něco přepne v srdci a stane se z toho sport."[119] Lucas byl o něco optimističtější, a i když podle něj hry doposud neumí v hráčích emoce vyvolávat, předpovídal, že právě to je budoucností herního média:

> „V příštích pěti letech se stane trhákem hra, ve které budete moct silně empaticky reagovat na postavy a která bude zaměřená na ženy a dívky. Právě ony mají rády empatické hry. Bude to obrovský hit a ve výsledku to bude jakýsi *Titanic* herního průmyslu [...] Namísto střílení lidí tam budou skutečné vztahy mezi lidmi."[120]

Přestože osobně tuto výtku vůči emocionální plochosti počítačových her v současnosti nesdílím, zdá se mi pochopitelné, že leckteří lidé takto počítačové hry nahlíželi a nahlíží. Mnoho hráčů vskutku příliš nevnímá fikční svět hry a její sémantickou rovinu a soustředí se čistě na snahu zvítězit; herní postavy navíc dlouhou dobu byly jen velmi zjednodušeně načrtnuté figurky, které nebyly schopny přesvědčivě mimicky zobrazovat emoce. V kapitolách 3 a 4 se k tomuto tématu vrátím, až budu podrobněji zkoumat herního avatara, rozpor mezi interpretačním a instrumentálním přístupem k hraní a možné emocionální účinky her.

---

118 Viz J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 161. Později nicméně svůj názor změnil.

119 Cit. podle Gavin Mannion. „Spielberg and Lucas agree that games are not art" [online]. *Lazygamer.net*. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.lazygamer.net/general-news/spielberg-and-lucas-agree-that-games-are-not-art/.

120 Cit. podle David S. Cohen. „George Lucas & Steven Spielberg: Studios Will Implode; VOD Is the Future" [online]. *Variety*. 12. 6. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://variety.com/2013/digital/news/lucas-spielberg-on-future-of-entertainment-1200496241/.

3. Interaktivita vylučuje autorsky řízený a esteticky prožívaný zážitek

Pro přiblížení dalšího argumentu napadajícího snahu zařadit videohry mezi umělecké druhy si připomeňme jinou z emblematických kulturních diskusí. Slavný filmový kritik Roger Ebert sice sám počítačové hry nehrál (zdůrazňoval, že je ani hrát nechce), nicméně na sklonku své kariéry se několikrát o tomto médiu navzdory svému nedostatku herních zkušeností velmi kriticky vyjádřil. Podobně jako Radovan Holub je Ebert ve svém znechucení, zdá se, veden do značné míry úzkostí z nového média, jemuž přisuzuje negativní vliv na hráče:

> „Pokud vím, nikdo v rámci herního průmyslu či mimo něj není schopen citovat nějakou hru, která by byla schopná srovnání s největšími díly dramatiků, básníků, filmařů, spisovatelů či skladatelů. Akceptuji, že hra může aspirovat na uměleckou důležitost coby vizuální zážitek. Pro většinu hráčů ale videohry znamenají promrhání oněch vzácných hodin, které máme k dispozici, abychom se stali více kulturními, civilizovanými a empatickými."[121]

Skutečně vášnivá debata se nicméně rozhořela až v roce 2010. Ebert zhlédl přednášku herní vývojářky Kellee Santiagové z nezávislé herní společnosti thatgamecompany, v níž Santiagová na jeho výpad proti uměleckému statusu počítačových her reagovala. Tvrdila přitom, že hry už jsou bezpochyby uměním, a demonstrovala to na příkladu tří z nich: *Waco Ressurection*, *Braid* a *Flower*. Ebert v reakci na to napsal text s poměrně radikálním obsahem i názvem pravícím, že „videohry nikdy nemohou být uměním". Jeho argumentace v tomto textu není příliš přesvědčivá (např. o třech zmíněných hrách prohlásí, že jsou „ubohé", aniž by je přitom sám hrál), ale to nechme stranou a zaměřme se na ty argumenty, které jsou z jeho textu nejzajímavější a které nejvíc rezonují s názory i dalších lidí.

To, co v Ebertových očích herní médium diskvalifikuje nejvíce, je jeho interaktivita: „Jeden zřejmý rozdíl mezi uměním a hrami je, že hru můžete vyhrát. Má pravidla, body, cíle a nějaký výsledek. Santiagová může citovat imerzivní hru bez bodů a pravidel, ale já bych řekl, že to pak přestává být hra a stává se to reprezentací příběhu, novely, divadelní hry, tance, filmu. To jsou věci, které nemůžete vyhrát; můžete je pouze prožít."[122] Aby něco bylo uměním, musí to podle Eberta být zážitek, jejž pečlivě vytvořil nějaký umělec –

121 Roger Ebert. „Why Did the Chicken Cross the Gendesrs?" [online]. *Chicago Sun Times*. 27. 11. 2005 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders.

122 Roger Ebert. „Video Games Can Never Be Art" [online]. *Chicago Sun Times*. 16. 4. 2010 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art.

zásah diváků či hráčů do díla je pro něj nutně něčím disruptivním, něčím, co boří možnost estetického prožitku. Umělecká díla slouží k tomu, aby nám předávala poselství svých autorů: „Je umění tím lepší, čím lépe imituje přírodu? Podle mne je lepší tím více, oč víc zdokonaluje či proměňuje přírodu skrze to, co bychom mohli nazvat umělcovou duší či vizí."[123] Takovéto romantické autorské pojetí umění je v rozporu s tradicí kolektivního autorství, které je přitom velmi časté nejen na poli počítačových her. Ebert si toho je částečně vědom, ale přesto se snaží ideál individuálního autorství zachovat: [...] „mám tendenci uvažovat o umění jako o něčem, co obvykle tvoří jeden umělec. Nicméně katedrála je dílem mnoha a není snad uměním? Člověk by o ní mohl uvažovat jako o díle bezpočtu lidí spojených společným účelem. Není snad kmenový tanec uměním, i když vzniká v rámci spolupráce celé komunity? Ano, ale odráží se v něm práce individuálních choreografů. Není to tak, že by všichni začali tančit naráz."[124] Každé dílo tak musí být, zdá se, v jeho pojetí zakotveno v nějakém počátku, zaštítěno a vedeno osobností svého tvůrce. Na jednu stranu Ebert klade umělecká díla, jež podle něj fungují jako zážitek, který musíme vnímat spíše pasivním způsobem, vedeni uměleckým záměrem autora. Na opačnou stranu pak umisťuje počítačové hry, které jsou příliš interaktivní a participační, což nutně ničí záměry autora a vede nás k „nesprávnému", příliš autonomnímu vztahu s dílem.

Argumentace je to očividně do jisté míry problematická. Ebert nezná počítačové hry, a proto není schopen zahrnout do svých úvah velmi rozdílné typy hraní – např. hry emergentní, sandboxové, explorační, sociální a další typy her, v nichž hráčovým cílem není zvítězit. Aktivní hraní zaměřené na vítězství nestojí navíc nutně v nějakém protikladu k (estetickému) prožitku – Ebert neposkytuje žádné zdůvodnění, proč by to tak mělo být. Druhý problém pak spočívá v jeho konzervativně romantické teorii umění. Vzhledem k tomu, nakolik se umění už od dob dadaismu snažilo stát participačním, rušit konvenční a mocenský vztah autor–publikum, nechat publikum spolupodílet se na umělecké tvorbě, zdá se tato jeho pozice dosti zastaralá a každopádně nepokrývající všechny uznávané formy umění (k tomu, jak hry zapadají, či nikoli do dějin umění, se vrátíme v 5. kapitole).

Na druhou stranu to, že interaktivita odebírá řízení zážitku z rukou tvůrců, vnímají i další lidé jako problém ohrožující možné umělecké účinky počítačových her. Jesper Juul např. zdůraznil, že „nemůžete mít interaktivitu a naraci naráz".[125] Buď aktivně jednáme v rámci herního světa my jako hráči, anebo je nám hrou něco vyprávěno, ale není možné mít oboje zároveň, vylučuje se to. (Později Juul tuto svou pozici, nutno říct, ovšem zmírnil.) Jako

123 *Tamtéž.*

124 *Tamtéž.*

125 J. Juul. „Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives".

problém, ohrožující samotnou možnost dramaturgie zážitku, jejž nám hry poskytují, to vidí také např. Espen Aarseth, Tom Bissell a další herní teoretici či vývojáři. Jak máte do hry zakomponovat nějaké důležité významy, když hrozí, že hráč si nezvolí takovou cestu hrou, která by daný význam objevila, nebo se k němu dostane příliš brzo či pozdě, ve chvíli, kdy už to nebude tak emocionálně působivé?

Jako problém vidí nedostatek autorské kontroly nad dílem a naopak nadbytek hráčské interaktivity také třeba výtvarný kritik Jonathan Jones, který ve svém krátkém povzdechnutí na webu *The Guardian* v roce 2012 hry kritizuje za to, že nejsou výrazem žádného individua, že v nich nikdo není umělcem, protože ani hráč, ani vývojář nemají nad hrou dostatečnou kontrolu:

> „Umělecké dílo je osobní reakcí na život. Jakákoli definice umění, která jej okrade o tuto niternou reakci lidského tvůrce na svět, je bezcenná. Umění může být namalováno barvou nebo být někým vybráno coby ready-made, ale musí být aktem osobní imaginace. Světy vytvářené elektronickými hrami jsou spíše jako hřiště, kde se zážitek vytváří za pomoci interakce mezi hráčem a programem. Hráč si nemůže nárokovat moc vnutit hře svůj osobní náhled na život a tvůrce hry se vzdal své zodpovědnosti. Hru nikdo ‚nevlastní', takže u ní nikdo není umělcem a hra tudíž není uměleckým dílem."[126]

Potíž nespočívá přitom pouze v tom, jak a kým je dílo konstruováno a jakým způsobem jsme coby hráči vedeni (či nikoli) v rámci svého prožitku. Jak si všímá Christopher Williams, interaktivita způsobuje, že hráč je ve velmi odlišné pozici, než je ta, která je tradičně vnímána jako zásadní pro estetický prožitek: „Existuje tradice, jež vidí jako podstatnou distanci mezi uměleckým dílem a jeho publikem."[127] Vnímání umění bývá spojováno se specifickým postojem recipienta, jenž na dané dílo nahlíží více vnímavým, distancovaným a (sebe)reflexivním způsobem. Recepce diváka je přitom oproštěna od obvyklých praktických zájmů, stává se právě v tomto smyslu více distancovanou. Koncept psychické distance navrhl psycholog Edward Bullough už v roce 1912 coby klíčový pro náš prožitek umění.[128] Přibližuje

126 Jonathan Jones. „Sorry MoMA, video games are not art" [online]. *The Guardian*. 30. 11. 2012 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art.

127 Christopher Williams,. „Why Video Games Might Not Be Art" [online]. *PopMatters*. 22. 8. 2011 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.popmatters.com/column/146097-why-video-games-might-not-be-art/.

128 Viz Edward Bullough. „‚Psychical Distance' as a Factor in Art and as an Aesthetic Principle". *British Journal of Psychology*. 1912, roč. 5, s. 87–117. Více o tomto konceptu např. Vlastimil Zuska. *Mimésis – fikce – distance: K estetice XX. století*. 2. vydání. Praha: Triton, 2002.

jej na příkladu mlhy. Zastihne-li vás mlha, když jste na palubě lodi na moři (navíc na začátku minulého století), budete ji pravděpodobně prožívat jako silně nepříjemnou, protože představuje možnost zpoždění, ne-li přímo akutního ohrožení života. V rámci estetické distance se nicméně můžete „přepnout" do jiného způsobu vnímání, když se odpoutáte od praktických aspektů onoho zážitku:

> „A tento zážitek může ve svém tajemném mísení klidu a hrůzy nabýt značně koncentrované dráždivosti a libosti, jež musí ostře kontrastovat se slepou a znepokojivou úzkostí jeho jiných aspektů. Tento kontrast, který se často objevuje s překvapivou náhlostí, je jako chvilkové zapojení nějakého nového proudu nebo jako zákmit jasnějšího světla, jež osvětlí náhled na ty třeba nejobyčejnější a nejznámější věci – dojem, který někdy zažíváme v nejextrémnejších okamžicích, kdy náš praktický zájem praskne jako příliš napjatá struna a my sledujeme s udivující nezúčastněností pouhého diváka naplňování nějaké neodvratné katastrofy."[129]

Zaujmutí estetické distance nám podle něj umožňuje prožít „náhlý pohled na věci z jejich odvrácené, obvykle nepovšimnuté strany".[130] Bullough nebyl prvním, kdo si povšiml nutnosti tohoto specifického recepčního přístupu, z jeho předchůdců můžeme jmenovat obzvláště Immanuela Kanta s jeho pojmem nezainteresovaného zalíbení. Hraní počítačových her se zdá z tohoto hlediska skutečně protiřečit tomu, jak – alespoň podle určitých estetiků – obvykle distancovaně, kontemplačně, bezzájmově umění vnímáme. Všímá si toho ve vztahu k počítačovým hrám např. také Jesper Juul: „Jak by řekl Immanuel Kant, umění je nezainteresované, bezzájmové, zatímco hráči do svého hraní evidentně vkládají mnoho zájmu."[131]

Interaktivita tak skutečně proměňuje tradiční roli autora i obvyklou pozici recipienta umění a je pochopitelné, že tolik lidí z těchto důvodů odmítá počítačové hry uznat za nové umělecké médium. Otázka je, jestli to opravdu nutně znamená, že počítačové hry nejsou uměním. Neexistují i jiné strategie vztahu tvůrců a recipientů k uměleckým dílům než tyto tradiční? Není umění – což je kategorie zahrnující i nějak specifické role autorů a publik – něčím, co se může vyvíjet a proměňovat, právě i na rovině vnímání děl? Není možné, že počítačové hry konfigurují nový způsob recepce a tvorby umění a tím proměňují (samozřejmě jako nikoli první v his-

---

129 Edward Bullough. „‚Psychická distance' jako faktor v umění a estetický princip". Překlad Zdeněk Böhm. *Estetika*. 1995, roč. 32, č. 1, s. 11.

130 *Tamtéž*.

131 J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 20–21.

torii)[132] samotný koncept umění, to, co znamená, co za něj obvykle považujeme? Nechávám to záměrně otevřeným, jelikož v této kapitole nás zajímá mnohost hlasů zkoumajících status počítačových her, různorodost perspektiv. Můj vlastní názor ve své individuálnosti není v tomto mnohohlase nijak rozhodujícím, a proto se raději podívejme na kolektivněji prosazované argumenty tvrdící, že počítačové hry jsou novým uměleckým druhem. Věnovat jim budu v této kapitole už o něco menší prostor, jelikož podrobněji se k nim pak vrátím v kapitolách následujících.

1. Hry jsou expresivním médiem

První teze podporující uměleckost her staví na tom, že podle jejích proponentů jsou počítačové hry schopné vyjadřovat hlubší významy a emoce. Zastánců této teze je opravdu mnoho, zmíním jich jen několik pro představu. Například Warren Spector, vývojář stojící za oceňovanými herními tituly, jako jsou *Deus Ex* (2000) či *System Shock* (1994), tvrdí: „Videohry jsou seriózní vyjadřovací médium. […] Myslím, že můžeme lidi přimět, aby přemýšleli o svých životech novými způsoby."[133] Vývojář Tim Schafer (spoluautor her, jako jsou *The Secret of Monkey Island* [1990], *Grim Fandango* [1998] či *Broken Age* [2014]) definuje umění takto: „Umění je o kreativním vyjadřováním myšlenek či emocí, jež je těžké či nemožné sdělovat doslovným, verbálním způsobem."[134] Počítačové hry přitom podle něj „samozřejmě" tuto schopnost mají, a tudíž patří do kategorie umění. Do třetice zmiňme třeba Petera Molyneuxa, herního vizionáře proslaveného díky hrám, jako byly *Populous* (1989), *Black & White* (2001) či série *Fable* (2004–2012). Molyneux v jednom rozhovoru v roce 2007 prohlásil: „Chci, aby hráči cítili celý rejstřík emocí, nejen vzrušení – to je mojí ambicí. Pokud na základě toho nějací kritici moje hry popíší jako umělecké, tak budu mít pocit, že jsem uspěl."[135] Určitá skupina (často respektovaných a uznávaných) vývojářů tak nahlíží na počítačové hry jako na flexibilní a inovativní tvůrčí nástroj, skrze nějž můžete zapojovat svou imaginaci a kreativitu a zpro-

132 Leckteré už desítky let existující umělecké proudy, jako dadaismus, situacionisti, hnutí Fluxus aj., pracovaly také se znejistěním tradiční pozice recipienta, s jeho silnějším, interaktivnějším zapojením do díla. Nejedná se tedy v případě počítačových her o zcela revoluční proměnu. Na druhou stranu se ale právě v minulém století, mj. i díky zmiňovaným uměleckým proudům, moderní umění stává pro převažující část populace něčím těžko pochopitelným a zařaditelným, a hry tak na tuto tradici navazují nejen interaktivitou, ale i tím, že jsou pro recipienty leckdy matoucí z hlediska svého vztahu k umění.

133 Cit. podle Ch. Melissinos – P. OśRourke (eds.). *The Art of Videogames: From Pac-Man to Mass Effect*, s. 107.

134 Bryan Ochalla. „Are Games Art? (Here We Go Again…)" [online]. *Gamasutra*. 16. 3. 2007 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php.

135 *Tamtéž.*

středkovávat jak osobní vize, tak se kriticky dotýkat témat vztahujících se k okolní realitě. Např. Auriea Harveyová a Michaël Samyn, tvořící vývojářské studio Tale of Tales, napsali v roce 2006 manifest, v němž mj. zdůrazňují potřebu reagovat na problémy současnosti a vyjadřovat v hrách osobní tvůrčí názory (počítačové hry přitom zařazují do širší kategorie interaktivních „realtimových" médií): „Realtimové médium volá po tvém vstupu [v orig. *input* – pozn. překl.], po tvých vizích. Reální lidé hladoví po významuplných zážitcích. A co víc: společnost tě potřebuje. Soudobé civilizace upadají nepřekonatelnou rychlostí. Fundamentalismus. Fašismus. Populismus. Válka. Znečištění. Svět se bortí, zatímco umělci lelkují v muzeích. Vstup do světa. Do soukromých světů jednotlivců. Sdílej svou vizi."[136]

Nahlížet na herní médium jako na expresivní prostředek, jímž můžete vyjadřovat i seriózní témata a poskytovat hráčům komplexní a emocionálně intenzivní zážitek, není přitom pouhým přáním části vývojářské komunity. To, že se těmto i jiným vývojářům skutečně už mnohdy daří vyvolávat v hráčích mnoho rozmanitých emocí a interpretačních hypotéz odkrývajících hlubší významy herních zážitků, bychom mohli dokazovat na tisícovkách textů z kritik, blogů, internetových diskusí atd. Za všechny zmíním třeba jen poněkud extrémní analýzu vynikající detektivní hry *Her Story* (2015), do níž se na svém blogu pustil Adrian Chmielarz. Odkrývání různých možných fabulí v rámci syžetu této hry a odhalování jejích rozličných metaforických a intertextuálních významů ho pohltilo natolik, že jeho blogový příspěvek má více než 140 normostran.[137] Chmielarz přitom nepíše o tom, jak se tato hra hraje apod., ale soustředí se výhradně na to, o čem vlastně je, co a jak nám říká. Pokud hry nejsou uměním, jak je možné, že hráče vedou k takovémuto zapojení a k takovémuto způsobu recepce? Na druhou stranu by herní odpůrci možná mohli namítnout, že *Her Story* je stále spíše jen výjimka v rámci toho, jaký typ zážitků počítačové hry přinášejí. Ve 4. kapitole se pokusím podrobněji interpretovat dvě jiné hry, *Mass Effect* a *This War of Mine*, abych ukázala, jak komplexní témata hry dokážou zprostředkovat, a také 6. kapitola, analyzující práci několika vybraných vývojářů, může sloužit za příklad toho, jak alespoň v určité části herní produkce můžeme herní díla vnímat jako výsledek výrazně autorské snahy o (sebe)vyjádření.

Podporu pro tezi, že hry jsou expresivním médiem, nikoli jen pouhým užitkovým, sportu podobným druhem zábavy, nabízejí i různí teoretici. Aaron Smuts počítačové hry porovnává se sportem a za pomoci tezí filozofa Davida Besta poukazuje na jejich rozdílnosti – sport nic nezobrazuje, ne-

136 Auriea Harvey – Michaël Samyn. „Realtime Art Manifesto" [online]. *Tale-of-tales.com.* 2006 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html.

137 Adrian Chmielarz. „Deciphering Her Story" [online]. *Medium.com.* 13. 8. 2015 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: https://medium.com/@adrianchm/deciphering-her-story-b4544a75a7b2#.ht0d4rso9.

dokáže nic reprezentovat, počítačové hry ale běžně ano. Best rozdíl mezi uměním a sportem výstižně shrnuje do tvrzení: „Zatímco sport může být tématem umění, umění nemůže být tématem sportu. Ostatně samotný koncept tématu nedává v případě sportu žádný smysl."[138] Že hry fungují jako reprezentující médium, jež vedle čistě herních mechanismů zahrnuje zároveň často propracovaný fikční svět, analyzují ve svých knihách, k nimž se ještě vrátíme v pozdějších kapitolách, také např. Jesper Juul, Ian Bogost či Mary Flanaganová a Helen Nissenbaumová.

2. Interaktivita jako umělecké specifikum

Interaktivita, která se pro leckteré pisatele stala hlavním terčem při jejich kritice počítačových her, představuje z pohledu jiných teoretiků, vývojářů i hráčů paradoxně naopak ten nejzásadnější důvod, proč by měly být videohry považovány za umění. Právě interaktivita podle nich způsobuje, že se jedná o umění se zcela novými výrazovými možnostmi, umění, jež je jedinečné, originální a aktuální. Například vývojář Denis Dyack entuziasticky píše:

> „Myslím, že videohry jsou možná tím nejpokročilejším uměním v lidské historii. Nejenže videohry zahrnují mnoho tradičních forem umění (text, zvuk, video, obraz), ale jedinečným způsobem spojují tyto umělecké formy dohromady spolu s interaktivitou. To umožňuje videohrám coby umělecké formě, aby vytvářela něco ojedinělého, přesahujícího ostatní typy médií. Jednoduše řečeno, do počítačové hry můžete dát film, ale nemůžete dát videohru do filmu. Videohry jsou nejdokonalejší formou umění, co známe."[139]

Auriea Harveyová a Michaël Samyn ve výše citovaném polemickém *Manifestu realtimového umění* interaktivitu také vyzdvihují jako ten nejpodstatnější prvek herního, resp. realtimového média: „Nedělej hry. Struktura založená na pravidlech a soutěživé prvky v tradičním herním designu stojí v cestě expresivitě. A ironií je, že pravidla často stojí v cestě hravosti (hravost je nutná pro umělecký zážitek!). Vyjadřuj se prostřednictvím interaktivity. Interaktivita je jediný unikátní prvek realtimového média. Jediná věc, kterou žádné jiné médium neumí tak dobře. Měla by být ústředním bodem tvé tvorby."[140] Mezi teoretiky pak třeba filozof Grant Tavinor vyzdvihuje novost interaktivity počítačových děl: „Pokud hledáme u videoher

138 Cit. podle Aaron Smuts. „Are Videogames Art?". *Contemporary Aesthetics*. 2. 11. 2005. Dostupné také [online] z: http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299.

139 B. Ochalla. „Are Games Art? (Here We Go Again...)".

140 A. Harvey – M. Samyn. „Realtime Art Manifesto".

sofistikované významy anebo morální serióznost, tak jsme ve většině případů zklamáni, nicméně nám takhle může uniknout specifické umění existující v dynamice a interaktivitě reprezentací jejich fikčních světů."[141]

Pro zapřisáhlé kritiky počítačových her interaktivita představuje něco, co je až příliš vtahující, co ruší obvyklou estetickou distanci mezi recipientem a dílem, co činí herní prožitek v jistém smyslu až příliš hektickým, tělesným, bezprostředním, akčním, což se podle nich vylučuje s intelektuálně podnětnějším a emocionálně bohatším zážitkem ze sledování umění. Kvůli interaktivitě se podle nich hraní počítačových her blíží spíše sportu, hektičnost a přílišná osobní zaangažovanost hráče zamezuje empatii i rozvážné kritické reflexi. Jako protiargument se nabízí opět už jen fakt, že existují velmi různorodé typy her, lišící se druhem požadované aktivity, rytmem, cíli, což snižuje přesvědčivost takto zobecňujících soudů. Zastánci počítačových her navíc na interaktivitě vyzdvihují právě to, že zapojuje hráče tak intenzivně do nitra dění – namísto pasivního svědka filmu či knihy se stáváme aktivními účastníky a v jistém smyslu dokonce až spoluautory díla (nezřídka doslova hrajeme roli hlavního protagonisty, leckdy ovlivňujeme, jaký konkrétně bude, co se týče vzhledu i charakteru, a jak se bude vyvíjet děj dané hry). Takováto silnější imerzivnost a demokratičnost, plynoucí z interaktivity, bývá tak někdy považována za důkaz uměleckého charakteru videoher, vřazuje je do tradice participačního a demokratičtějšího umění, jež se rozvíjelo v minulém století např. na poli výtvarného umění. Zatímco jiná média vnucují recipientům určité teze a učí je v jistém smyslu pasivitě, počítačové hry naopak můžeme vidět jako prostředky, jež nás trénují v tom, abychom byli aktivní, abychom se sami rozhodovali, abychom kriticky a samostatně reagovali na různé výzvy. Interaktivita povzbuzuje reflexi tím, že nám umožňuje testovat různé hypotézy – v rámci herního světa můžeme zkoumat různé typy akcí a to, jaké reakce vyvolají, jaké budou mít důsledky. Daná situace či téma se nám tak odkrývají často v celé své komplexnosti, můžeme je sami důkladně prozkoumat, pomocí vlastního postupného objevování pochopit – což je podle některých zastánců her intelektuálně náročnější a více vtahující postup, než když jsou nám daná témata jen ukazována, jak to dělají jiná média. Leckteří herní vývojáři či herní teoretici (třeba Jason Rohrer nebo Ian Bogost) tak zdůrazňují, že samotné interaktivní herní mechaniky jsou tím, co umožňuje hrám o něčem vypovídat, leckdy zajímavěji a originálněji než tradičnější, z jiných médií převzaté techniky typu vyprávění nebo obrazové reprezentace.

141 G. Tavinor. *The Art of Videogames*, s. 180.

3. Hry jsou krásné a (kin)estetické

Estetik Grant Tavinor nachází v počítačových hrách estetická potěšení na vícero rovinách: připomíná třeba detailně vykreslené ulice v *Grand Theft Auto IV* či jemné pohyby postav v *Heavenly Sword*.[142] Dříve byly hry z hlediska své schopnosti vytvářet krásu podle něj slabší, hry jako *Spacewar* nebo *Pac-man* byly v tomto ohledu ještě příliš jednoduché. Adventura *Myst* byla pro něj nicméně jednou z prvních, které ukázaly estetický potenciál průzkumu fikčního světa, který hry umožňují. Estetická potěšení nenalézá jen ve vizuální kráse prostředí, v propracovaných obrazech a zvucích. Upozorňuje, že hry přinášejí novátorský typ kinestetických a interaktivních potěšení: „Aby mohla být aplikována na videohry, měla by se estetika naučit, jak přistupovat k interaktivním a kinestetickým potěšením."[143] Kinestetika her podle něj zahrnuje fyzickou interakci s herními nástroji a s (herním) fyzickým světem. Samotné hraní, tj. náš průchod hrou, naše interaktivní potýkání se s ní, je něčím, co může mít rozličné estetické kvality (může být např. plynulé, kostrbaté apod.).

Henry Jenkins v textu *Games, the new lively art* (Hry, nové živoucí umění) obhajuje tezi, že počítačové hry jsou novým rodícím se uměleckým druhem, právě poukazem na estetickou rovinu zážitku z nich: „Hry otevírají nové estetické zkušenosti a transformují počítačovou obrazovku na pole experimentování a inovace."[144] Klíčové pro rozvoj tohoto média se mu přitom zdají kvality spočívající v akčnosti, kinetičnosti, imerzivnosti, prostorovosti. Cituje v této souvislosti mj. Stevena Poola z jeho rané knihy o počítačových hrách:

> „Zatímco film – alespoň naturalistický, živou akci předvádějící – je svázán s reálnými místy, speciální ctností her je právě jejich neomezená plastičnost. [...] Chceme být šokováni novostí. Chceme se ztratit v prostoru, který je naprosto odlišný. Chceme prostředí, která ještě nikdy nebyla viděna dříve, která si ještě nikdo nikdy nepředstavil. [...] Krásně udělaná hra přináší pocit údivu, stejně tak jako umění, pouze speciálním kinetickým způsobem."[145]

Coby posledního obhájce tohoto proudu uvažování o hrách zmíním herního vývojáře a teoretika Erica Zimmermana. V roce 2013 publikoval na serveru *Kotaku* text nazvaný *Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games* (Manifest: 21. století bude definováno hrami), v jehož závěru tvrdí:

---

142 Srov. *tamtéž.*

143 *Tamtéž*, s. 181.

144 Henry Jenkins. „Games, the new lively art". In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Game Studies.* Cambridge – London: The MIT Press, 2005, s. 177.

145 Cit. podle *tamtéž*, s. 179.

„Hry jsou krásné. Nepotřebují být nějak ospravedlňovány. Především: hry nejsou cenné kvůli tomu, že by někoho učily nějaké dovednosti nebo vytvářely ze světa lepší místo k žití. Tak jako jiné formy kulturního projevu jsou hry a hraní důležité proto, že jsou krásné. Oceňování estetiky her – toho, jak dynamické interaktivní systémy vytváří krásu a význam – je jednou z potěšujících a zároveň zastrašujících výzev, jimž čelíme na rozbřesku ludického století."[146]

Argumenty postavené na tom, že hry jsou krásné – a tedy implicitně náleží do oblasti umění – nejsou až tak časté a pojem krásy používají velmi rozdílnými, většinou nepříliš jasně definovanými způsoby, je proto obtížné tyto názory nějak uceleně shrnout. Definice krásy je ovšem proměnlivá a unikavá sama o sobě, patří to k její charakteristice, jak o tom svědčí dlouhá staletí uvažování o kráse v estetickém myšlení i v kultuře obecně.[147] Z hlediska legitimizace počítačových her coby umění se přesto jedná o velmi silný argument z hlediska jeho kulturního významu, protože kritérium krásy je coby základní, nejpodstatnější definující prvek umění v naší společnosti pevně zakořeněno už od antiky, a to navzdory četným snahám umělců 20. století důležitost tohoto prvku v umění umenšit či jej ze zážitku umění zcela odstranit.

146 Eric Zimmerman. „Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games" [online]. *Kotaku*. 9. 9. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204.

147 Srov. např. Umberto Eco. *Dějiny krásy*. Přeložili Jiří Pelán, Kateřina Vinšová aj. Praha: Argo, 2005.

Počítačové hry a jejich legitimizace v rámci institucí

Jak jsme viděli na předešlých stranách, diskurz týkající se uměleckého statusu počítačových her zahrnuje velmi protikladné názory a svědčí o tom, že vnímání her ve společnosti je prozatím dosti ambivalentní. K jakým institucionalizovaným či přímo legislativním rozhodnutím tato debata v posledních letech vedla? Jak je na počítačové hry nahlíženo v různých zemích v rámci kulturních institucí? Umělecká kritika a akademické studium, jejichž přístup jsem již částečně popisovala v předešlé podkapitole, představují přitom také určité sociální instituce. Institucí zde nemíním nějakou konkrétní budovu či někde zaregistrovanou organizaci, ale používám tento termín ve významu, v jakém je chápán v sociálních vědách a také v institucionálních teoriích umění. Např. Jonathan Turner sociální instituce definuje jako „komplex pozic, rolí, norem a hodnot ukotvený v určitých typech sociálních struktur, který organizuje relativně stabilní vzorce lidského jednání zaměřeného na řešení základních problémů při tvorbě život udržujících zdrojů, při reprodukci jedinců a při udržování životaschopných sociálních struktur v rámci daného prostředí".[148]

Ve vztahu k počítačovým hrám nás mohou zajímat s ohledem na jejich legitimizaci především umělecká kritika, školství, grantová podpora, prezentace a prezervace v muzeích, galeriích a archivech, udělování uměleckých cen, pokrytí v seriózních a zároveň masových médiích. Oblast umělecké legitimizace počítačových her v sociálních institucích bohužel prozatím, pokud je mi známo, není příliš podrobně historicky prozkoumaná, proto spíše jen naznačím význačné, více medializované události a rozdíly mezi jednotlivými zeměmi, aniž bych se snažila o nějaký vyčerpávající historický přehled.

Z hlediska instituce umělecké kritiky nejsou například v České republice počítačové hry prozatím respektovány coby nový umělecký druh. V současnosti u nás neexistuje, pokud vím, žádné celoplošné médium, které by přinášelo kritiky počítačových her v rámci zpravodajství o kultuře a umění. Přestože mají všechny velké deníky redakci kultury, která píše recenze na knihy, filmy, výstavy, divadelní hry, televizní pořady apod., žádné noviny nezaměstnávají profesionálního kritika specializovaného na počítačové hry – jedinou výjimkou je, zdá se, *MF DNES*, které přináší novinky

148 Jonathan Turner. *The Institutional Order.* New York: Longman, 1997, s. 6.

a recenze ze světa počítačových her, nicméně pouze ve své elektronické verzi bonusweb.idnes.cz. Počítačové hry jsou tu přitom vnímány jako specifická kategorie, neprolínající se s rubrikou *Kultura*. V rámci informování o novinkách v kultuře médium počítačových her zcela ignoruje také televize, která přitom jinak – především kanály ČT24 a ČTart – pokrývá a „akceptuje" snad všechny ostatní umělecké druhy. Výjimkou je týdenní půlhodinový magazín *Re-play* vysílaný na stanici Prima COOL, jenž je nicméně pojat spíše jako (rádoby) zábavná show pro mladší diváky, nikoli jako prezentace potenciálně uměleckého média. V úhrnu média v České republice počítačové hry ignorují jako rovnoprávnou součást kultury, nezahrnují je do kategorie umění, neinformují o nich a nepřináší jejich umělecké recenze – na rozdíl od všech jiných druhů umění.[149] V některých zahraničních zemích je situace v tomto ohledu nicméně už jiná: např. seriózní deníky jako *The Guardian*, *Toronto Sun*, *Telegraph*, *The Washington Post* a *New York Times* přinášejí pravidelně kritiky počítačových her. V některých z nich jsou přitom počítačové hry vřazeny do kategorie Kultura po boku jiných uměleckých druhů. Na internetu pak funguje několik časopisů, které se zabývají populární kulturou a přinášejí kritiky počítačových her spolu s texty o filmu, televizi, komiksech a hudbě (viz např. *A. V. Club*, *The Escapist*, *Slant*), tedy pojímají hry jako stejný druh kultury, která si také zaslouží seriózní kritický rozbor.

Státní finanční podpora počítačových her se začala postupně rozvíjet v různých zemích především v posledních deseti letech. Došlo k tomu mimo jiné díky vlivu profesních organizací, které se zformovaly v různých státech i na nadnárodní úrovni a které si vytkly za cíl obhajovat důležitost herního průmyslu na veřejnosti, lobbovat za finanční pobídky a granty a zároveň zamezovat přílišné státní regulaci. Státní podpora, o kterou tyto iniciativy usilují, je jednak celková, mířící na celý herní průmysl, jednak výběrová, zaměřená na podporu těch nejvíce kvalitních a originálních her, často spíše neziskového, uměleckého charakteru. Aphra Kerrová studovala podrobněji, jakým způsobem se utvářela evropská politika vztahující se k počítačovým hrám, a to jak na národní, tak na celoevropské úrovni. Všímá si, že situace v Evropě je specifická v tom, že je zde sice široce rozvinutá tvorba počítačových her, jejich distribuce (obzvláště na konzole) je nicméně ovládána jen několika málo koncerny sídlícími až na výjimky v USA

149 Pomíjím zde záměrně časopisy a webové stránky specializované čistě na počítačové hry, protože mi zde jde o to, nakolik jsou hry vnímány jako umění v médiích s všeobecným dopadem, nikoli v těch určených pro speciální komunitu čtenářů. Zda tyto specializované servery a časopisy hodnotí hry podle uměleckých kritérií, či nikoli, jsem zkoumala na příkladu jednoho z nich v jednom starším textu: Helena Bendová. „Hry jako umění pohledem kritiky: Případ Games.cz" [online]. *GameArt*. 7. 1. 2014 [cit. 6. 7. 2016]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12.

a Japonsku. Evropské organizace prosazující státní podporu počítačových her argumentují přitom poněkud jiným způsobem než organizace, jež byly ustanoveny primárně na podporu distributorů her. Jak to shrnuje Kerrová:

> „Pro vývojáře je státní podpora opodstatněna tím, že hry pojímají jako audiovizuální/kulturní zboží a služby, a tudíž o nich mluví v pojmech sociální a politické potřebnosti podpory lokální kulturní tvorby. Tento argument podporuje náhled, že vyprávění, jazyk a příběh jsou důležitými prvky her. V rámci kulturní politiky se snaží umístit hry vedle filmu, televize a dalších médií. Podle vydavatelů by hry měly být pojímány jako software anebo interaktivní zábava. Ve své argumentaci se soustředí na interaktivní prvky her a snaží se hry v rámci politických rozhodnutí umisťovat do blízkosti jiných softwarových výrobků. Jejich hlavním cílem je vyhnout se jakékoli klasifikaci, která by mohla hry vystavit regulaci týkající se jejich obsahu, kvality a distribuce, tak jako se to v Evropě děje audiovizuálním a kulturním produktům."[150]

Svár mezi těmito dvěma přístupy a doposud celkově nejasný, nerozhodnutý status počítačových her v evropském myšlení i legislativě Kerrová následně demonstruje na konkrétním případu, kdy Francie podala v roce 2005 žádost k Evropské komisi, aby mohla učinit výjimku z daňových pravidel a finančně zvýhodňovat výrobu určitých typů kvalitnějších počítačových her. Evropská komise na to na jaře 2006 reagovala zprávou, v níž uvedla, že „počítačové hry by *mohly* být součástí kultury",[151] a vyzvala zúčastněné strany, aby se k návrhu během jednoho měsíce vyjádřily. Rozličné profesní organizace a společnosti se sice vyjádřily věsměs pro evropskou a/nebo státní podporu počítačových her, nicméně z různých důvodů. Zatímco většina organizací, jež do této debaty vstoupila, byla spjata primárně s výrobci her a návrh podpořila za pomoci argumentace, že hry jsou součástí kultury, organizace Interactive Software Federation of Europe (ISFE), vytvořená už v roce 1998, aby zastupovala zájmy vydavatelů, měla jiný názor, který závěrečná zpráva Evropské komise shrnuje takto:

> „Videohry nemohou být chápány jako kulturní produkty, ale pouze jako interaktivní zábavní produkty. Zatímco filmový divák sleduje v tichosti, hlavní aktivitou hráče je interagovat po svém s hrou,

150 Aphra Kerr. „Space Wars: The Politics of Games Production in Europe". In: Ben Aslinger – Nina Huntemann (eds.). *Gaming Globally: Production, Place, and Space*. New York: Palgrave Macmillan, 2013, s. 270.

151 Cit. dle *tamtéž*.

přičemž příběh vyprávěný hrou nemá žádnou skutečnou důležitost. Na rozdíl od filmů videohry nejsou vytvářeny jako přenašeče nějakých myšlenek či kulturních poselství. Jejich hlavní hodnota spočívá v hratelnosti a v interakci s hráčem či hráči. ISFE zdůrazňuje, že hry musí být považovány za software, a ne za audiovizuální díla."[152]

Pro vydavatele je totiž výhodné, aby hry byly chápány jako software, a nikoli jako kulturní, umělecká díla, protože díky tomu vydavatelé nemusí řešit, od kolika let je daný produkt přístupný a jaký má potenciálně vliv na společnost – coby software nepodléhá žádným regulacím z hlediska obsahu a distribuce. V roce 2008 byl nakonec francouzský návrh přijat, a to s tím, že vyhrál diskurz rámující počítačové hry jako umělecká, kulturní díla – bylo schváleno, že daňové úlevy budou ve Francii udělovány na základě kulturní hodnoty vybraných her (např. v roce 2009 splnilo kritéria „kvality, originality a rozvoje kulturní diverzity" 45 francouzských herních společností).[153] Není to jediné legislativní podpoření teze, že hry jsou uměním, ze strany Evropské komise. Už několik let funguje v rámci evropského grantového programu MEDIA (v letech 2014–2020 nazvaného Kreativní Evropa MEDIA) podpora vývoje narativních počítačových her. Například v roce 2014 díky ní získalo finanční podporu 31 herních projektů. Mezi vývojáře se má takto rozdělit každý rok cca 2,6 milionu eur. Vzhledem k tomu, že hry si doposud nezískaly celospolečenské uznání jako „normální" médium, vyvolala tato podpora i různé nesouhlasné názory. Například v anglickém bulvárním plátku *Express* citovali minulý rok Jonathana Isabyho, ředitele organizace Taxpayers' Alliance, který je rozhořčen, na co Evropská komise používá peníze daňových poplatníků: „Občané budou zuřit, že bruselští byrokrati nemají žádný respekt k hodnotě peněz vybraných na daních. V době, kdy čelíme velkým problémům na celém kontinentu, by se EU měla zaměřit na řešení skutečných životních problémů spíše než na řešení těch vymyšlených."[154]

V rámci jednotlivých evropských zemí je situace, co se týče státní grantové podpory na výrobu počítačových her s většími uměleckými ambicemi, nejednotná. Výzkum dánského Mediadesku z roku 2010 zkoumající evropské systémy na podporu her uvádí, že devět zemí počítačové hry nepodporuje nijak (mezi nimi jsou mj. Česká republika a Slovensko), tři země umožňují získat podporu v rámci fondů zaměřených obecněji na interaktivní umění a deset zemí má specializované fondy přímo na podporu počítačových her, případně na podporu audiovizuální kultury s tím, že do ní hry ex-

152 Cit. dle *tamtéž*, s. 272.

153 *Tamtéž*, s. 273.

154 Tom Parfitt. „Now barmy European Union bureaucrats spend MILLIONS on video games" [online]. *Express*. 1. 9. 2015 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.express.co.uk/news/world/602072/EU-European-Union-Commission-Creative-Europe-video-games-Taxpayers-Alliance.

plicitně zahrnují.[155] Na podporu her jsou zakládány buď zcela samostatné instituce, anebo se často jedná o fondy vznikající v rámci organizací zaměřených původně pouze na kinematografii.

Kupříkladu Norský filmový institut financuje vybrané počítačové hry už od roku 2005. Mezi jím podpořené projekty náleží mj. epizodická adventura *Dreamfall Chapters* a například v roce 2012 získalo takto podporu celkem 10 norských her. Svoji činnost na pole videoher rozšířil z hlediska grantové podpory také Dánský filmový institut a podobně je tomu také ve Francii, která má silný herní průmysl a hry podporuje dlouhodobě. V rámci Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC, Národní centrum pro kinematografii a pohyblivý obraz) byl zřízen Le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV, Fond pro podporu videoher), který spolufinancuje francouzské ministerstvo průmyslu. Severské země – Dánsko, Norsko, Švédsko, Finsko a Island – mají krom svých národních fondů k dispozici ještě společný Nordic Game Program, který od ledna 2006 poskytuje granty herním vývojářům z těchto pěti zemí. Víceméně vstřícný postoj k hrám zaujímala v průběhu posledních let také třeba Velká Británie. V roce 2011 poslanci sice odmítli daňové úlevy pro herní společnosti, nicméně v roce 2015 roce byl v Británii založen UK Games Fund, jenž získal peníze ze státního rozpočtu – vláda pro něj vyčlenila na podporu her v příštích čtyřech letech celkem 4 miliony liber – a už předtím mohli herní vývojáři žádat o finanční podporu u různých jiných, obecněji audiovizuálně či umělecky zaměřených nadací. Zásluhu na zvyšování kulturního statusu her v Británii má British Academy of Film and Television Arts (BAFTA, Britská filmová a televizní akademie). Tato prestižní organizace byla založena roku 1947 původně pro oblast kinematografie, v roce 1958 přidala do pole svého zájmu televizi. Už od roku 1998 BAFTA uděluje ceny i počítačovým hrám, přičemž od roku 2006 představují zcela rovnoprávnou třetinu činnosti BAFTY (za rok 2015 mj. udělila 15 rozličných ocenění hrám a herním vývojářům).

Co se týče zemí mimo Evropu, tak například Kanada má dlouhodobě velmi vstřícnou politiku vůči hrám, což má za důsledek, že i leckteré nadnárodní společnosti se kvůli tomu do Kanady přemístily anebo v ní zřídily svou pobočku. Ve výsledku má tak v současnosti Kanada v poměru na počet obyvatel největší herní průmysl na světě – sídlí zde 329 herních společností zaměstnávajících 16 500 lidí.[156] Kanada umožňuje jak daňové odpisy, tak aktivně podporuje inovativní a zajímavé projekty. Činí tak mimojiné

155 *European Game Support Systems: National and Regional public funds for interactive and games* [online]. Denmark Media Desk, leden 2010 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.europacreativamedia.cat/rcs_auth/convocatories/european_game_support_systems.pdf.

156 Viz Albert Lai. „Why you should start your video game company in Canada" [oline]. *Venturebeat*. 23. 2. 2015 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://venturebeat.com/2015/02/23/why-you-should-start-your-video-game-company-in-canada/.

prostřednictvím Canadian Media Fund, který v letech 2010–2014 udělil více než 52 milionů dolarů na podporu 235 interaktivních digitálních projektů.

Samozřejmě ne všechny státy jsou k hernímu průmyslu tak vstřícné. V Austrálii byl nedávno v rámci filmového fondu Screen Australia zřízen speciální fond pro počítačové hry, Australian Interactive Games Fund, který měl v průběhu několika let mezi vývojáře rozdělit 20 milionů australských dolarů. Po pouhém roce činnosti (tj. v roce 2015) byl ale celý bez náhrady zrušen, když jej australská vláda rozpustila během přípravy rozpočtu pro další rok. Australským vývojářům tak zbyl pouze fond Film Victoria podporující obecně audiovizuální umění v australském státě Victoria, kam se v důsledku toho přesunulo 40 % australské herní produkce. Australská herní komunita reagovala na zrušení státní podpory velmi rozhořčeně. Podle Kate Raynes-Goldieové za zrušením nadace stojí to, že členové vlády a další lidé, kteří o podpoře rozhodují, stále ještě neuznávají hry za rovnocenné umělecké médium: „Jádro problému tkví, zdá se, v totálním nepochopení, co hry jsou a co hry dělají. Je to ten pohled na hry, který si o hrách myslí, že jsou úplná ztráta času, že jsou všechny násilné, a co je nejdůležitější, že žádná z nich nemá kulturní nebo uměleckou hodnotu. Proč? Protože *Grand Theft Auto.*“[157]

Ve Spojených státech působí na grantovém poli National Endowment for the Arts (Národní umělecká nadace), nezávislý úřad americké federální vlády, jenž vznikl v roce 1965. Jedná se o organizaci financovanou přímo americkým kongresem, která například v roce 2011 rozdělovala 115 milionů dolarů na umělecké projekty náležející do všemožných uměleckých druhů. Právě od tohoto roku bylo poprvé umožněno i herním společnostem a individuálním vývojářům, aby se u této nadace ucházeli o grant v maximální výši 200 000 dolarů. Na americké půdě se jedná o první oficiální legalizaci her jako umění (v témže roce navíc americký nejvyšší soud rozhodl, že se na počítačové hry vztahuje První dodatek Ústavy USA, zaručující svobodu slova, protože se jedná o kulturní díla podobně jako knihy a filmy[158]). Zařa-

157 Kate Raynes-Goldie. „What's Wrong with Video Games?“ [online]. *Kotaku*. 25. 11. 2015 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.kotaku.com.au/2015/11/whats-wrong-with-video-games/.

158 Jednalo se o soudní proces Brown vs. Entertainment Merchants Association, jehož cílem bylo rozhodnout, zda má Kalifornie právo zakazovat prodej násilných počítačových her dětem (Kalifornie to uzákonila v roce 2005). Soud rozhodl, že dosavadní výzkumy neprokazují škodlivý vliv her na děti, a v rozsudku zařadil hry jednoznačně mezi jiná umělecká díla: „Tak jako knihy, divadelní hry a film, které začaly být právně chráněny před nimi, i videohry komunikují myšlenky – a dokonce i sociální poselství – prostřednictvím mnoha známých uměleckých prostředků (jako jsou postavy, dialog, zápletka a hudba) a prostřednictvím prvků, jež jsou pro toto médium specifické (jako je hráčova interakce s virtuálním světem). To stačí k tomu, aby se na ně vztahoval První dodatek.“ Cit. podle John D. Sutter. „Supreme Court sees video games as art“ [online]. *CNN*. 28. 6. 2011 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/.

zení her po bok jiných uměleckých druhů v National Endowment for the Arts vyvolalo očekávatelně opět i pobouření. Například pravicově laděný zpravodajský kanál Fox News se této události věnoval jako čemusi skandálnímu. Segment zpráv věnovaný tomuto tématu začal promítnutím ukázky z *Call of Duty,* načež se moderátor dramaticky zeptal, zda je tohle něco, co by mělo získávat federální financování placené z peněz daňových poplatníků. V následné diskusi s přizvanými hosty pak padaly věty jako „Možná bychom měli začít dávat peníze hráčům ping-pongu, protože někdo může tvrdit, že ping-pong je uměním." či „To mi chce prezident Obama zvednout daně proto, aby z nich platil videohry?"[159]

Z hlediska vysokoškolského vzdělávání začaly být počítačové hry coby legitimní předmět studia akceptovány až od počátku tisíciletí. Velmi rozvinuté je herní vzdělávání například v severských zemích Evropy, ve Velké Británii, ve Francii a Spojených státech. Katedry vyučující herní vývojářství a často zároveň i herní teorii (tj. nový vědní obor game studies, herní studia) vznikají leckdy v rámci filmových škol, škol umění a designu, případně škol techničtějšího zaměření. V rámci konceptualizace těchto nových oborů je každopádně běžné zařazování vývoje počítačových her pod kategorii kreativních, uměleckých činností. Například v Dánsku se vyučuje o počítačových hrách jednak v Institutu vizuálního designu, jenž spadá pod tamní akademii výtvarného umění (The Royal Danish Academy of Fine Arts), jednak v The Center for Computer Games Research, jež funguje od roku 2003 v rámci kodaňské IT University of Copenhagen. Švédská University of Skövde vypisuje pět bakalářských a dva magisterské programy spojené s teorií a praxí počítačových her, které studuje úhrnem kolem 500 studentů. Výzkum organizace Nesta ze září 2014 došel k závěru, že ve Velké Británii vyučuje vysokoškolské kurzy spjaté s počítačovými hrami celkem 115 institucí, které nabízejí 315 rozličných předmětů na bakalářské úrovni.[160] Leckdy se jedná spíše jen o jednotlivé kurzy včleněné do kurikula obecněji zaměřených oborů, existují nicméně i specializované studijní obory věnované hernímu vývoji. Ve Francii byla už v roce 1995 vybudována státní vysoká škola zaměřená na interaktivní média, École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (Enjmin, Národní škola her a digitálních interaktivních médií), ve městě Angoulême. Ve Spojených státech je nabídka velmi široká – jeden přehled z roku 2014 například vyjmenovává 75 vysokých škol, kde je možné studovat herní

159 Viz video této debaty umístěné na *LiveLeak*. 21. 5. 2011 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.liveleak.com/view?i=e80_1305997846.

160 Juan Mateos-Garcia – Hasan Bakhshi – Mark Lenel. *A Map of the UK Games Industry.* Nesta, září 2014, s. 40. Dostupné také [online] z: http://www.thecreativeindustries.co.uk/media/274111/map_uk_games_industry_wv.pdf.

design.[161] Mezi prestižní univerzity vyučující tvorbu i reflexi počítačových her náleží mj. Massachussets Institute of Technology, v němž sídlí MIT Game Lab, New York University Tisch School of the Arts, v rámci níž působí NYU Game Center, University of Southern California s USC Games, The University of California Los Angeles, kde se nachází UCLA Game Lab, anebo Rochester Institute of Technology.

Na českou univerzitní půdu pronikly kurzy o počítačových hrách nejprve jako solitérní přednášky v rámci učebních programů zaměřených na film, nová média, psychologii či informatiku (já sama jsem kupříkladu první kurz věnovaný hrám měla na FAMU ve školním roce 2008/09). Nejsystematičtěji se o počítačových hrách vyučuje v posledních letech asi na Masarykově univerzitě v Brně v rámci oboru teorie interaktivních médií. Jeho studenti založili na podporu akademického výzkumu počítačových her také sdružení MU Game Studies, jež mj. spolupořádá přednášky a konference. V roce 2015 byl otevřen první studijní obor zaměřený na vývoj počítačových her, a sice magisterská specializace vývoj počítačových her v rámci studijního programu počítačová grafika a vývoj počítačových her na Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy. Další obor herního vývojářství byl otevřen v září 2016 na pražské ČVUT pod názvem počítačové hry a grafika. Na Ústavu informačních studií a knihovnictví Filozofické fakulty Univerzity Karlovy byla v rámci oboru studií nových médií otevřena v roce 2016 specializace game studies. Magisterský obor herního designu by pak měl být v příštích letech otevřen na FAMU.

Do muzeí a galerií se počítačové hry dostaly nejdříve pravděpodobně s rozvojem tzv. game artu, tedy umění inspirovaného digitálními hrami, na začátku 90. let. Když pomineme retro herny, jako jsou například Arcadehry v Červeném újezdě, tak jsou muzea specializovaná na počítačové hry záležitostí až posledních několika let. V roce 2011 byla takováto specializovaná muzea otevřena dvě: jednak v Berlíně Computerspielemuseum, jehož stálá expozice je nazvána *Počítačové hry: evoluce média*, a jednak v Římě, kde se nachází herní muzeum ViGaMus. Už v roce 2010 se objevil pokus otevřít soukromé videoherní muzem v Paříži, Musée du Jeux Vidéo, přímo v La Défense, ale ani ne po měsíci bylo opět zavřeno, prý kvůli technickým potížím. Od roku 2013 funguje v Paříži nicméně Art Ludique, muzeum zaměřené na výtvarnou stránku her, filmů a dalších audiovizuálních médií. V roce 2015 v něm otevřeli roční exhibici *Umění v počítačových hrách: francouzská inspirace*. Ve Spojených státech obsahuje velkou sbírku digitálních her na různých platformách, čítající prý až 55 000 děl, muzeum The Strong Natio-

161 ACR Staff. „Top 75 Schools for Game Design/Development in the US – 2014" [online]. *Animation Career Review*. 29. 4. 2014 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.animationcareerreview.com/articles/top-75-schools-game-designdevelopment-us-2014.

nal Museum of Play v Rochesteru, zaměřené na archivování, prezentování a výzkum nejen her digitálních, ale i her klasických, dětských hraček apod. V dubnu 2016 bylo ve městě Frisco v Texasu otevřeno National Videogame Museum (Národní muzem videoher), specializované čistě na digitální hry.

Z hlediska legitimizace počítačových her jako umění vzbudily velkou pozornost médií a různých komentátorů především události spjaté s dvěma prestižními americkými muzei. V roce 2012 Smithonian American Art Museum uspořádalo půl roku trvající rozsáhlou výstavu nazvanou *The Art of Video Games* (Umění videoher). V rámci výstavy se kurátor Chris Melissinos pokusil ukázat evoluci média videoher v posledních čtyřiceti letech. Výstava prezentovala 80 her, byla doprovozena knižní publikací a upoutala velký zájem médií. Po svém skončení se stala putovní a objevila se postupně ještě v deseti dalších prestižních muzeích ve Spojených státech. Smithonian American Art Museum navíc následujícího roku do své stálé kolekce amerického umění zařadilo dvě hry, *Flower* (2009) a *Halo 2600* (2010). Na blogu muzea se poté objevilo zdůvodnění tohoto netradičního kroku – podle kurátorů jsou počítačové hry „klíčové pro porozumění americkému příběhu".[162] Autorka příspěvku hry označuje za nový způsob uměleckého vyjádření: „Videohry artikulují podmanivý avantgardní performanční prostor, jenž je aktivován umělci stejně jako hráči. Jedná se o mediální umělecké praktiky, které jsou odlišné od těch, jež jsou spjaté s filmem, videem a divadlem, a které představují zásadní posun v historii umění."[163] Estetickou originalitu média pak obhajuje na příkladu jedné z vybraných her, *Flower: „Flower* představuje zcela nový druh fyzické a virtuální choreografie odvíjející se v reálném čase, která vyzývá účastníky, aby splétali zvukové, vizuální a taktilní počitky do emocionálního spíše než narativního oblouku."[164]

V roce 2012 se rozšířily sbírky světoznámého newyorského Museum of Modern Art o 14 počítačových her, v následujícím roce pak přibylo ještě několik dalších. Zařazeny do stálé sbírky architektury a designu byly např. *Pong* (1972), *Pac-man* (1980), *Tetris* (1984), *SimCity 2000* (1994), *Eve Online* (2003), *Portal* (2007) či *Passage* (2007). Kurátorka Paola Antonelliová své rozhodnutí zařadit tyto hry zdůvodňovala mj. tím, že v případě videoher se jedná o nejčistší formu interaktivity, bez jakýchkoli praktických funkcí, a tím, že hry mohou být velmi hluboké a estetické. V rámci své přednášky pro neziskovou organizaci TED přitom zmiňovala, že zařazení počítačových

162 Georgina. „Video Games: Now a Part of Americanśs Art Collection" [online]. *Eye Level*. 17. 12. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://eyelevel.si.edu/2013/12/video-games-now-a-part-of-american-arts-collection.html.

163 *Tamtéž.*

164 *Tamtéž.*

her mezi jiná umění v rámci MOMA vyvolalo nicméně i velmi negativní reakce a rozsáhlé debaty.[165]

Historie počítačových her sahá desítky let do minulosti, přesněji až do počátku 50. let minulého století, kdy vzniklo několik prvních pokusů převést klasické hry, jako šachy nebo piškvorky, do digitální podoby za účelem demonstrovat možnosti nově se zrodivších sálových počítačů. Přestože je to už více než šedesát let, počítačové hry stále mají ve společnosti poněkud ambivalentní status a snahy legitimizovat je jako originální umělecké médium se setkávají často s odporem. Přesto především v posledních deseti letech můžeme vidět výrazný posun – z institucionálního hlediska se velmi rozšířily grantové možnosti pro nezávislé herní vývojáře, herní vzdělávání na vysokých školách i prezentace her jako svébytných kulturních děl v rámci muzeí a médií. Různé země a širší regiony se liší ve svém přístupu. Zatímco například severské země Evropy, Francie, Velká Británie, Spojené státy a Kanada patří k zemím, které již počítačové hry rozličnými způsoby uznávají coby umění a podporují je i na státní úrovni, jiné země, jako třeba Česká republika, jim prozatím z tohoto hlediska příliš pozornosti nevěnují.

165 Paola Antonelli. „Why I Brought Pacman to MOMA" [online]. *TED Talk*. Květen 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma.html.

Hry a vyprávění

Klastrové teorie umění, o nichž jsem psala v první kapitole, vyjmenovávají různé prvky, podle nichž obvykle zařazujeme určité dílo či celé médium do oblasti umění. Berys Gaut a Denis Dutton, hlavní zastánci tohoto přístupu, do seznamu těchto prvků neřadí explicitně vyprávění, ale píší o formální komplexnosti a koherentnosti, o propracovanosti a virtuóznosti, o stylu a originalitě a také o tom, že umění často něco reprezentuje, vyjadřuje významy a vyvolává emoce. V této a v následující kapitole se zaměříme na to, zda počítačové hry z tohoto hlediska můžeme vřadit do kategorie umění, tedy zda dostatečně často oplývají zmiňovanými vlastnostmi. O významech, které hry předávají, budu psát v další kapitole, v této se zaměřím na to, jakým způsobem a zda vůbec něco vyprávějí. Vyprávění je stabilní součástí mnoha druhů umění – právě skrze něj jsou ve velké míře komunikovány významy a rozdmychávány emoce, navíc vyprávění samotné může být zdrojem ryze estetického potěšení díky své propracovanosti, komplexnosti, netradičnosti atd., dokonce i bez ohledu na to, co přesně sděluje.

Na otestování tvrzení, že místo zda jsou počítačové hry uměním, jsem mohla samozřejmě zvolit množství jiných příkladů, než je právě vyprávění anebo tematická rovina her. Mohla jsem kupříkladu zkoumat vizuální složku her, propracovanost a uměleckou stylizaci skrývající se v jejich grafice a animacích, nebo jejich zvukovou složku, přinášející často svébytné estetické efekty skryté třeba v procedurálně generovaných zvucích a adaptivních skladbách silně dotvářejících atmosféru i významy rozličných her. V možnostech této knihy ale není vyjmenovat a analyzovat každý myslitelný prvek či funkci, které propojují tradiční umělecké druhy a digitální hry. Má volba zaměřit se jen na naraci a témata je tak zčásti přiznaně arbitrární, nicméně vskutku jen zčásti: sofistikované vyprávění a k myšlení provokující témata jsou nejen nepopiratelnými „znaky uměleckosti" díky svému silnému sepětí s některými jinými druhy umění, a fungují proto jako velmi dobré příklady, ale zároveň se staly v debatách o počítačových hrách předmětem mnohaletých sporů. Jak mezi odborníky, tak mezi samotnými hráči dodnes občas dochází k zapáleným debatám o tom, nakolik jsou vyprávění a hlubší témata v hrách potřebné či naopak zcela zbytečné. Tyto spory jsou přitom dohadováním se nejen o kvalitě jednotlivých her, ale vůbec o celém médiu: jak jej máme vnímat, jaké prožitky nám má či nemá přinášet, jak se má dále vyvíjet, jaký je vlastně jeho kulturní status ve společnosti, co je na hrách důležité. Na vyprávění a témata se proto zaměřuji i s ohledem na historicko-kulturní význam těchto dvou prvků v rámci dosavadních snah o sebe-definování a evoluci média počítačových her.

Ludologie vs. naratologie

Spor o to, zda počítačové hry jsou, či nejsou narativním médiem, se rozhořel v samém počátku seriózního bádání o hrách, přičemž se stal známým jako spor ludologie vs. naratologie. Ludologie je pojem, který do uvažování o počítačových hrách vnesl v roce 1999 Gonzalo Frasca, aby tak pojmenoval nauku o hrách, která se zaměří na jejich formální charakteristiky.[166] Není to tak samozřejmé, jak to může vypadat – předchozí rané akademické knihy o počítačových hrách, např. od Brendy Laurelové nebo Janet Murrayové, často počítačové hry legitimizovaly coby předmět bádání prostřednictvím srovnání s osvědčenými narativními formami, tedy s literaturou, filmem či divadlem. Jak píše Frasca: „Někteří autoři vidí kybertexty a videohry jako novou formu anebo rozšíření tradičního vyprávění či dramatu. Pravdou je, že tyto počítačové programy sdílí mnoho prvků s příběhy: postavy, řetězec jednání, závěr, prostředí. Existuje nicméně další jejich rovina, která byla obvykle téměř ignorována, když byl studován takovýto druh počítačového softwaru: nebyly analyzovány jako hry."[167] Frasca explicitně tvrdí, že jeho „záměrem není nahradit naratologický přístup, ale doplnit jej",[168] jiní raní badatelé, které můžeme zařadit do tohoto ludologického proudu, ovšem k naratologickému přístupu už tak tolerantní nebyli. Například Espen Aarseth v jednom svém textu mluví poněkud opovržlivě o „ideologii, kterou bychom mohli nazvat ‚narativismem'. Jedná se o myšlenku, že všechno je příběh a že vyprávění příběhů je náš primární, možná jediný způsob porozumění, naše kognitivní perspektiva světa."[169] V rámci humanitních věd vskutku ve 20. století mluvíme o tzv. obratu k naraci, kdy se v různých oborech – od filozofie přes literární vědu a historii až třeba k psychologii – začala pozornost badatelů upírat k narativní rovině diskurzů, jež nás obklopují v umění i mimo ně. Podle Aarsetha je ovšem zbytečné a nefunkční vnucovat i počítačovým hrám narativní prvky. Ludologické texty z přelomu tisíciletí se

166 Gonzalo Frasca. „Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)games and Narrative" [online]. *Ludology.org.* 1999 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm. Původně otištěno ve finštině v časopise *Parnasso.* 1999, č. 3, s. 365–371.

167 *Tamtéž.*

168 *Tamtéž.*

169 Espen Aarseth. „Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game.* Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 49.

leckdy vyznačují radikalitou, kterou jejich autoři sami záhy opustili, když připustili, že počítačové hry přeci jen mohou zahrnout určité formy narace. Spor mezi ludology a naratology tak vcelku rychle pominul a své místo v dějinách uvažování o hrách si vysloužil spíše díky potřebě ustanovit nějaký zakladatelský příběh o game studies než na základě skutečného dopadu dané debaty.[170] Původní radikální názory ludologů o neslučitelnosti hraní a vyprávění jsou nicméně velmi všímavou a průkopnickou analýzou charakteristik tohoto média, a proto se seznamme s jejich hlavními argumenty, které nám umožní lépe porozumět tomu, zda a jakým způsobem digitální hry vyprávějí. Ludologické myšlenky popisované na dalších stranách jsou nejen podle mého soudu v některých aspektech stále platné (obzvláště pokud je o něco zjemníme a více specifikujeme), ale navíc reprezentují ve svém odmítání narativní stránky počítačových her část hráčů, kteří mají tendenci při hraní ignorovat narativní prvky, anebo dokonce kritizovat příběhové hry s argumentem, že „to už není hra".[171]

Espen Aarseth napsal už v roce 1997 monografii *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Kybertext: Náhledy na ergodickou literaturu). Pod slovem kybertext Aarseth rozumí například hypertextový text z internetu, interaktivní film nebo počítačovou hru, přičemž obecně kybertext definuje jako „stroj na produkci mnohačetných vyjádření".[172] Kybertexty mají podle něj několik specifik, která je odlišují od běžných lineárních textů. Zatímco klasický text se nám prezentuje postupně celý, tak jak jej čteme, kybertext nepoznáme většinou v jeho kompletnosti – neprojdeme jej celý, ale jen určitou část. Velká odlišnost se pak skrývá podle Aarsetha v tom, co s takovým kybertextovým dílem může dělat uživatel. Vytyčuje 4 uživatelské funkce: 1) interpretační (tato funkce je vlastní i čtenářům klasických textů), 2) explorativní (uživatel rozhoduje, jakou cestou se vydá, prozkoumává dané interaktivní dílo), 3) konfigurativní (tato funkce poukazuje na to, že uživatel alespoň částečně vybírá prvky díla, spolurozhoduje o tom, která

170 Zpětné ohlédnutí nad touto debatou a nad jejím zjednodušeným vnímáním viz Espen Aarseth. „Ludology". In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (eds.). *The Routledge Companion to Video Games*. New York: Routledge, 2014.

171 Potvrzení můžeme hledat nejen na různých fórech a diskusích, ale třeba také v empirických výzkumech toho, jaká potěšení hráčům hry podle jejich vlastního názoru přinášejí, co je na hrách baví a jaké mají motivace k hraní. Podle výzkumů Nicka Yeeho a jeho kolegů je potěšení z příběhu jen jedním z dvanácti hlavních herních potěšení. Jaké herní prvky kdo preferuje, je přitom zřejmě spjaté nejen s kulturně naučenými a preferovanými recepčními strategiemi, ale existuje také korelace s rysy naší osobnosti – lidé upřednostňující v hrách příběh a kreativitu oplývají z hlediska tzv. pětifaktorového modelu osobnosti větší otevřeností vůči zkušenostem. Srov. Nick Yee. „Gaming Motivations Align with Personality Traits". *The Quantic Foundry*. 5. 1. 2016 [cit. 5. 7. 2016]. Dostupné z: http://quanticfoundry.com/2016/01/05/personality-correlates/.

172 Espen Aarseth. *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997, s. 3.

jeho část se bude aktualizovat, prezentovat, a která ne), 4) textonická (pokud smí uživatel prvky textu, tzv. textony, nebo způsob jejich procházení do díla sám přidávat, jedná se o textonickou funkci, kdy se z uživatele stává skutečný spoluautor).[173] Tři zmíněné funkce, jež nenalezneme u čtenáře knihy či novin, Aarseth nazývá souhrnně ergodické, tedy vyžadující aktivitu (je to neologismus založený na řeckých slovech ergon, práce, a hodos, tj. cesta). Díla, která vyžadují tímto způsobem uživatelovu „práci" (např. výběr z dialogových možností, procházení lokacemi, řešení hádanek), jsou pak díla ergodická. Podle některých badatelů, jako je třeba Markku Eskelinen či Jesper Juul, kteří na Aarsetha navazují a k nimž se záhy ještě vrátím, u počítačových her konfigurativní funkce silně převažuje nad interpretační, což vysvětluje odlišnost našeho zážitku i ne-narativnost her. Eskelinen si všímá, že „hry vyžadují od hráčů konfigurativní přístup" a jen v malé míře interpretační.[174]

Respektovaný dánský badatel Jesper Juul věnoval problematice vyprávění a počítačových her už svou diplomovou práci nazvanou *A Clash between Game and Narrative* (Střet mezi hrou a narativem, 1999), v níž své názory na narativní složku her vyjadřuje velmi jasnou, pro ludologii symptomaticky ostrou formou, a proto budu částečně čerpat i z tohoto jeho textu. Hned na začátku vymezuje svou pozici: „Čelíme konfliktu mezi hrou a narativem: jsou to dva odlišné fenomény, které se v mnoha případech vzájemně vylučují."[175] Jmenuje několik důvodů, proč tomu tak podle něj je. V hrách na rozdíl od narativu chybí vypravěč („chybějící vypravěč v počítačové hře znemožňuje, aby byly používány zajímavé románové prostředky budující napětí mezi vypravěčem a tím, co se vypráví"). Hry navíc podle něj oplývají výrazně jinou temporalitou. Pro vyprávění je podle naratologů charakteristické, že obsahuje dvě časové roviny. Čas vyprávěných událostí, tj. čas příběhu, se liší od času samotného vyprávění – i velmi dlouhodobé události (trvající například rok ve fikčním světě) můžeme převyprávět za pár minut, a to navíc třeba v nechronologickém pořadí. Ruští formalisté pro to zavádějí označení syžet a fabule; naratolog Tzvetan Todorov mluví o rozdílu mezi histoire a discourse, příběhem a diskurzem.[176] Za třetí čas pak můžeme označit (spolu s např. Gérardem Genettem) čas recepce, čas četby či sledování díla, kdy různí lidé vnímají různým tempem, mohou si dělat

173 *Tamtéž*, s. 64.

174 Markku Eskelinen. „Gaming Situation" [online]. *Game Studies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/.

175 Jesper Juul. *A Clash between Game and Narrative* [online]. Únor 1999 (angl. překlad 2001) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.jesperjuul.net/thesis/.

176 Srov. Michael Scheffel. „Narrative Constitution" [online]. *The Living Handbook of Narratology*. 16. 5. 2010 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrative-constitution.

přestávky nebo přeskakovat určité části. Juul poukazuje na to, že v případě počítačových her funguje časovost odlišně, než jak jsme zvyklí z narativních děl:

> „Když je něco interaktivní – tak jako hra –, tak se ona interaktivita musí odehrávat v přítomnosti, tehdy, když se hráč rozhoduje. Základním rysem narativu je ale to, že je o něčem minulém. […] oproti narativům je jasné, že události reprezentované [ve hře] nemohou být minulé, protože je jako hráči ovlivňujeme. Když zmáčkneme tlačítko CTRL, tak vypálíme z určité zbraně, což ovlivní herní svět. Hra tímto způsobem konstruuje čas příběhu jako synchronní s časem vyprávění i s časem četby; čas příběhu se odehrává teď. […] Narativita a interaktivita se nemohou odehrávat ve stejnou chvíli: narace předpokládá skoky v čase a jeho zhušťování, interaktivita vyžaduje reálný čas."[177]

Podobný problém představují videa vložená do hry, tzv. cut-scenes. Videa mohou sice sama o sobě posouvat naraci, ale zároveň podle Juula přerušují hru jako takovou: „Ve hře, kde uživatel sleduje videa a příležitostně dělá nějaká rozhodnutí, budou ony tři časy oddělené, ale ve chvíli, kdy uživatel může jednat, nutně musí tyto časy implodovat: není možné ovlivňovat něco, co už se stalo. To znamená, že nemůžete mít ve hře interaktivitu a narativitu zároveň."[178]

Aby definoval interaktivitu, využívá koncepci Petera Bøgha Andersena, který tvrdí, že interaktivní dílo je takové, kde čtenář může měnit diskurz způsobem, jenž nese významy, je signifikantní, stává se součástí toho, co dílo znamená. Přepínání televize nebo spuštění filmu v DVD přehrávači tak ještě není interaktivitou, musí se jednat o nějak významotvornou interakci s dílem, při níž uživatelovo jednání ovlivňuje události uvnitř díla. Zároveň nicméně podle Juula nejsme skutečnými spoluautory, i když jiní teoretici interaktivních děl to tvrdí (např. George Landow): „[…] ve hře nebo příběhu s vícero konci čtenář nemůže vytvářet nový text, ale pouze vybírá mezi možnostmi, které stvořil spisovatel/programátor. Příběh může být pokaždé nový, ale jde o novost v rámci předem definovaných omezení. Čtenář má nový druh vlivu, ale nemá nad věcmi kontrolu [v orig. is not in power]."[179]

---

177 J. Juul. *A Clash between Game and Narrative.* O několik let později Juul sám nicméně vydal knihu argumentující, že počítačové hry obvykle propojují herní principy s fikčním světem, že je to jejich zásadní odlišnost oproti hrám klasickým, ne-digitálním. Nicméně tento jeho raný argument rezonuje i s názory jiných teoretiků a vývojářů, proto ho zde i tak zmiňuji coby jedno z klasických tvrzení o ne-narativnosti počítačových her. Viz J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.*

178 J. Juul. *A Clash between Game and Narrative.*

179 *Tamtéž.*

Další z raných ludologů, Markku Eskelinen, se také ostře vymezuje vůči snahám analyzovat počítačové hry pomocí naratologické analýzy a hledat v nich příběhy a vyprávění. Nově se rodící pole výzkumu zaměřené na počítačové hry je podle něj vystavené vpádům a kolonizačním snahám jiných, už dobře ustanovených vědních disciplín, jako jsou právě literární věda a naratologie.[180] Podobně jako Juul i Eskelinen připomíná klasické definice vyprávění (např. od Gérarda Genetta a Geralda Prince), podle nichž „musí existovat dvě věci či dva prvky, aby vznikl narativ: časová sekvence událostí […] a narativní situace (zahrnující vypravěče i toho, komu je vyprávěno)".[181] V počítačových hrách nicméně narativní situace podle něj většinou nejsou – letmá počáteční zápletka anebo „backstory", příběh na pozadí, nestačí k tomu, aby se hra stávala skutečně narativním dílem. I když ve hrách nalezneme sekvence událostí, tak ne každá taková sekvence vytváří příběh, jak je vidět třeba u *Tetrisu*. „Zatímco pro vyprávění je zásadní vztah mezi časem příběhu (časem vyprávěných událostí) a diskurzivním časem (časem vyprávění), u počítačových her spočívá dominantní časový vztah mezi uživatelským časem (akcemi hráče) a časem událostí (tím, co se děje ve hře)," tvrdí Eskelinen.[182] Další zásadní odlišnost tkví pak podle něj v tom, že u počítačových her je hráč jejich objektem i subjektem. Moje čtení Dostojevského *Idiota* neovlivní, jak tuto jeho knihu čtou ostatní lidé anebo jakou možnost číst ji mají či nemají; v onlinových hrách nicméně hráči přímým způsobem hru ovlivňují, a to i pro ostatní hráče, záleží tam na jejich vztazích a jednání.

Kanadská badatelka Marie-Laure Ryanová vstoupila do této debaty v rámci svých výzkumů transmediální naratologie. Některé její teze týkající se narativních možností počítačových her převzalo následně několik ludologů, protože do určité míry podporovaly jejich názor, že hry (téměř) nemohou vyprávět, neboť to nepatří k jejich specifickým kvalitám. Ryanová sama k až takto radikálnímu názoru explicitně nedospívá, nicméně si všímá, že skutečně existuje několik podstatných odlišností mezi tím, jak funguje klasické vyprávění třeba v literatuře a jak v počítačových hrách (každopádně na počátku tisíciletí). Připomeňme si její argument částečně zmiňovaný už v minulé kapitole: Pro náš požitek z fikce je podle Ryanové zásadní náš vztah k postavám, který je často empatický. Příběh Emmy Bovaryové nebo Anny Kareniny nás může pohnout až k slzám, protože na příběhu emotivně participujeme, vciťujeme se do hlavních hrdinek, simulujeme mentálně jejich vnitřní prožitek. Tento zážitek je ale umožněn tím, že oněmi postavami

180 Markku Eskelinen. „Towards Game Studies: Narratology and Ludology" [online]. *Siggraph*. 2001, č. 1 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf.

181 *Tamtéž.*

182 *Tamtéž.*

nejsme my sami, je založen právě na naší distancí od nich – naše recepční pozice je dána „kompromisem mezi perspektivou první a třetí osoby".[183] V počítačových hrách jsme to ale my sami, kdo ovládá hlavního hrdinu, avatara, kdo za něj jedná, kdo za něj leckdy přímo mluví. „Zábavní hodnota této zkušenosti odvisí od toho, jak se interagující uživatelka vztahuje k avatarovi: bude podobná herci, který hraje roli, vnitřně distancovaná od své postavy a simulující emoce, které sama ve skutečnosti nemá? Nebo bude prožívat svou postavu v módu první osoby, bude skutečně cítit lásku, nenávist, strach a naději, které motivují chování postavy, stejně jako veselí, triumf, pýchu, melancholii, vinu či zoufalství, které mohou být výsledkem jejího jednání?" ptá se Ryanová.[184] Podle jejího názoru by hráč odmítl sám sebe, respektive svého avatara, uvádět do nějak tragické situace, protože bychom to byli najednou my, kdo trpí a kdo sám sobě simulovaně ono utrpení způsobuje prostřednictvím toho, co ve hře konáme. Naší snahou ve hrách je naopak vyhrávat, vyhledávat pomocí hraní radost, potěšení, triumf, nikoli smutek. Katarzní a emocionálně bohatý prožitek empatie tu tak chybí, protože náš vztah k hlavní postavě v hrách je dle této koncepce příliš blízký, příliš intimní. V herním světě se pohybujeme my sami, nikoli postava, na niž bychom se mohli empaticky napojit. Neznamená to, že bychom nemohli prostřednictvím her prožívat žádné emoce, ale rejstřík možných příběhů a emocí, které na jejich základě prožíváme, je spíše omezený.

Jak jsem již psala, Ryanové argumentace byla následně často připomínána i v textech jiných akademiků. Například Espen Aarseth se k této tezi vrací v roce 2004 a zásadní rozdíl mezi postavami v klasických fikčních dílech a v počítačových hrách popisuje takto: „Romány jsou velmi dobré v zobrazování vnitřních životů postav (filmy možná o trochu míň); hry jsou v tom hrozné, respektive se o to chytře ani nepokoušejí. Mohli bychom říct, že hry na rozdíl od literatury nejsou o Druhém, jsou o Já. Hry se zaměřují na sebezdokonalování a průzkum vnějšího světa, ne na průzkum mezilidských vztahů (s výjimkou multiplayerových her)."[185] V případě herního žánru adventur pak dochází k závěru, že: „Největším estetickým problémem pro adventurní příběhové hry se zdají být uvěřitelné postavy."[186] Bez uvěřitelných postav se přitom logicky opět velice omezují narativní možnosti počítačových her – existují samozřejmě i příběhy, v nichž postavy nejsou vykreslovány psychologicky věrohodně, nicméně velká, ne-li dominantní část moderních fikčních příběhů alespoň do určité míry s psychologií postav pracuje. Důvodem, proč lidé hrají počítačové hry včetně ad-

183 M.-L. Ryan. „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media".

184 *Tamtéž*.

185 E. Aarseth. „Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", s. 50.

186 *Tamtéž*, s. 51.

ventur, tak není podle Aarsetha vyprávění. Nejsou to dramaticky vystavěné příběhy s psychologicky zajímavými a detailně propracovanými postavami a překvapivými, emocionálně silnými konci: „Co činí tyto hry vůbec hratelnými a opravdu přitažlivými je následnost měnících se, exotických, často fascinujících prostředí (levelů), v nichž prozkoumáváte topografii a ovládáte virtuální prostředí. Herní *svět* je odměnou sám o sobě a konec, pokud a když už přijde, nepřináší nějakou dramatickou satisfakci, ale pocit jakési opuštěnosti."[187]

Poslední argument ludologů, který zde připomenu, je pak jejich tvrzení, že herní díla obsahují simulaci, ale nikoli fikci či naraci. Simulovat v rámci herního média podle Gonzala Frascy znamená „modelovat určitý (zdrojový) systém prostřednictvím jiného systému, který v sobě uchovává některé chování původního systému. […] Simulace neznamená pouze přenos – většinou audivizuálních – charakteristik objektu, ale zahrnuje také model jeho chování."[188] Simulace je definována pravidly a umožňuje, aby se daný model (např. města, boje, továrny atd.) choval různým způsobem podle toho, jak s ním interagujeme. Podle Frascy je tak simulace podstatně odlišná od narace: „Narativ je o tom, co se stalo, zatímco simulace je o tom, co by se mohlo stát. […] Na rozdíl od narativu je simulace kaleidoskopickou formou reprezentace, která nám přináší mnohačetná a alternativní hlediska."[189] Espen Aarseth na něj navazuje s myšlenkou, že tato odlišnost simulace a vyprávění má za důsledek, že herní světy nejsou fikční, alespoň v tom smyslu, v jakém ono slovo obvykle chápeme. Fikce, jak ji známe z jiných médií, je imaginární a statická repezentace a je pro ni konstitutivní, že mezi námi a jí existuje nepřekročitelná distance, existuje v jakési jiné (ne)možné verzi světa často s jinými zákonitostmi. Simulace nám ale umožňuje, aby se tato hranice mezi naším a umělým světem překračovala, abychom do tohoto nově vytvořeného světa vstoupili. Třeba bludiště ve hře tak není fikční, ale virtuální a svým způsobem i reálné, protože se v něm skutečně mohu ztratit ve chvíli, kdy jím procházím. „Simulace nám umožňují testovat naše limity, porozumět kauzálním vazbám, ustanovovat strategie a vyvolávat změny, a to způsobem, který je jasně odepřen fikcím […]," píše Aarseth.[190]

---

187 *Tamtéž.*

188 Gonzalo Frasca. „Simulation vs Narrative". In: Mark Wolf – Bernard Perron (eds.). *The Video Game Theory reader*. New York – London: Routledge, 2003, s. 228.

189 Gonzalo Frasca. „Videogames of the Opressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues". In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 86 a 93.

190 Espen Aarseth. „Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games". *Proceedings of the 6th DAC Conference*. Kodaň, 2005. Dostupné také [online] z: http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf.

Hlavní argumenty podporující tezi, že hry nedokážou (či jen špatně a nedokonale) vyprávět, bychom si na základě přehledu ludologických tezí, jejž jsem nastínila výše, mohli shrnout na celkem 8 argumentů vysvětlujících, proč v herních dílech chybí vyprávění, a na 3 argumenty postavené na tom, že u počítačových her se jedná o velmi jiný vztah recipienta k dílu (a proto zde není podstatná narativní dimenze):

<u>V hrách není narace, protože:</u>
chybí vypravěč,
chybí vyprávění v minulém čase,
interaktivita se vylučuje s narací,
cut-scenes přerušují hru,
chybí dramatické řízení událostí,
chybí často závěr,
simulace se vylučuje s narací,
chybí uvěřitelné postavy.

<u>Pro hry je typický jiný vztah recipienta k dílu:</u>
hráč konfiguruje a neinterpretuje,
hráč je vně i uvnitř fikčního světa,
hráč neprožívá emoce pomocí identifikace s postavou, identifikuje se spíš sám se sebou.

Argumenty to jsou podle mého soudu všechny chytré a pro rozvoj seriózního uvažování o hrách přínosné, nicméně většina z nich při podrobnějším průzkumu neobstojí, jak si ukážeme na následujících stranách. Tři hlavní obecné problémy těchto ludologických argumentů by šlo definovat takto: 1) Příliš zobecňují něco, co platí jen pro určité hry (ne v každé počítačové hře například chybí vypravěč, ne vždy chybí ve hře výrazný a dramatický závěr, ne vždy musí být konfigurativní funkce hráče o tolik podstatnější než interpretační atd.). 2) Jsou zastaralé. Ludologické texty byly psány v určitém momentu historie, před cca 15 lety, a počítačové hry se od té doby velice proměnily, vznikly celé nové žánry či herní proudy, radikálně se zvýšily výpočetní možnosti počítačů, což přineslo mnohem realističtější grafiku a rozsáhlejší hry co do času hraní, propracovanosti narace i velikosti prostoru fikčního světa. Leckteré výše popsané teze jsou pochopitelné vzhledem k tomu, jaké hry se vyráběly v 90. letech, ale je otázka, jestli jsou adekvátní i pro médium počítačových her, jak jej známe dnes. 3) Poslední problém tkví v tom, jak daní autoři definují naraci a narativ. Ludologické texty se vyznačují většinou velmi omezeným způsobem chápání konceptu narace, kdy jej přejímají mechanicky z čistě literárních naratologických koncepcí. Pokud vezmeme vyprávění v literárních dílech jako jakousi normu, jíž

mají počítačové hry ve všem dostát, tak není divu, že do toho nezapadají. Stačí použít odlišnou definici vyprávění, definici, jež je transmediální, tedy tak obecná, aby zahrnovala vyprávění v různých typech médií, a situace hned může vypadat odlišně. Narativita, jak zmiňuje např. Marie-Laure Ryanová, je navíc věcí stupně,[191] není to buď – anebo, jak leckdy sugerují ludologové: je mnohem adekvátnější tvrdit, že některá díla jsou v některých aspektech více narativní a jiná zase méně, než paušálně generalizovat, že počítačové hry nikdy nejsou narativní, a neměli bychom je tedy z hlediska vyprávění analyzovat.

191 Marie-Laure Ryan. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 10.

Jak hry vyprávějí

Vyjasněme si nejprve, co je vlastně vyprávění. Je to jeden z těch pojmů, které všichni používáme, všichni jim zdánlivě rozumíme, ale když je máme jasně definovat, zjišťujeme, že to není tak snadné. Pro definici vyprávění (ve smyslu narativu) použiji pojetí výše už zmiňované Marie-Laure Ryanové z její knihy *Avatars of Story* (Avataři příběhu, 2006). Ryanová připomíná osm hlavních obvyklých prvků vyprávění, které třídí do několika dimenzí:

„Prostorová dimenze
1. Narativ musí být o světě obydleném individualizovanými bytostmi [v orig. existents].

Časová dimenze
2. Tento svět musí být situován v čase a procházet významuplnými proměnami.
3. Proměny musí být způsobeny nezvyklými fyzickými událostmi.

Mentální dimenze
4. Někteří z účastníků událostí musí být inteligentní agenti, kteří mají mentální život a reagují emocionálně na různé stavy věcí ve světě.
5. Některé z událostí se musí dít díky záměrnému jednání oněch agentů, motivovanému rozpoznatelnými cíli a plány.

Formální a pragmatická dimenze
6. Následnost událostí musí tvořit sjednocený kauzální řetězec a vést k nějakému závěru.
7. To, že došlo alespoň k některým událostem, musí být prezentováno jako fakt v rámci světa příběhu.
8. Příběh musí komunikovat recipientovi něco významuplného.“[192]

Některé z těchto podmínek narativity by se mohly zdát banální nebo naopak až příliš podrobné, ale uvědomme si, jak rozličné typy narativů existují a kolik je různých hraničních případů. Definice narativu by měla být schopná pomoci nám jej odlišit od mnoha jiných typů zobrazení a textů,

192 *Tamtéž*, s. 8.

od analýzy, kroniky, popisu, argumentace, návodu atd. Fikční dílo, jehož celý děj sestává jen ze snění a představ vypravěče či postavy, bude vnímáno pravděpodobně jako méně narativní než dílo, v němž se něco dramatického skutečně děje hlavnímu hrdinovi a dochází k různým zvratům, které vrcholí v katarzním konci. Teoretici se shodují, že v narativu by měly být nějaké události a že by tam mělo docházet ke změnám – ale kolik oněch událostí je zapotřebí, abychom to vnímali jako příběh? V kinematografii existuje například skupina filmů, kterou Zdeněk Holý nazval filmy s vyprázdněnou narací (viz třeba filmy Apichatponga Weerasethakula či některé snímky Bruno Dumonta).[193] Jedná se o díla, jejichž vyprávění je velmi minimalistické, události se odehrávají v pomalém rytmu, nejsou jasné kauzální vazby mezi událostmi, a ani není leckdy jasné, co přesně jsou vlastně ony události – zda tyto malé změny stavu věcí lze za události považovat. A přece pořád můžeme mluvit o určitém typu vyprávění, potože tu máme fikční svět, postavy s jejich mentálním životem, emocemi, jednáním, cíli, jakkoli enigmatickými. To, že je v nějakém díle reprezentována určitá událost či série událostí, přitom nemusí být samo o sobě považováno za příběh. Přírodní jevy jsou bezesporu události, ale nemají inteligibilního původce – můžeme popsat výbuch sopky, anebo jak padalo listí ze stromu, ale jedná se o příběh? Je snad předpověď počasí příběh? Pro mnoho lidí by tyto příklady byly nedostatečně narativní, tj. chybělo by v nich příliš mnoho jindy obvyklých prvků narativu; blížily by se popisu, nikoli vyprávění.

Užitečnost definice Marie-Laure Ryanové spočívá v tom, že připouští různou míru narativity v dílech a je svým způsobem modulární. Zdůrazňuje, že ne každý narativ musí mít všech osm prvků, jednotlivé narativy jsou různé a různá média vypráví odlišnými způsoby, kladou důraz na jiné prvky. Jak jsme viděli výše, navíc i různí lidé – od teoretiků až po samotné recipienty – se dosti liší v tom, co a proč je pro ně vyprávěním. Jak píše Ryanová: „Když jsou vystaveni otázce ‚je tento text narativem?', někteří lidé se spokojí s podmínkami 1 až 3 a budou klasifikovat i text o evoluci anebo o velkém třesku jako příběh; oproti tomu jiní budou trvat na tom, že narativ musí vyprávět o lidské zkušenosti, a budou považovat prvky 4 a 5 za povinné."[194]

Ryanové definice vyjevuje, že rané zkoumání ne-narativnosti počítačových her se často zaměřovalo spíše na techniky vyprávění, které jsou vlastní literatuře a v počítačových hrách leckdy chybí nebo jsou nějakým způsobem modifikované (např. vyprávění v retrospektivách, popsání vnitřního prožívání postav). Opomíjelo se přitom, co do značné míry utváří náš zážitek z narativu – že jde o fikční svět, který obývají bytosti, jimž se dějí

193 Zdeněk Holý. „Vyprázdněná narace aneb vzrušující nejistota filmového pohybu". *Cinepur*. 2005, č. 40 (červenec).

194 M.-L. Ryan. *Avatars of Story*, s. 9.

určité události. Henry Jenkins v roce 2004 shrnul potíže ludologického náhledu na hry takto:

> „Diskuse [mezi ludology a naratology] zaprvé operuje s příliš úzkým modelem narativu, zabývajícím se pravidly a konvencemi klasického lineárního vyprávění na úkor úvah o jiných druzích narativů, nejen modernistických a postmoderních experimentech, které inspirovaly teoretiky hypertextu, ale také o populární tradici, která povyšuje průzkum prostoru nad kauzální řetězce událostí anebo která se snaží vybalancovat soupeřící požadavky narativu a spektáklu. Zadruhé tato diskuse pracuje s příliš omezeným chápáním vyprávění, zaměřuje se víc na aktivity a aspirace vypravěče a příliš málo na proces narativního rozumění. Zatřetí se tato diskuse zabývá pouze otázkou, zda celé hry vypráví příběhy, a ne tím, zda narativní prvky mohou do her vstupovat na lokálnějších úrovních."[195]

V počítačových hrách nalezneme velmi často fikční svět zabydlený postavami, které mají nějaké vlastní touhy a přání, a často zde dochází k událostem, jež jsou kauzálně propojené, což stačí pro to, abychom tato díla nazývali narativními. Není důvod, proč upírat narativní dimenzi například dílům s rozsáhlým „otevřeným" fikčním světem, v němž sice chybí nějaká intenzivní dramatická hlavní linka, ale dochází tu k mnoha různým mikro-událostem, tak jak to známe třeba z různých RPG či MMORPG her. Samozřejmě ne každá počítačová hra je narativní a narativita není podmínkou pro to, aby hra byla dobrá – silné zážitky a témata můžeme nalézt i u jasně nenarativních her. Narace je nicméně dobrý zprostředkovatel pro komplikovaná témata a emoce, dokáže zintenzivňovat, zkomplexňovat zážitek, přidávat k němu ještě jednu rovinu.

Podívejme se podrobně na jednotlivé výtky ludologů, abychom viděli, zda a proč přesně neplatí a jakým specifickým způsobem tedy hry dokážou vyprávět. Cílem přitom není ani tak vyvracet jejich tvrzení (která ostatně sami poměrně rychle opustili), ale spíše využít ony názory jako příhodný odrazový můstek k dalším úvahám.

Vypravěč

Názor, že ve vyprávění musí být vypravěč, aby bylo vyprávěním, je mylný, jak ukázala už filmová naratologie. Její představitel David Bordwell odmítá představu, že každé vyprávění má vypravěče, s tím, že se jedná jen o ja-

195 Henry Jenkins. „Game Design as Narrative Architecture". In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 120–121.

kousi „antropomorfickou fikci".[196] V literatuře nějakou formu vypravěče odhalujeme skutečně často, verbální řeč implikuje, že je někdo jejím původcem. V jiných médiích se nicméně vyprávění bez vypravěče docela dobře obejde – obrazy a zvuky ve filmu či počítačových hrách se prezentují jakoby samovolně, bez toho, že by zde nutně vznikala v recipientovi představa nějakého implikovaného vypravěče, jenž nám je sděluje. Nepotřebujeme konkretizovanou, antropomorfní figuru vypravěče, aby mohlo herní či filmové dílo pracovat s naracími zajímavým způsobem. Vezměme si za příklad figuru nespolehlivého vypravěče známou z literární naratologie. V případě audiovizuálních médií nespolehlivý nemusí být pouze vypravěč, ale samotné vyprávění, u nějž si recipient nemusí nutně domýšlet, kdo je jeho původcem (krom samotných autorů samozřejmě). V prvním *Bioshocku* (2007) nás tak vyprávění mate za pomoci postavy Atlase, jenž není tím, kým se zdá být, a na závěr si kvůli tomu musíme přeinterpretovat celé dosavadní vyprávění ve světle nových skutečností. V kyberpunkové akční RPG *Deus Ex* (2000) postupně zjišťujeme, že naše vlastní role v příběhu a úkoly, které plníme, jsou vlastně velmi problematické, protože – aniž si to zpočátku uvědomujeme ve svém zautomatizovaném návyku řídit se herními instrukcemi – hrajeme za tu špatnou stranu. V herních sériích jako *Grand Theft Auto* (1997–2013) či *Far Cry* (2004–2014) je znejisťující leckdy celé vyprávění svou excesivností a ironií. Nakolik máme brát postavy z těchto her vážně, nakolik mají působit realisticky, nakolik jim máme fandit anebo z nich být znechuceni? Příběhy těchto her nám nedávají jasné odpovědi a namísto toho nám prezentují fikční světy s jistou sarkastickou distancí, aniž by byla nutně ukotvena v jednom jediném vypravěči.

Na druhou stranu to neznamená, že v audiovizuálních médiích vypravěči nikdy nejsou. V případě kinematografie rozlišuje André Gaudreault mezi dvěma typy možných vypravěčů.[197] Fikční postava, která na sebe přebírá roli vypravěče, která ději komentuje, rekapituluje či předjímá, ve skutečnosti vypravěčem není – protože je sama vyprávěna naracími, existuje jen díky ní. Gaudreault pro takovéhoto intradiegetického či extradiegetického vypravěče navrhuje termín delegovaný vypravěč. Skutečné vyprávění v rámci audiovizuálního média, jakým je film (ale také počítačová hra), spočívá ve vyprávění vedeném několika kanály současně: vypráví nám obrazy i zvuky a jejich vzájemné kombinace, někdy i v součinnosti s texty. Tuto mnohem méně antropomorfizovanou (a recipientem jen zřídka vnímanou) instanci vyprávění Gaudreault pojmenovává mega-vypravěč.

196 David Bordwell. *Narration in the Fiction Film.* Madison: University of Wisconsin Press, 1985, s. 62.

197 André Gaudreault. *Du littéraire au filmique: Systѐme du récit.* Paris – Québec: Méridiens Klincksieck –Presses de l'Université Laval, 1988.

V případě počítačových her nalézáme nejen mega-vypravěče, který je ovšem spíše teoretickou abstrakcí, ale také onoho *delegovaného vypravěče*, který se více podobá tomu, co je pod pojmem vypravěč chápáno v literární naratologii. Právě takovýto delegovaný vypravěč, v různé míře explicitní či implicitní, více či méně konkrétní a charakterizovaný, umožňuje vytvářet v díle rozličné zajímavé efekty (typu napětí, ironie, sebereflexivity, nespolehlivosti atd.), o nichž tvrdil Jesper Juul, že ve videohrách chybějí. Vzpomeňme třeba na dvě hry z nedávné doby, které to mohou dobře demonstrovat, *Call of Juarez: Gunslinger* (2013) a *The Stanley Parable* (2013).

Westernová střílečka *Call of Juarez: Gunslinger* nám v úvodním nehratelném intru představí hlavního hrdinu, pistolníka Silase Greavese, který zažil mnohá dobrodružství a potkal se s rozličnými slavnými postavami Divokého západu – tak to alespoň sám tvrdí. V saloonu na začátku hry je vyzván okolními lidmi, aby jim převyprávěl svoje podivuhodné zážitky a Silas se do toho s chutí pouští, i když je od počátku jeho vyprávění jasně znevěrohodňováno, protože se zdá, že své příběhy značně přikrášluje. Jeden z posluchačů tak hned v úvodní části uštěpačně prohlásí „Jsou některé z těch příběhů pravdivé?" a Silas mnohoznačně odvětí: „Pár." V rámci samotného hraní pak vstupujeme přímo do příběhů, které Silas vypráví – na to, že jde o zprostředkovanou, vyprávěnou vzpomínku (navíc pravděpodobně hodně přibarvenou, či dokonce kompletně vymyšlenou), nás upozorňuje grafické zarámování obrazu, stejně jako hlasy mimo obraz. Ve voice overu slyšíme jednak samotného Silase, který coby delegovaný vypravěč vypráví, co se stalo (i když my jako hráči to musíme teprve následně herně uskutečnit), a jednak jeho posluchače, kteří do vyprávění nadšeně či překvapeně občas vstupují. Vyprávění samotné je to velice zábavné, protože je plné ironie a Silas funguje jako případ nespolehlivého vypravěče, když použiji onen známý naratologický pojem. Nejde jen o očividnou excesivnost jeho historek a o vypravěčovo nedůvěryhodné chvástání, kdy v rámci příběhů Silas (hraný samotným hráčem) střílí desítky, ne-li stovky nepřátel. Vypravěčova nespolehlivost je odkrývána také pomocí odhalování tajemství a bonusových „zlatých nugetů" v jednotlivých lokacích, pomocí nichž zjišťujeme, jaká jsou skutečná historická fakta o leckterých legendárních postavách či událostech Divokého západu (Billy the Kid například ve skutečnosti nezabil 21 mužů, jak je mu připisováno, ale pouze čtyři). Vyprávění v Silasově podání je navíc flexibilní, podléhá změnám, jeho vlastním opravám a sebeironii. Když například na konci první kapitoly zabijeme v roli Silase šerifa Pata Garrata, Silas ve voice overu prohlásí „Ne, chlapče, tohle se nestalo, když jsem potkal Pata Garreta" a vrátí se ve svém vyprávění zpět, načež podá – a my zahrajeme – jinou verzi událostí.

Ještě komplexnější práci s delegovaným vypravěčem a samotným vyprávěním nalezneme ve hře *The Stanley Parable* (2013). Hráč zde zaujímá

roli Stanleyho, řadového pracovníka v jakési kanceláři. Jak nám hned na začátku prozradí vypravěč – jehož hlas takřka neustále zní ve voice overu – jednoho dne byl Stanley jako obvykle v práci, ale všichni ostatní kolegové někam zmizeli. Coby hráč se tak vydáváte na průzkum okolí, abyste zjistili, co se stalo. Vypravěč hry, mluvící distingovaným mužským hlasem, alespoň zpočátku vypráví v minulém čase, tedy říká jakoby *předem*, kam naše postava šla a co dělala, i když se to „ve skutečnosti" ještě nestalo. Tato retrospektivně-prospektivní narace vede sama o sobě ke spoustě paradoxů a sebereflexivních i vtipných momentů. Například v jednu chvíli spolu se Stanleym vejdeme do kanceláře jeho šéfa a na zdi objevíme číselnou klávesnici. Vypravěč v tu chvíli začne vyprávět: „Stanley nikdy předtím tuto klávesnici neviděl a neměl ponětí, jaká kombinace čísel by vedla k nějakému výsledku. Pouze Stanleyho šéf to věděl, protože ona klávesnice umožňovala přístup k šéfově největšímu a nejtemnějšímu tajemství. Proto tu měl tuto klávesnici a kombinaci čísel, kterou mohl znát pouze on. Bylo to číslo jeho dveří na koleji, když byl v prvním ročníku, 1 9 5 7. Ale to samozřejmě Stanley nemohl vědět." Když hráč následně zadá do klávesnice tuto kombinaci, tak se skutečně otevřou tajné dveře, které mu umožní jít dál. Vypravěč následně komentuje a zahlazuje skutečnost, že intradiegetická postava Stanleyho má přístup k informaci z extradiegetického vyprávění vypravěče, takto: „A přece Stanley nějakým neuvěřitelným způsobem náhodou, z čirého štěstí ono číslo zadal do klávesnice."



Obr. 3 / *The Stanley Parable* (2013)

Zatímco v *Call of Juarez: Gunslinger* nás hra většinou nechává dělat pouze to, co bylo umožněno, „předpovězeno" vyprávěním, tedy neumožňuje protiřečit tvrzením vypravěče, *The Stanley Parable* naopak rozvíjí sofistikovanou hru s vyprávěním, které můžeme my sami v některých momentech v roli Stanleyho doslova činit nespolehlivým. Několikrát se ve hře například opakuje situace, kdy vejdeme do místnosti, z níž vede vícero dveří. Když se tak stane poprvé, vypravěč v minulém čase sděluje, že Stanley vstoupil do místnosti a odešel dveřmi napravo – i když v tu chvíli Stanley-náš avatar ještě teprve stojí v dané místnosti. Vypravače můžete poslechnout a odejít vskutku dveřmi napravo, ale také můžete udělat pravý opak a odejít dveřmi nalevo. V takovém případě se to, co vypravěč říkal o Stanleyho rozhodnutí pro pravé dveře, *zpětně stává* nepravdou a vypravěč nespolehlivým. Na toto a další mnohá podobná neuposlechnutí vypravěč reaguje různými způsoby, někdy v minulém čase upravuje své vyprávění, aby více odpovídalo realitě, později ale začne i přímo v druhé osobě komunikovat se Stanleym a říká mu, co má dělat, rozčiluje se, když tak neučiní atd. V jedné variantě hry dokonce vyčerpaný vypravěč v rámci fikčního světa připraví pro Stanleyho žlutou čáru na podlahu, které se má držet, aby se předešlo dalším zmatkům: „Dobře, mám řešení, abychom se tentokrát neztratili, prostě následuj linku dobrodružství Stanley Parable." Ani v tomto případě to nicméně není tak jednoduché, ona linka na zemi, připomínající obdobné návodné pruhy např. v nemocnicích, po čase začne být poněkud nevyzpytatelná – skáče po stěnách a po stropě a nakonec nás zavede na začátek, do úvodní kanceláře, což i sám vypravěč komentuje s překvapením a zklamáním. Jeho vztah ke mně coby hráči, resp. ke Stanleymu se konstatně proměňuje, stejně jako jeho samotná pozice a role.

Vyprávění v této hře není pouze nespolehlivým a paradoxním, ale také silně sebereflexivním, neustále nutícím hráče uvědomovat si, co obvykle tvoří narativní zážitek a na jakých konvencích je postaveno celé herní médium. Delegovaný vypravěč v této hře mne (jako hráče-postavu Stanleyho) zprvu nevnímá, pouze „mne" a moje chování vypráví, resp. předpovídá, později se ale jeho vztah ke mně stává velmi rozporuplným – radí mi, navádí mne, zároveň mě ale i omezuje a nutí dělat to, co chce on (leckdy tím, že mi říká, co chci já, proč jsem něco ve hře udělala, jak se cítí moje postava atd.). Později mě i přímo oslovuje, hádá se se mnou, dělá si ze mě sarkastickou legraci apod. Vtipně se tak zviditelňuje distance mezi vyprávěním a hraním, přičemž to ale neznamená, že by tato hra samotná nevyprávěla – máme zde fikční svět, hlavního hrdinu, který se nachází v určité situaci a má nějaké cíle a myšlenky, dochází k různým kauzálně provázaným událostem. Možnost vyprávění se stává přímo tématem hry.

Herní médium je pak reflektováno v tom, jak *The Stanley Parable* odporuje tomu, na co jsme většinou ve hrách zvyklí. Lze například tuto hru vy-

hrát? V jednom okamžiku je vypravěč sám tak zmatený, že se pokusí osvobodit sebe i hráče tím, že slavnostně vyhlásí, že jsme vyhráli, na obrazovce se i napíše You win! – ale vzápětí to zase bere zpět. Herním konvencím pak odporuje také relativně malá možnost interakce. Často narážíme na bariéry – dveře, které nejdou otevřít, chodby, které končí ve slepé uličce, proměny okolního prostředí, náhlé vpády vypravěčovy zvůle, které nám znemožňují pokračovat v tom, co chceme, anebo přímo ukončují hru (resp. jednu její variantu). *The Stanley Parable* tím ale nakonec vyjevuje, že pouhou loutkou, která se pohybuje ve velmi úzce vymezených koridorech daných designem hry, jsme při hraní počítačových her téměř vždy, navzdory jejich okaté interaktivitě – zde je to jen více přiznané. Navíc tu máme alespoň chvílemi šanci svádět s vypravěčem, resp. hrou samotnou, souboj o to, kudy se bude děj a vyprávění dále odvíjet. Jsem to já, kdo ovládá avatara a hru a vyprávění, anebo naopak hra a vyprávění ovládají mne, tak, abych dělala to, co je mi hrou řečeno?

Úhrnem z naratologického hlediska není *The Stanley Parable* jen prostým důkazem, že i hry mohou vyprávět a používat k tomu figuru vypravěče, ale je navíc v tomto ohledu příkladem už zcela vyzrálého díla, navazujícího na tradici nespolehlivého vyprávění z jiných uměleckých druhů, kterou zároveň originálně překračuje a rozpracovává. V žádném jiném médiu by nebylo možné ztvárnit spor mezi „realitou" příběhu a nespolehlivým diskurzem, jejž sděluje vypravěč, takovýmto způsobem: v roli Stanleyho vstupujeme přímo do jádra tohoto konfliktu mezi příběhem a jeho vyprávěním. Nespolehlivým se tak nestává pouze vypravěč, ale také samotná postava Stanleyho, která vyprávění vzdoruje – jsme to do určité míry my sami v roli *nespolehlivého hráče*, kdo bortí a zároveň konstruuje vyprávění, kdo propojuje extradiegetické a intradiegetické roviny, vnitřek a vnějšek díla.[198]

Vyprávění v minulém čase

Tvrzení, že vyprávění se odehrává nutně v minulém čase a týká se minulých událostí, je opět postaveno na příliš literárním modelu, který pro audiovizuální média jednoduše neplatí. Audiovizuální děj nemá jasně určený slovesný čas. Tím se odlišuje od verbální řeči, z níž je vždy hned jasné, jestli se jedná o tvrzení o minulých, přítomných či budoucích událostech. Aby

198 Jeden nedávný článek na serveru *A. V. Club* shrnuje diskusi o tom, proč se v počítačových hrách vyskytuje tolik nespolehlivých vypravěčů a překvapivých narativních zvratů na závěr. Jeden z debatérů vystupující pod přezdívkou Velleic k tomu píše: „Protože jste to vy sami, kdo provádí akce a posouvá příběh dopředu, náhlý narativní zvrat je o mnoho silnější, obzvlášť když upozorňuje na ‚mezeru' mezi hráčem a jeho postavou. Jde o onen rozdíl mezi ‚Myslel jsem, že tu postavu znám, ale neznám' a ‚Myslel jsem, že vím, kdo jsem, ale nevím'." Matt Gerardi. „Why do so many video games have unreliable narrators?". *A. V. Club*. 22. 1. 2016 [cit. 2. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.avclub.com/article/why-do-so-many-video-games-have-unreliable-narrato-231142.

něco bylo vyprávěním, nemusí to být recipientem nutně vnímáno jako vyprávění o minulém ději – ostatně i v literatuře najdeme rozličné typy vyprávění, včetně takového, které se odehrává v přítomném čase.

Jako absolutní kritérium ne-narativnosti herního média to sice tedy neobstojí, ale zdá se, že počítačové hry skutečně mají tendenci být vnímány jako odehrávající se „nyní", jak píše Jesper Juul, jelikož děj se odvíjí na základě našich hráčských vstupů, čeká na ně. Je také pravda, že naprostá neschopnost vyprávět o minulosti by snižovala narativní možnosti her. Hry nicméně ve skutečnosti dokážou vyprávět i o událostech již minulých, či dokonce budoucích. Velmi jednoduchá technika, která definuje danou scénu jako odehrávající se v minulosti, spočívá v tom, že je tak narativně předem (či zpětně) zarámovaná, tedy je nám řečeno nápisem či nějakou postavou, že se jedná o flashback. Oba výše zmíněné příklady her, *Call of Juarez: Gunslinger* i *The Stanley Parable*, pomocí vypravěče umisťují velkou část děje do minulosti. Jiný snadný způsob, jak sugerovat, že události, jež vidíme, jsou události již minulé, pak spočívá v zasazení celého fikčního světa hry do minulosti, mj. pomocí vizuality a intertextuálních odkazů, jako třeba v sérii *Medal of Honor* (1999–2012), umístěné většinou do období druhé světové války, anebo ve *Valiant Hearts: The Great War* (2014), odehrávající se během první světové války.

Mnoho her je pak založeno na prozkoumávání minulosti, i když jsme v nich usazeni po většinu doby v přítomnosti. Například hry jako *Dear Esther* (2012), *Thirty Flights of Loving* (2012), *Gone Home* (2013), *The Vanishing of Ethan Carter* (2014), *The Talos Principle* (2014) či *Her Story* (2015) jsou postaveny na tom, že coby hráči tušíme, že se cosi podstatného už odehrálo, a naším úkolem je pochopit ze stop, jež minulost zanechala rozeseté v určitém prostředí, co přesně to bylo. Tyto hry tím elegantně řeší dilema, jemuž často čelí vývojáři: jak zkombinovat autorsky a dramaturgicky přesně řízený příběh s interaktivitou a se svobodou hráče vstupovat do děje. Primární, dávný příběh se v těchto hrách už odehrál a hráč jej nemůže změnit, pouze pochopit. Sekundární příběh odehrávající se v přítomnosti je pak příběhem o odkrývání onoho dávného příběhu. Do tohoto sekundárního příběhu může přitom hráč v různé míře vstupovat, on je tím, kdo postupně odkrývá a kombinuje jednotlivá vodítka, přičemž jejich pořadí anebo případné vypuštění je často do velké míry ponecháno na něm. Zároveň tak tyto hry sofistikovaně řeší onu výše zmiňovanou rezistenci herního média vůči retrospektivnímu vyprávění: přítomný příběh v sobě skrývá a vypráví ten minulý.

Některé hry pak umožňují herně vstoupit přímo do minulého vyprávění a měnit jej, je na tom založen leckdy celý jejich koncept. Jedná se například o *Braid* (2008), *Bioshock Infinite* (2013), *Remember Me* (2013) nebo *Life is Strange* (2015). Například ve sci-fi *Remember Me* se ocitáme v roli Nilin, ženy, jež dokáže remixovat vzpomínky ostatních lidí – nachází v nich určitá

slabá místa, která může pozměnit, a následně se kauzálně promění celá vzpomínka, což může ovlivnit samotnou identitu jejího nositele. V oceňované adventuře *Life is Strange*, kterou vytvořilo, stejně jako *Remember Me*, francouzské studio Dontnod, pak hlavní hrdinka Maxine oplývá schopností převíjet čas zpátky a upravovat to, co se událo, a stejně tak má i schopnost předvídat budoucnost. Oproti tvrzení Jespera Juula tak můžeme vidět, že počítačové hry vcelku bez problémů dokážou evokovat minulé děje, a navíc umožňují s minulými ději pracovat zcela originálním způsobem: interaktivita není něco, co vylučuje retrospektivní vyprávění, ale naopak umožňuje vytvářet variace minulých událostí, které ovlivňují další odvíjení příběhu. Namísto linerární narace či prostého stromového větvení se díky tomu hry propůjčují k velmi komplexní hře s časem vyprávění. Čas herního vyprávění u nich není nutně přítomný, jak tvrdil Juul, ale je spíše netradičně flexibilní v nakládání se všemi třemi časy narace, minulostí, přítomností i budoucností.

Interaktivita vs. narace

Tento argument zdůvodňující, proč počítačové hry vypráví s mnohem většími obtížemi než jiné narativní umělecké druhy, analyzuje například také Tom Bissell ve své knize *Extra Lives* z roku 2010: „[...] videoherní forma je nekompatibilní s tradičním pojetím narativu. Příběhy jsou o ubíhání času a o narativním vývoji. Hry jsou o výzvách, které pozastavují ubíhání času a brání narativnímu vývoji. Příběh je síla, jež chce jít kupředu, zatímco ‚třecí síla' výzvy se snaží příběh zadržovat."[199] Bissell si všímá, že jednou ze strategií, kterou proto volí vývojáři, je umisťování příběhu do hry ve formě odměny za úspěšné zvládnutí herní výzvy, nicméně se podle něj jedná o nedokonalé řešení.

Problém s touto výtkou podle mne tkví v tom, že požaduje po hrách, aby po celou dobu hraní vyprávěly nějaký příběh. Pokud je v nich vyprávění spíše jen rozptýlené nebo se střídá s nenarativními částmi, tak je to nahlíženo tak, že daná hra nevypráví. Je pravda, že u leckterých her je narace přítomná jen v prvních několika minutách, kdy je zarámován určitým způsobem herní svět a jeho události, a v dalších částech už je narace velmi zřídkavá, a je vskutku těžké takovéto hry vnímat jako dominantně narativní zážitek. Například ve hře, jako je *Diablo 3* (2012), figurují sice určité narativní elementy, kdy se mnou občas mluví nějaká postava a vypráví mi, co se jí stalo, co je třeba udělat dál atd., ale v mém zážitku zcela převažují frenetické herní části, kdy se na mne ve zběsilém tempu řítí stále noví nepřátelé, které se spoluhráči po desítkách ničíme. *Diablo 3* se vzdaluje narativnímu hraní mj. kvůli tomu, že vede hráče k mnohačetnému opakovanému hraní, ke grindování, kdy se narativní prvky (jako je zabíjení potvor a sbírání

199 T. Bissell. *Extra Lives: Why Video Games Matter.*

pokladů) stávají méně významnými – v jejich nekonečném zacyklení se jim odebírá status jedinečných, (narativně) závažných událostí.

Celkově je nicméně mylné zobecňovat, že digitální hry nevyprávějí, pokud nevyprávějí neustále, tj. po celou dobu hraní. I v románech nalezneme mnoho částí, které nejsou ryze narativní – jsou v nich často třeba dlouhé popisy, a přece kvůli tomu nezačneme dané literární dílo považovat celé za nenarativní. Podle Seymoura Chatmana, který rozlišuje mezi narativem, deskripcí a argumentem, „většina textů používá jeden převládající textový typ".[200] Neznamená to však, že by v takovém textu byl jen a pouze onen jeden textový typ – je tam dominantní a ostatní textové typy jsou mu podřízeny, ale vyskytují se tam zpravidla do nějaké míry také. Stejně tak můžeme uvažovat o počítačových hrách jako o médiu, v němž je někdy narativní funkce tak dominantní a je tak propojená s ostatními, například nenarativně herními, složkami, že se dílo celkově stává narativním, přináší narativní zážitek.[201]

Proti zjednodušenému tvrzení, že interaktivní hraní se vylučuje s naracÍ, můžeme pak postavit ještě druhý argument. Hraní není vždy jen pozastavením narace, jako je tomu v *Diablu*, někdy naopak slouží k tomu, že se pomocí hraní generují nové události, jež jsou kauzálně propojené s těmi předchozími, nebo že se pomocí hraní odkrývají minulé události – v obou takových případech hraní není opakem vyprávění, ale je naopak tím, co naraci spoluutváří a posouvá děj dopředu. Například mnohá hráčská rozhodnutí mají v hrách nejen herní význam, ale také zároveň význam sémantický. Mohou s sebou nést morální zodpovědnost, mohou spoludefinovat identitu hlavní postavy, mohou vést k výrazným narativním událostem. Interaktivita pak nestojí v jednoduché opozici vůči vyprávění, ale jsou propojené a vzájemně se podporují. Ve většině počítačových her jsou pravidla prezentována za pomoci vyprávění a fikce, jsou spolu neoddělitelně propojená. Všímá si toho například také Sebastian Domsch: „[…] existuje obecná tendence sémantizovat pravidla a dávat je do souvislosti s herním světem, legitimizovat je tak, aby se proměňovala do narativu."[202] Dává i velmi jasný příklad: „Když hráč potká draka (či spíše část herního systému, která ‚vypadá jako drak'), tak předpokládá, že čelí mnohem nebezpečnějšímu protivníkovi, než kdyby potkal malého zajíčka, což je předpoklad založený čistě na způ-

200 Seymour Chatman. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu.* Přeložili Brigita Ptáčková a Luboš Ptáček. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000, s. 10.

201 Zatímco ludologové měli tendenci vést ostrou hranici mezi hrou a narativem a sugerovat, že celkově interaktivní dílo může být buď jen hra, nebo jen narativ, já se zde snažím v jisté návaznosti např. na Mukařovského funkcionalistickou estetiku anebo Odinovu sémiopragmatiku poukázat na to, že v rámci recepce určitá funkce díla může v jistých momentech převládat, může vést k určitému modu vnímání, aniž by zážitek nutně nějak narušovala skutečnost, že je dílo ve své podstatě hybridní.

202 Sebastian Domsch. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games.* Berlin – Boston: Walter de Gruyter, 2014.

sobu prezentace."[203] Narace a repezentace tu tak přímo zprostředkovávají herní pravidla a naopak herní pravidla spoluvytváří vyprávění. Téměř každá hra tímto způsobem využívá vizuální, zvuková i fikční vodítka, aby nám napověděla svoje mechaniky, aniž by musely být napsané v návodu. Není ostatně náhodou, že počítačové hry oproti hrám klasickým (deskovým, karetním atd.) zpravidla nejsou prodávány spolu s podrobným návodem. Zatímco u nedigitálních her potřebujeme vědět dopředu všechna pravidla, jinak bychom je nemohli hrát (například šachy si nezahraji, dokud nechápu předem všechny jejich principy), u her počítačových pravidla objevujeme až v rámci samotného hraní. Je to umožněno jejich interaktivní povahou, díky které nás průběžně opravují a navádí, a zároveň tím, že jsou většinou prezentována jako pravidla fikčního světa fungující v jisté analogii s realitou (např. když něco vypadá jako puška, asi z toho půjde střílet, když něco vypadá jako dveře, asi tím půjde projít atd.).

Co to vůbec je interaktivita, o níž tu mluvíme? Interaktivita v nejjednodušším slova smyslu je prostá reakce na určitou akci – i zapnutí tlačítka na dálkovém ovladači od televize, po kterém se televize zapne, je tak interaktivitou. Janet Murrayová zdůrazňuje, že takovéto chápání významu slova interaktivita nám ale moc nepomáhá pochopit specifické výrazové možnosti počítačových her: „[…] potěšení z moci jednat [v orig. agency] v elektronických prostředích je často zaměňováno za pouhou schopnost pohnout joystickem nebo zmáčknout tlačítko na myši. Ale samotná aktivita ještě není mocí jednat."[204] Pod oním těžko přeložitelným výrazem agency, mocí konat, kterou oplývá hráč, Murrayová chápe něco komplexnějšího: „[…] moc konat je uspokojující moc činit významuplné akce a vidět výsledky našich rozhodnutí a voleb."[205] Často citována je také podobná věta herního vývojáře Sida Meiera, který v roce 2001 řekl, že dobrá „hra je sérií zajímavých rozhodutí. Při zajímavém rozhodnutí žádná možnost není jednoduše lepší než ostatní možnosti, možnosti nejsou ale ani stejně atraktivní a hráč musí být schopen činit informované rozhodnutí."[206] To, nakolik bude která volba signifikantní a zajímavá, přitom souvisí nejen s tím, jak odlišné, překvapivé či naopak logické výsledky bude mít, ale také s tím, nakolik je v rámci hry sémantizovaná, právě to umožňuje posilovat zajímavost a významuplnost jednotlivých voleb a jejich důsledků v rámci herního světa. Třeba hra *SimCity* (1989) by se nejspíš dala pojmout i jako (extrémně komplikovaná) sada abstraktních pravidel: když dáš k sobě tři zelené čtverečky, musíš zajistit, aby se s nimi

203 *Tamtéž*, s. 27.

204 Janet Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 1998, s. 128.

205 *Tamtéž*, s. 126.

206 Andrew Rollings – Dave Morris. *Game Architecture and Design*. Berkeley: New Riders Publishing, 2003, s. 38.

spojila bílá čára, jinak nebudou aktivní atd. Ve chvíli, kdy hráč vidí namísto toho tři domečky, k nimž má připojit silnici, je to mnohem zábavnější, protože se s herními prvky spojují určité významy (skrze herní pravidla se nám něco říká o tom, jak funguje skutečné městské plánování) a je možné do hry včlenit tak komplikovaná pravidla, která by třeba u deskové abstraktní hry nebyla ve své mnohosti zvládnutelná a zapamatovatelná. V důsledku se pak i hra jako *SimCity* může propůjčit k tomu, aby ji hráč vnímal narativně, i když to není pravděpodobně příliš častý způsob její recepce. Díky tomu, jak jsou fikcionalizována pravidla této simulace, mohou jednotlivé herní pokusy hráče být chápány třeba jako heroický příběh o budování města z ničeho, příběh chamtivého městského urbanisty, který nedbá na životní prostředí, tragický příběh o fatálním selhání městského plánování atd.

Propojenost interakce a vyprávění (resp. fikce) velmi dobře shrnuje Sebastian Domsch (i když uznává, že je někdy obtížné naraci s interaktivitou spojit, skutečně je integrovat do sebe). Jejich strukturní podobnost, která jejich propojování umožňuje, tkví podle něj v tom, že „fikce funguje jako hra a hry, protože jsou o něčem, co není identické s realitou, fungují jako fikce. Společným jmenovatelem mezi fikcí a hrami jsou – poměrně překvapivě – pravidla. […] Jak fikční propozice, tak i herní pravidla jsou pobídkami, abychom akceptovali situaci ‚co kdyby': v případě fikce se k fikčním existentům odkazuje tak, jako kdyby skutečně existovaly (jako kdyby šlo o jejich existenci), a v případě her jsou pravidla následována, jako kdyby byla nezbytná (jako kdyby byla skutečná)."[207]

Cut-scenes

Mnozí hráči vnímají videa umístěná do počítačových her jako rušivý element, i když to samozřejmě velmi odvisí od individuálních recepčních strategií daného člověka a od té které hry. Pro některé hráče hry fungují jako zajímavé narativní médium a nevadí jim ani dlouhá neinteraktivní videa v hrách, jiní hráči ale hrají převážně pro akční adrenalinové napětí související s tím, jak jsou sami do hry interaktivně zapojeni, a příběh je víceméně nezajímá – pro takového hráče jsou pak veškerá videa, obzvláště pokud se nedají snadno přeskočit, na obtíž, jsou něčím, co pouze zdržuje od samotného hraní.[208] Záleží pak také očividně na kvalitě samotného videa, jestli za-

207 S. Domsch. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, s. 14.

208 Pro shrnutí této hráčské nelibosti nad nepřeskočitelnými cut-scenes viz třeba dva texty známých herních novinářů (a symptomatické diskuse pod nimi) Alec Meer. „Let Me Skip" [online]. *Rock, Paper & Shotgun*. 23. 7. 2015 [cit. 5. 3. 2016]. Dostupné z: https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/23/let-me-skip/; Shamus Young. „5 Things to Do if You Use Cutscenes in Your Videogame" [online]. *The Escapist*. 14. 4. 2015 [cit. 5. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/experienced-points/13782-If-You-Insist-on-Cutscenes-in-Your-Games-Do-These-5-Things.

čne hráče nudit, či ne. Pokud se jedná o vtipné, napínavé, dojemné či jinak podařené video, velká část hráčů ho ráda akceptuje jako součást daného herního díla. Někteří z nich mají cut-scenes tak v oblibě, že z her vyjímají jednotlivá videa, spojují je dohromady do jednoho a nahrávají je na YouTube. Počet zhlédnutí takovýchto videí se leckdy pohybuje ve statisících až milionech čili nejde o minoritní záležitost.

Cut-scenes, tedy vestřihnuté scény, které přerušují interaktivní pasáže hry, se objevují v počítačových hrách od počátku 80. let. Známé jsou třeba jednoduché, ale humorné cut-scenes v *Pac-Manovi* (1980), které jsou považovány za jedny z vůbec prvních. V 80. letech pak vznikaly arkádové hry, které coby datové médium používaly laserdisc. Jejich velká úložná kapacita umožnila do těchto her včlenit rozsáhlé předem natočené animované či hrané scény. Arkádová hra *Dragon's Lair* (1983) je tak v podstatě animovaným filmem, u nějž hráč jen občas zmáčkne požadované tlačítko, aby se děj posunul dále. Nebývale kvalitní animace a netradičnost zážitku způsobily, že i takto málo interaktivní hra byla ve své době velmi úspěšná.[209] Na přelomu devadesátých let pak počítače začínají být hromadně vybaveny CD mechanikou, která umožňuje, aby hry byly umisťovány na CD-ROMy a zahrnovaly mnohem více obsahu. Kromě rozsáhlejšího a dokonalejšího soundtracku to vedlo především k možnosti včleňovat tzv. full motion videa, FMV, tedy předtočená animovaná či hraná videa, která byla hrou pouze spouštěna v určitých chvílích, ale nikoli generována v reálném čase. Výsledkem je vlna her, jež se snaží zkombinovat filmové a herní kvality v jedno, mluví se v souvislosti s nimi o žánru interaktivních filmů (mezi relativně úspěšné příklady náleží např. *The 7th Guest* [1992], *Under* a *Killing Moon* [1994] či *Phantasmagoria* [1995]). Celkově byla nicméně tato tendence záhy opuštěna jako nepříliš perspektivní. Jak shrnuje Bernard Perron, interaktivní filmy „si získaly velmi špatnou reputaci kvůli omezeným možnostem větvení své struktury, nedostatku interaktivity, nekvalitnímu herectví a v případě těch raných nízkému rozlišení obrazu a žalostně nekvalitnímu playbacku".[210] Neznamenalo to nicméně celkové vymizení cut-scenes, pouze opětovné omezení jejich četnosti v hrách a délky jednotlivých videí. Namísto FMV videí se také začaly s rozvojem grafických možností počítačů používat neinteraktivní (či jen částečně interaktivní) scény vygenerované herním enginem. Některé herní série z propracovaných a dlouhých cut-scenes činí součást svojí značky, např. *Command & Conquer, Metal Gear Solid* či *Final Fantasy.*

---

209 Její vznik stál na tehdejší dobu velkou částku, 1,3 milionu dolarů, vydělala ale 32 milionů. Viz např. Bernard Perron. „Genre Profile: Interactive Movies". In: Mark J. Wolf (ed.). *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond.* Westport: Greenwood Press, 2008, s. 128.

210 *Tamtéž*, s. 127.

Cut-scenes v hrách jsou vnímány, jak jsem psala už výše, dosti ambivalentně. Zatímco někteří hráči je vítají, pro jiné hráče a vývojáře představují selhání tvůrců: namísto toho, aby autoři dokázali vyprávět specificky herními prostředky, vypomáhají si jiným médiem, které jen vloží do hry. Určité mediální odlišnosti si všímá například Henry Jenkins, který píše: „[...] spektákl odkazuje k něčemu, co nás zastaví, co nás přinutí stát a dívat se. Hraní se stává pamětihodným, když vytváří opačný efekt – když nás přiměje, abychom se chtěli hýbat, když nás přesvědčí, že skutečně jsme zodpovědní za to, co se právě děje ve hře, když se zdá, že počítač na nás naprosto reaguje."[211] Podstatný rozdíl mezi hráčovou situací při hraní a při pouhém sledování herního videa vidí také např. James Newman, který píše o tom, že náš avatar je „online", když jej můžeme ovládat, a „offline", když hráčův vstup hra neregistruje.[212]

Přesto můžeme cut-scenes vnímat i jako integrální součást hraní, která nemusí působit na hráče rušivě, a navíc může efektivním a působivým způsobem posouvat vyprávění. Rune Klevjer podrobně analyzoval pozitivní funkce cut-scenes v herním zážitku ve svém textu z roku 2002. Videa vložená do hry mají podle něj „své vlastní kvality a slouží herním funkcím, které není možné obstarat jinými prostředky".[213] Mezi tyto funkce patří v jeho pojetí následující: 1) Mají rytmizující funkci (videa přerušují leckdy intenzivní herní děj, a dávají tak hráči prostor k vydechnutí; jejich četnost a délka umožňuje vytvářet v různých hrách odlišné rytmy). 2) Videa mohou fungovat jako prostředek plánování, neboť nám jsou za jejich pomoci předávány klíčové informace vizuální, strategické, narativní atd. 3) Cut-scenes dokážou velmi dobře „budovat napětí a připravovat situace", do nichž jsme následně vhozeni při samotném hraní, tak jako je tomu například ve hře *Grand Theft Auto III* (2001). 4) Videa dále podle něj leckdy slouží nejen jako samostatný narativ, ale jako určité předchůdné vyprávění, příprava na samotnou narativní událost, k níž dojde až v rámci samotného hraní („Cut-scene projektuje své významy dopředu, posiluje diegetickou, rétorickou dimenzi události, jež má teprve nastat."). 5) Fungují jako „odměna zábavou" („Hledat nové cut-scenes může být větší zábava než hledat větší zbraně."). 6) Videohry nás často umisťují jako určité tělo do fikčního světa – cut-scenes pak mohou sloužit k tomu, aby se toto tělo stalo více konkrétním, specifickým, abychom sami sebe snadněji a jasněji vnímali jako určitý fyzický subjekt v rámci herního světa.

---

211 H. Jenkins. „Games, the new lively art", s. 180.

212 James Newman. „The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames" [online]. *Game Studies*. 2002, roč. 2, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0102/newman/.

213 Rune Klevjer. „In Defense of Cut-Scenes". Konference v Tampere, 2002. Dostupné také [online] z: http://runeklevjer.wordpress.com/publications-test/.

Klevjer si ve své studii všímá, že ve hře *Grand Theft Auto III* se vyskytují hybridní sekvence stojící na pomezí cut-scene a herní situace – jde o okamžiky skoků s autem, které jsou generované herním enginem v reálném čase, ale jsou ztvárněny vizuálně jako spektakulární video, protože se odehrávají zpomaleně a mění se úhel kamery. Smazávání hranice mezi neinteraktivním videem a herními sekvencemi se stalo v posledních letech velmi oblíbeným (najdeme jej třeba v hrách, jako jsou *The Witcher 2* [2011], *DMC – Devil May Cry* [2013], *Sleeping Dogs* [2012]) a podle mého soudu dokazuje, že mezi videi a samotným hraním není žádná nepřekonatelná bariéra. Jsou navzájem prostupné a obojí může být efektivně využito k tomu, aby nám byly prezentovány nové narativní informace.

Dramatické řízení událostí

Konflikt interaktivity a vyprávění netkví ani tak v jejich odlišné časovosti a protikladnosti, jak sugerují Juul či Bissell, ale spíše v tom, že kvůli interaktivitě hrozí, že autor nemůže zcela přesně řídit časovost diváckého prožitku. Jak píše Bissell: „Pokud je příběh určitým způsobem ‚prezentování událostí', pak interaktivita přímo sabotuje to, jak jsou působivé příběhy vyprávěny."[214] U příběhu je extrémně důležité, kdy a jak jsou nám prezentovány události. Efekty napětí a překvapení odvisí od přesného načasování. Kouzlo leckterých příběhů je odvozeno od toho, že nám sdělují příliš málo informací, že zamlčují určitou část toho, co a proč se stalo, a teprve v té správné chvíli se vše vyjeví. Počítačové hry dokážou vytvářet celý simulovaný fikční svět, v němž se náš avatar může pohybovat, dělat různé věci, mluvit s jinými postavami. Pokud se vývojáři pokusí příliš omezovat to, co můžeme ve hře s avatarem dělat, například s kým můžeme mluvit a kam můžeme jít, tak to může působit jednak příliš nerealisticky a jednak nudně – protože jako hráči chceme mít možnost volby, chceme zkoušet, co všechno je možné v daném světě dělat a jaké to bude mít důsledky. Když můžeme jít jen jedním úzkým koridorem, po jehož stranách jsou samé zamčené dveře či nikam nevedoucí ulice, a když si můžeme promluvit pouze s jednou jedinou postavou, zatímco ostatní nás podivně ignorují, jsou naše herní možnosti dost limitované a není to z herního hlediska příliš zábavné. Velká svoboda hráče ale na druhou stranu omezuje dramaturgii zážitku. Pokud mohu mluvit s desítkami lidí v herním světě a chodit, kam chci, přičemž některá místa a osoby ani vůbec neobjevím, jak dosáhnout toho, aby se děj odvíjel nějak řízeným, dramaticky působivým způsobem? Jak říká herní vývojář Clint Hocking:

214 T. Bissell. *Extra Lives: Why Video Games Matter.*

„Samotná podstata dramatu, tak jak jej chápeme, je autorská. Tečka. Problém je, že jakmile předáte kontrolu nad dramatem hráči, autorská kontrola mizí. Věci jako tempo a plynutí a rytmus – všechny ty věci, které jsou důležité pro to, aby si narativ udržel emocionální dopad – se chtě nechtě rozvolňují. Hráčova vize toho, co by mohlo být dramatické nebo zajímavé či působivé, může stát v úplném protikladu k autorově vizi."[215]

Bissell pak onu odlišnost pěkně shrnuje následujícím zjištěním: „Když se bavím, tak jsem také manipulován. Nechávám se být manipulován. Jinými slovy se tomu poddávám. […] Hraní videoher takové není. Poddání se je vždy jen částečné. Máte nad tím kontrolu a zároveň jste pod kontrolou."[216]

Herní vývojáři vynalézají nicméně opět různé strategie, jak i tuto obtíž zdárně obejít. Jedním ze způsobů je vymyslet příběh takovým způsobem, aby vznikala určitá iluze volby, iluze toho, že máme na výběr z mnoha možností, i když nakonec se hra v určitých bodech narativně posune způsobem, který je pro příběh z dramatického hlediska nejefektivnější, bez ohledu na naše rozhodnutí. Pokud máme v takovou chvíli i tak pocit, že to není svévolné, že to logicky plyne z toho, co jsme ve hře dělali, není to pro většinu hráčů problém, i když třeba tuší, že některá naše hráčská rozhodnutí byla čistě iluzivní.[217] Jiný způsob tkví v tom, že narativ je rozčleněn na různé mikronarativy, u nichž je celkem jedno, v jakém pořadí je hráč bude objevovat. Tímto způsobem funguje mnoho RPG her s otevřeným světem, jako třeba *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), stejně jako MMORPG, například *The Secret World* (2012). V leckterých takovýchto hrách přitom bývá přítomna hlavní linie questů, tedy hlavní narativní linka, ale je na hráčích samotných, zda půjdou primárně po této linii, anebo zda ji zcela vynechají, případně si ji zkombinují s rozličnými mikronarativy z vedlejších questů.

Závěr

Claudia Herbstová ve své vynikající analýze z roku 2008 ukazuje, jak programovací jazyky mají tendenci ovlivňovat, jaké typy narativů nám hry prezentují. Stejně jako verbální či psaná řeč do určité míry determinuje způsob, jak se vztahujeme k času a jaké vytváříme narativní struktury, tak i programovací jazyky, z nichž jsou modelovány herní světy a příběhy, určitým způso-

215 Cit. podle *tamtéž.*

216 *Tamtéž.*

217 Například v dialogu s určitou postavou dostanete coby hráč na výběr z více možností, co jí řeknete – a v reakci na to se ona postava pak nějak zachová, ve skutečnosti stejným způsobem, ať byste se rozhodli pro jakoukoli možnost. Abyste zjistili, zda by se při jiné vaší replice situace vyvinula jinak, museli byste si nicméně celou hru zahrát znovu, proto leckdy stačí, pokud máme i jen dojem, že výsledná reakce odpovídá tomu, co náš avatar ve hře řekl.

bem působí na to, jaké ve výsledku tyto světy a narativy jsou. „Právě proto, že kód vytváří neobvyklý jazyk, je narace v počítačových hrách prezentována divákovi skrze neobvyklé příběhové struktury," píše Herbstová.[218] Asi hlavní prvek, jenž je vlastní programovacím jazykům, je jejich repetitivnost: určitá operace se vykonává vždy, když uživatel zadá hře očekávaná vstupní data (tedy například když v rámci herního světa vystřelím ve správnou chvíli, program to vyhodnotí tak, že jsem trefila monstrum, a to zemře). Algoritmy určující, co se kdy stane, jsou přitom v programu uloženy natrvalo a je možné je spouštět stále dokola, počítač je stále připraven vykonat požadovanou reakci, pokud mu přijde adekvátní vstup. Například i to, že vejdu v 3D hře do určité lokace, okamžitě spouští mnoho algoritmů, které neustále běží, i když třeba jen stojím a dívám se po okolí – hra neustále ve smyčce mnohokrát za sekundu vykresluje dané prostředí, fungují v ní algoritmy určující, jak se pohybují mraky na obloze, jak poskakují zajíci v trávě, jak se hýbe listí ve větru. Tato cyklická povaha je do značné míry výhodou programovacích jazyků – oproti lineárnímu textu, kde je každý údaj jen jednou jedinkrát, se zde určité části díla mohou kopírovat či se stávat permanentními a souběžnými – stále fungují v pozadí, připravené vždy znovu na základě určité akce provést specifickou reakci. V rámci narativní struktury to nicméně nezřídka vede k tomu, že i samotný fikční děj her je repetitivního charakteru. Vzpomeňme na hry, jako jsou *Doom* či *Diablo*, kde stále znovu překonáváme podobné typy výzev, tedy stále znovu střílíme a běháme úzkými temnými chodbami či se spouštíme do podzemních jeskyní atd. Jak píše Herbstová, „repetitivní události na obrazovce jsou produktem počítačových jazyků".[219] Tato repetitivnost je jedním z lákadel virtuálních světů, jak si všímá psycholožka Sherry Turkleová: „Život je vyčerpávající, ale repetitivnost triumfů v mikrosvětě je uklidňující."[220]

Zatímco pro řeč je typická lineárnost, postupující od začátku přes prostředek až k nějakému konci, repetitivní a cyklický charakter programovacích jazyků nemíří nutně k nějakému závěru. Konec není interní součástí programu, není něčím, k čemu by logicky a nevyhnutelně směřoval – program se zkrátka deaktivuje, když je mu zadán takový příkaz, a do té doby je mu vlastní, že permanentně běží, očekávaje uživatelův vstup. Když zapnete hru a vstoupíte třeba do světa *Fallout 4* (2015), tak hra může teoreticky

218 Claudia Herbst. „Programming Violence: Language and the Making of Interactive Media". In: Andreas Jahn-Sudmann – Ralf Stockmanns (eds.). *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games without Frontiers, Wars without Tears*. Basingstoke – New York: Palgrave Macmillan, 2008, s. 74.

219 *Tamtéž.*

220 Sherry Turkle. „Computer Games as Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Objects". In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005, s. 278.

běžet pořád, stále čekajíc na to, zda něco neuděláte, nepohnete se nebo zda ji nevypnete. „Počítačové jazyky jsou vytvořeny s úmyslem, aby zajistily fungování, takže samotný koncept ukončení je protikladný jejich účelu," píše Herbstová.[221] S touto zacyklenostní her pak podle Herbstové souvisí, že konce jejich fikčních dějů bývají často jaksi nedostatečné, obsahují málo patosu, vyvolávají málo emocí. K oslabení významu konce zde nepřispívá pouze lajdácká dramaturgie některých her, ale také některé herní konvence, které de facto závěr ruší. V mnoha hrách konec – způsobený tím, že jsme ve hře neuspěli, že nám umřel avatar apod. – není konec, ale pouze příležitost začít hrát znovu. Hry jako *Tetris* nás prostě vrátí na začátek, jiné pak umožňují pokračovat od poslední uložené pozice. I když nám zemře hlavní hrdina, není to žádná tragédie, nevyvolává to v nás většinou žádné velké emoce, protože víme, že se znovu oživí. V některých hrách je smrt avatara a jeho znovuzrození nějakým způsobem fikčně vysvětleno (např. tím, že nás oživil magický portál, že se vracíme v čase apod.), v jiných se ale hra ani nijak nesnaží tuto nerealistickou situaci zmrtvýchstání vysvětlit. „Na obrazovce počítače ztratila smrt – rozhodující gesto zakončení – veškerou svou konečnost," komentuje to Herbstová.[222]

Konec hry způsobený smrtí avatara vprostřed děje je samozřejmě odlišným koncem od toho, jaký obsahují některé narativní hry, pokud se nám podaří projít celým jejich obsahem a dostat se až k závěru, který napsali autoři hry. I tyto „skutečné" závěry nicméně, jak tvrdil třeba výše citovaný Espen Aarseth, nejsou vždy dost významuplné a dramatické, jako by na nich někdy už skoro nezáleželo. Způsobeno je to podle mého soudu dvěma faktory. Hry jsou velmi rozsáhlé: není výjimkou, že hrací doba jedné hry trvá v úhrnu třeba i třicet nebo čtyřicet hodin, u některých her jsou hráči schopni strávit i stovky hodin. Tato doba je přitom samozřejmě rozložena do několika dní, týdnů či i měsíců. U tak rozsáhlé narace je pak obtížné přijít se závěrem, který by dokázal spojit různé motivy a dějové linky, jež se v ději vyskytovaly, nemluvě o tom, že hráči si často mnoho zápletek, vedlejších questů, dialogů atd. po takové době ani nepamatují. Druhý faktor s touto časovou rozlehlostí úzce souvisí. Podle výzkumů hráči naprostou většinu počítačových her nedokončí – až k finále se dostane prý pouze 10–20 % hráčů.[223] Určitá část her není narativní a lze předpokládat, že u (kvalitních) narativních her bude procento hráčů, kteří hru dohráli, o něco větší,

221 C. Herbst. „Programming Violence: Language and the Making of Interactive Media", s. 75.

222 *Tamtéž.*

223 Viz Blake Snow. „Why most people don't finish video games". *CNN.* 17. 8. 2011 [cit. 14. 12. 2013]. Dostupné z: http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/08/17/finishing.videogames.snow/index.html; nebo Jason Vanderberghe. „Most players won't finish your game – and that's not a bad thing!": *Gamasutra.* 1. 7. 2013 [cit. 14. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/195318/Most_players_wont_finish_your_game__and_thats_not_a_bad_thing.php.

protože budou motivováni narativním napětím a budou zvědaví na závěr. I tak je ale pravděpodobné, že i u narativních her dost velká část hráčů nedojde až ke konci. Možná také proto vývojáři někdy směřují energii více na úvodní zápletku, dialogy, herní systém a závěr příběhu nepovažují za tak zásadní. V rámci tradičních narativních forem přitom závěr patří k velmi silným narativním prostředkům, často zpětně dává smysl celému příběhu,[224] proto je námitka, že hry jsou málo narativní, protože obsahují slabé konce, či je dokonce vůbec neobsahují, do jisté míry relevantní.

Přesto opět ani tato kritika počítačových her neplatí pro všechny hry a nelze ji zobecňovat na celé herní médium. Existuje dost digitálních her, jejichž narativní závěr je z hlediska příběhu silný a působivý. Coby příklady mohou posloužit *Portal* (2007) se svou závěrečnou ironickou písní, jež odhaluje, že náš hlavní protivník, umělá inteligence GLaDOS, je pravděpodobně stále ještě naživu, *Mass Effect 1* (2007) se svým dramatickým, spektakulárním závěrem, sloužícím zároveň jako cliffhanger lákající na další díl, nezávislá *Passage* (2007), jež překvapí definitivností a náhlostí svého konce, a jmenovat by šlo ještě mnohé další (třeba *Half-life 2: Epizode 2* [2007], *Gone Home* [2013], *Alan Wake* [2010], série *Metal Gear Solid, God of War, Assasinśs Creed,* epizodické adventury posledních let atd.). To, že na narativních závěrech her hráčům ve skutečnosti záleží, dokazuje také enormní rozruch, který se spustil na sociálních sítích kolem finále sci-fi *Mass Effect 3* (2012). Hráči byli ze závěru, jenž málo reflektoval jejich osobní rozhodnutí ve hře a který působil nekoherentně a nedostatečně vzhledem k rozsáhlému fikčnímu světu této série, tak zklamaní a rozhořčení, že psali firmě BioWare naštvané dopisy a vytvářeli petice, v nichž požadovali, aby byl tento závěr pozměnen.[225] BioWare na jejich stížnosti reagoval vytvořením herního přídavku, který na tři původní konce navazoval a dokončoval celkový příběh jiným způsobem.[226] To, co hráči v tomto případě požadovali, nebyl jen kvalitnější, dramaticky silnější konec, ale také konec, který by byl více individualizovaný. Právě to je opět jedna z předností počítačových her, kterou nenajdeme v jiných médiích (snad s výjimkou hypertextové literatury) – závěr díla může reflektovat individuální volby, které hráč v průběhu hry vykonal, být skutečně jedinečným, jakoby ušitým na míru tomu kterému hráči, tomu, jak on konkrétně ztvárnil svého avatara, jak se rozhodl na narativních křižovatkách. Některé hry takovéto individualizované konce přinášejí, mj. třeba právě první dva díly *Mass Effectu* nebo RPG série *Fallout.*

---

224 Srov. Frank Kermode. *Smysl konců*. Přeložil Miroslav Kotásek. Brno: Host, 2007.

225 Jejich iniciativa, do níž se zapojily desítky tisíc lidí, si na Twitteru zvolila symptomatický hashtag RetakeMassEffect.

226 Viz např. Andrew Dyce. „Mass Effect 3's New Endings: The Pros and Cons" [online]. *Gamerant*. 2012 [cit. 4. 9. 2016]. Dostupné z: http://gamerant.com/mass-effect-3-dlc-new-endings-explained-dyce-157313/.

Skutečnost, že některé hry vzdorují konci, nemusíme navíc vidět z narativního hlediska jako negativum, ale naopak jako jejich inovativní prvek. Oproti dokončenosti tradičních narativních děl některé počítačové hry nabízejí utopii nekonečně rozsáhlého a trvajícího fikčního světa, v němž se stále něco děje. Nejenže jsou některé hry tak rozsáhlé, že je téměř nelze celé projít, objevit veškerá jejich místa, postavy a mikronarativy, ale vedle toho pomocí přídavků a datadisků lze určité dílo prodlužovat, oddalovat jeho ukončení. Například MMORPG hra *World of Warcraft* vznikla v roce 2004 a od té doby kontinuálně, tedy už 13 let, funguje, nabízejíc perzistentní, bohatě zalidněný fikční svět, který ovšem v průběhu let prochází mnoha zásadními proměnami, od nových oblastí, postav a příběhů až po rozličná vylepšení grafiky a interface. Jak bylo vidět z příkladu *Mass Effectu 3*, hráči také někdy aktivně zasahují do procesu tvorby a snaží se ovlivňovat vývojáře, i z toho důvodu můžeme některé počítačové hry nahlížet jako jakýsi work in progress, jehož zajímavost tkví právě v jeho fluidnosti, rozsáhlosti, proměnlivosti spíše než ve směřování k jednomu „nevyhnutelnému" konci. Pro narativ je zásadní nejen závěr, ale také konstrukce fikčního světa, postavy a jejich jednání – to, co tyto hry z narativního hlediska ztrácejí s ohledem na chybění konce, na druhou stranu získávají s ohledem na extrémně komplexní výstavbu fikčního světa.

Další specifičnost pak spočívá v tom, že počítačové hry, jak píše Espen Aarseth, vyžadují konfigurativní přístup ze strany hráčů – i závěr hry pak může být vložen do značné míry do rukou samotného hráče, může odviset od jeho rozhodnutí, kdy je pro něj daný příběh už dostatečně završený. Například ve hře *Her Story* (2015) sledujeme časově přeházené svědecké výpovědi manželky záhadně zmizelého muže. Z jejich zkoumání, porovnávání a dohledávání postupně rekonstruujeme, co a proč se onomu muži skutečně stalo. Hra graficky ukazuje, kolik fragmentů z minulosti jsme zatím odhalili. Když jsem hru hrála, skončila jsem s prohledáváním archivu v situaci, kdy jsem měla prozkoumány možná tak jeho čtyři pětiny. Nemohu si tím být úplně jistá, protože nevím, co přesně bylo ve zbývajících videích, ale měla jsem v tu chvíli pocit, že už jsem odhalila celou překvapivou historii, že už se mi spojily jednotlivé prvky do celkového obrazu a nepotřebuji hrát dál. Závěr to byl přitom velmi intenzivní a působivý, přestože jsem rozhodla já sama o tom, kdy nastává, a pro nějakého jiného hráče, jenž mohl daná vodítka vnímat jiným způsobem, pravděpodobně nastal v jiném okamžiku. Závěry počítačových her tak mohou být do jisté míry modulární, volitelné, vycházet vstříc rozhodnutí samotných hráčů a individuálním rozdílům mezi nimi, což neinteraktivní média neumožňují.

Simulace vs. vyprávění

Simulaci definuje například Rune Klevjer takto: „Simulace je procedurální reprezentace, zobrazující pravidla, nikoli události. Ve strategické hře, jako je *SimCity*, simulace ustanovuje charakteristickou analogii existující na jedné straně mezi hráčem a strojem a na druhé straně mezi hráčem a světem: vyvažování parametrů ve hře je jako racionální řízení města."[227] Simulace nevytváří vizuálně věrný obraz, ale určitý dynamický model – ukazuje nám tak, jaká pravidla a procesy fungují v rámci nějaké situace či systému. „Simulace reprezentuje svět ne prostřednictvím popisu, vyprávění nebo argumentace, ale prostřednictvím konstrukce modelu, který je určen k tomu, aby v nějakém ohledu zrcadlil podpovrchové pravidelnosti vybraného fenoménu […]," píše Klevjer.[228]



Obr. 4 / *SimCity* (1989)

Někteří raní herní teoretici přitom tvrdili, že hrám je vlastní pouze simulace, ale nikoli reprezentace, fikce a narace – to jsou podle nich velmi odlišné fenomény. Například Espen Aarseth tvrdí, že herní díla částečně mohou obsahovat fikční prvky (tedy vymyšlené události, bytosti atd.), ale celkově jsou hry založeny především na simulovaných, virtuálních událostech a objektech, které se od fikčních podstatně liší. Drak Šmak v Tolkienově *Hobitovi* je fikční, imaginární entitou; drak v *Everquestu* oproti tomu není fikční, nýbrž simulovaný: „První je vytvořen čistě ze znaků, druhý ze znaků a *zároveň* z dynamického modelu, který určuje jeho chování a to, jak reaguje

227 R. Klevjer. „In Defense of Cut-Scenes".

228 Rune Klevjer. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single Player Computer Games*. Disertační práce. Bergen: University of Bergen, 2007. Dostupné z: http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf.

na naše podněty."[229] Herní objekty na rozdíl od těch pouze fikčních umožňují interakci s recipientem, jsou modelem chování vznikajícího v rámci nějakého komplexního systému.

Z pohledu Gonzala Frascy pak digitální hry vzdorují i samotné reprezentaci (kterou chápe jako pouhé statické popsání něčeho) a naraci. Zatímco pro vyprávění je údajně typické re-prezentování následnosti minulých událostí, počítačové hry přinášejí spíš jakousi otevřenější a proměnlivější databázi možných událostí: „I když simulace a narativ sdílejí některé prvky – postavy, prostředí, události –, jejich mechaniky jsou esenciálně odlišné."[230] Aarseth i Frasca tak staví proti sobě simulaci (zobrazující podpovrchové procesy odehrávající se v určitém dynamickém systému) a reprezentaci v klasickém smyslu (zobrazující audiovizuálně smyslový povrch světa, narativně kauzální vazby mezi událostmi a vnitřní prožitky postav). Z Frascova pohledu se sice jedná o specifičnost herního média, kterou hodnotí pozitivně, zároveň si ale všímá, že jistým způsobem hry limituje. Zabraňuje jim vytvářet realistické či přímo dokumentární re-prezentace, zobrazovat historické události: „[...] simulace je dynamická a její podstatou je změna: vede k odlišným výsledkům. [...] To vysvětluje, proč nejsou videohry dobrým polem pro historické události a postavy nebo pro postulování morálních pravd. [...] Simulace je ideální médium pro odhalování pravidel spíše než nějakých konkrétních událostí."[231] Z hlediska uměleckého a specifičtěji narativního potenciálu se tato údajná neschopnost digitálních her vztahovat se k realitě, ke konkrétním, historickým událostem, zdá být poměrně velké omezení.

Koncept simulace považuji sám o sobě za výborný a pro analýzu herního média velmi funkční. Nesouhlasím nicméně s výše zmíněnou opozicí mezi simulací na jedné straně a reprezentací, fikcí a naracím na straně druhé. Problém spočívá v pojmovém zmatku a v neodůvodněně ostrém dělení mezi těmito koncepty, které se ve skutečnosti leckdy spíše prolínají.[232] Reprezentace je velmi obecný pojem, který nemusí odkazovat doslovně na re-prezentování, statické znovuzpřítomnění něčeho. Znamená obecněji prostě „zobrazení". I simulovaný model určité situace je z tohoto úhlu pohledu reprezentací, zobrazením oné situace, akorát specificky virtuálním, tedy umožňujícím nahlížet danou situaci z více úhlů pohledu a testovat, jak se případně promění při změně výchozích podmínek. Coby způsob re-

229 E. Aarseth. „Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games".

230 G. Frasca. „Simulation vs Narrative", s. 225.

231 G. Frasca. „Videogames of the Opressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues".

232 Srov. také Grant Tavinor. „Videogames and Fictionalism". In: John Richard Sageng – Halvard J. Fossheim – Tarjei Mandt Larsen (eds.). *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht – London: Springer, 2012, s. 185–200.

prezentace simulace sama o sobě nevylučuje možnost, že na jejím základě vznikne narace. V některých hrách sice nevede k narativnímu zřetězování událostí, ale v jiných ano. Např. výše zmiňovanou hru *SimCity* může hráč hrát nenarativně, tedy chápat ji jen jako virtuální hřiště pro rozličné variace ukazující, jaká budovatelská strategie povede k jakému výsledku. Může ji interpretovat ale i narativně jako snahu určitých fikčních bytostí (starosty města a jeho obyvatel) budovat fungující město s celou jeho infrastrukturou, což zahrnuje i rozličné dramatické události (typu kolapsu dopravy a následné záchrany města apod.). Simulace je tak druhem specificky virtuální reprezentace, způsobem zobrazení určitých skutečností, jež mohou být stejně tak fikční, imaginární, jako dokumentární (odkazující v recipientově vnímání k reálně existujícím objektům, osobám a událostem). Fungování virtuální reprezentace modelů světa prozkoumejme podrobněji právě na příkladu her snažících se o až dokumentární přiblížení reálných, historických událostí.

Mnohé komerční hry se snaží propojit herní fikci s realistickou rekonstrukcí historického prostředí a událostí za pomoci audiovizuální i simulované reprezentace. Vedle mnoha válečných střílečk, které pracují tímto způsobem, jako třeba série *Medal of Honor* (1999–2012), zmiňme kupříkladu sérii *Assasin's Creed* (2007–2016), která sice vypráví fiktivní příběh o staletí trvajícím sporu mezi asasíny a templáři, ale odehrává se většinou v detailně propracovaném prostředí stvořeném podle skutečných měst historie (v *Assasin's Creed 2* [2009] hráč může prozkoumávat renesanční Benátky či Florencii, *Assasin's Creed 3* [2012] zas precizně rekonstruuje Boston či New York 18. století). České vývojářské studio Warhorse se chystá letos uvést na trh RPG s otevřeným světem *Kingdom Come: Deliverance*, jejíž odlišnost od jiných tkví právě v tom, že sází na historickou věrnost a neobsahuje tudíž žádné nadpřirozené bytosti, magii apod. – je zasazena do Čech v období husitských válek a při její přípravě tvůrcům pomáhali i historici. Autoři na svém webu slibují „realistickou RPG" a píší: „Chceme udělat zážitek co nejautentičtější, proto máme ve hře skutečné lokace a hrady, které nevypadají jako atrakce z Disneylandu. Využíváme dobové zbroje i oblečení. Soubojový systém vytváříme ve spolupráci s těmi nejzkušenějšími a nejlepšími šermíři. A nakonec zde máme příběh založený na skutečných historických událostech."[233]

Vedle takovýchto velkých projektů, které propojují fikční narativ se simulovaným herním modelem implementovaným do historicky věrného prostředí, existuje mnoho menších, nezávislých her, které se snaží realitě přiblížit velmi důkladným a leckdy i kritickým způsobem, a bývají proto ře-

233 Viz web *Kingdomcomerpg.com* [cit. 1. 2. 2015]. Dostupné z: https://www.kingdomcomerpg.com/cs/home.

zeny do žánru dokumentárních her.[234] Oblasti, jež takovéto dokumentární hry pokrývají, jsou velmi různorodé. Mezi opakující se témata, na něž se dokuhry snaží upozornit a kriticky je prozkoumat, patří mj.: humanitární katastrofy (*ReBuilding Haiti* [2014], *Darfur is Dying* [2006], *Inside the Haiti Earthsquake* [2010]), chudoba (*SPENT* [2011], *Survive 125* [2012], *Papa and Yo* [2012], *Cart Life* [2012]), fenomén imigrace a uprchlíků (*Papers, Please* [2013], *Cloud Chasers: Journey of Hope* [2015], *Homeland Guantanamo* [2008]), problémy LGBT komunity (*Dis4ia* [2012], *Coming Out Simulator* [2014], *Gone Home* [2013]), moc korporací a vykořisťování dělníků a zaměstnanců (*Sweatshop* [2011], *McDonalds Video Game* [2006], *Fort McMoney* [2014]), ekologie (*Citizen Science* [2011], *Windfall* [2009], *Climate Challenge* [2007]), rasismus (*andmaybetheywontkillyou* [2015], *The Parabole of Polygons* [2014]), mediální gramotnost (*Chasseurs d´infos* [2015]), otázka sledování a práva na soukromí (*Touch Tone* [2015], *PRISM* [2013], beta hry *Data Dealer* [2012], *Leaky World: A Playable Theory* [2010]), zdravotní problémy (*Depression Quest* [2013], *That Dragon, Cancer* [2016]), násilné útoky ve veřejném prostoru (*Madrid* [2004], *Super Columbine Massacre RPG!* [2005], *9-11 Survivor* [2003], *Waco Ressurection* [2004]), historické události (*JFK Reloaded* [2004], *Valiant Hearts* [2014], *Freedom Fighter '56* [2003], *Československo 38–89: Atentát* [2015]), politické a válečné konflikty (*PeaceMaker* [2007], *September 12th* [2003]) ad.

Hry je přitom skutečně v něčem obtížnější vnímat jako dokumentární než třeba filmy právě s ohledem na rozdíl mezi dvěma typy reprezentace: virtuální simulací a fotografickou reprezentací. Filmy jsou založené na fotografické reprezentaci událostí a na extrémně silném dojmu reality, který taková reprezentace díky své podobnosti s normální vizuální percepcí světa vyvolává v naší mysli. Filmové obrazy jsou povětšinou indexy, stopy událostí, jež zobrazují – vidíme přímo daná místa a lidi, slyšíme přímo jejich slova, vnímáme onen extrémně silný, faktografický vztah díla s předkamerovou realitou (přestože samozřejmě i filmové dokumenty jsou do značné míry subjektivní a jsou vždy nějak konstruovaným obrazem reality, nikoli realitou samou). Hry oproti tomu většinou nepracují na principu fotografické reprezentace, ale animované simulace.[235] Neposkytují nám až na

234 V terminologii existuje prozatím poněkud zmatek – pro někoho jsou dokumentární hry zastřešující kategorií, pod niž můžeme řadit další žánry, pro jiné je takovou nadřazenou kategorií výraz *newsgame*, tedy zpravodajská či novinářská hra. Například Ian Bogost s kolegy pod newsgames řadí několik typů her, krom dokumentárních třeba hry reportážní, bulvární či politické. Srov. Ian Bogost – Simon Ferrari – Bobby Schweizer. *Newsgames: Journalism at Play.* Cambridge: The MIT Press, 2012. Dokumentární hry bývají řazeny také do širší kategorie tzv. serious games, seriózních her, mezi něž patří dále obzvláště hry edukativní, s nimiž se dokuhry leckdy prolínají.

235 Mluvím zde o převažující většině filmové anebo herní dokumentární produkce, ale je třeba říct, že existuje dosti výjimek – např. animované dokumentární filmy a naopak počítačové hry využívající fotografie a videa reálných osob a míst.

naprosté výjimky fotograficky přesné zobrazení, nýbrž digitální svět stvořený z pixelů a polygonů, neobsahující žádný automatický odkaz na konkrétní realitu. Navíc často nejsou záznamem toho, co bylo, ale simulací, která zachycuje určitý dynamický systém, který můžeme sami prozkoumávat a zjišťovat tak, co všechno by se za daných podmínek mohlo, či nemohlo stát. Jak píší Cindy Poremba a Ian Bogost: „Dokumentární filmy excelují ve specifických případech, oproti tomu dokumentární hry se zabývají reálnými virtualitami. […] Hry mohou být reálné v tom, že ukazují ‚reálné' procesy extrahované z určité skutečnosti."[236] Na rozdíl od konkrétnosti filmu dokumentární hry fungují často na abstraktnější rovině – z určitého problému či události vytváří abstrahovaný model, který můžeme velmi dobře pochopit díky tomu, že s ním a v jeho rámci sami experimentujeme. Dokážou nám tak velmi dobře objasnit komplikovanou síť příčin a následků, nechávají nás pocítit tíhu různých rozhodnutí a vyjevují široké pole možností otevírající se v určitých okamžicích historie.

Příkladem toho, jak virtuální simulace a audiovizuální reprezentace mohou spolupracovat a vytvářet dokumentárně působící narativní prožitek, je autobiografická hra *That Dragon, Cancer* (2016). Jejími autory jsou manželé Greenovi, kteří se v této hře rozhodli zhmotnit svoje zážitky a pocity provázející tříletý boj jejich malého syna s rakovinou. Hra pro ně fungovala jako určitý způsob psychoterapie a vyrovnání se s obtížnou situací, ale nejen to: jejich emocionálně působivé dílo je poetickou metaforou fungující mimo jiné také jako láskyplná vzpomínka na jejich syna a jako určité memento mori. Do značné míry abstraktní a proměnlivé prostředí, v němž se ocitáme, sugeruje spíše vnitřní svět mysli než realistickou reprezentaci. Přestože z hlediska interaktivity se jedná o vcelku jednoduchou hru, z hlediska prožitku je naopak velmi obtížná, právě v tom jako by zčásti tkvěl její herní koncept: i velmi jednoduché úkony, jako uspat plačící dítě nebo vysvětlit starším sourozencům, proč jejich malý bratříček ještě nemluví, se stávají extrémně náročnými. Simulace zde umožňuje vskutku empaticky vstoupit do role rodičů, prožít jejich smutek, ale i naději či smíření. Díky nerozdělitelnému propojení simulovaného modelu s vizuálně a zvukově reprezentující rovinou díla je pak zážitek o to silnější: na jednu stranu v metaforické a zabstraktnělé formě umožňuje nonverbálně sdělovat klíčové pocity (viz třeba černé chuchvalce atakující pastelově vybarvený svět našich hrdinů anebo anonymní tvář nemocného Joela, sugerující, že si místo něj můžeme dosadit kohokoli blízkého) a na druhou stranu do příběhu vnáší až děsivě

236 Ian Bogost – Cindy Poremba. „Can games get real? A closer look at ‚documentary' digital games". In: Andreas Jahn-Sudmann – Ralf Stockmanns (eds.). *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games without Frontiers, Wars without Tears*. Basingstoke – New York: Palgrave Macmillan, 2008, s. 16–17.

konkrétní rovinu (obzvláště skrze zcela autenticky znějící rozhovory rodičů a jejich dětí ve voice overu, jež působí, jako by byly skutečně dokumentárním záznamem). *That Dragon, Cancer* vypráví příběh o Joelově nemoci, jejích různých fázích a o tom, jakým procesem smiřování se s realitou si museli projít jeho rodiče. Hra nás vede v podstatě lineárním vyprávěním skrze jednotlivé události, z nichž některé jsou pojaty více metaforicky a některé více realisticky. Simulace do hry vstupuje ne z hlediska celkové struktury, ale na rovině jednotlivých narativních událostí, které otevírá k virtuálnímu průzkumu: Jaké všemožné pocity a stavy ta která situace *může* generovat? Co se *mohlo* stát? V některých závratných scénách se díky této virtualitě kombinuje dohromady několik časů dohromady – co bylo, co je, co bude i co mohlo být. V jedné z nejpůsobivějších scén hry jste například v roli otce opět v nemocničním pokoji, v němž křičí malý Joel, trápený bolestmi, neutišitelný. Podstatné je, že Joela pouze slyšíte, ale nikde v pokoji (už) není, jeho postel je (už) prázdná. Díky simulaci jsme vhozeni do této scény jako otec marně se snažící přijít na to, jak utišit svého plačícího syna, a současně jsme zde v roli otce, který vzpomíná na tento den, jenž se mu tolik vryl do paměti, který se doslova prochází svou vzpomínkou. Autoři si v *That Dragon, Cancer* ponechávají dosti silnou kontrolu nad významem událostí a nemáme možnost měnit narativní směřování děje, nicméně jednotlivé výjevy jsou simulovaným modelem, který dobře využívá klady tohoto specificky herního způsobu zobrazení.

Uvěřitelné postavy

Uvěřitelnost postav souvisí s jejich narativní a vizuální propracovaností a také s tím, že avatar často záměrně není příliš charakterizován, je ponechán spíše jako jakési prázdné místo v naraci, aby si do něj hráč mohl projektovat své vlastní rysy (k avatarovi a k tomu, jak proměňuje herní naraci oproti jiným médiím, se vrátíme za moment). Je zřejmé, že ve svých počátcích počítačové hry vskutku neoplývaly příliš mnoha realisticky působícími postavami. Přesto v nich už v 80. a 90. letech nalezneme podle mého soudu zapamatovatelné, výrazné postavy, i když v rámci určitého vizuálního zjednodušení daného jejich „rozpixelovaností" a tím, že byly vytvářeny v rámci určitých žánrových konvencí. Vzpomeňme třeba na postavy z raných adventur, jako jsou Guybrush Threepwood z *The Secret of Monkey Island*, Gabriel Knight ze stejnojmenné hry, Mike Dawson z *Dark Seed* (1992), Indiana Jones ze hry *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992*)* či George Stobbard z *Broken Sword: The Shadow of the Templars* (1996). Jsou to postavy narativně vykreslené do určité míry zjednodušeným způsobem, tak jak to odpovídá žánrům komedie, dobrodružného románu či hororu, ale jsou dramaticky funkční, zábavné i svým způsobem jedinečné.

Psychologicky komplexní a realistické postavy, jež v nás dokážou vyvolávat různorodé emoce včetně dojetí, se objevují zpočátku v digitálních hrách zřídka, ale s tím, jak herní médium objevuje nové možnosti vyprávění, nalézáme už i takové. Když například v japonské RPG *Final Fantasy VII* (1997) zcela nečekaně zemřela jedna z hlavních postav, Aeris Gainsborough, pro mnoho hráčů to byl velmi bolestný, dojemný zážitek, protože se empaticky napojili na smutek hlavního hrdiny Clouda („A co moje bolest?" ptá se zdrceně v rozhovoru se Sephirothem) a byli šokováni tím, že ze hry mizí tak důležitá postava, s níž cítili spřízněnost. V článku na herním serveru *IGN* z minulého roku vyjmenovávajícím sto nejvíce pamětihodných a intenzivních momentů dosavadní herní historie smrt Aeris trůní na prvním místě: „Ale co nás tak zasáhlo na smrti Aeris nebyla pouze empatie vůči Cloudovi – byla to skutečnost, že my, my taky, jsme ji znali, trávili s ní svůj čas a energii, a pak nám ji náhle vzali. Žádný jiný moment herního emocionálního vývoje od dětské zábavy k modernímu narativnímu médiu nepřetrval tak silně jako tento."[237]

Z hlediska tvorby realistických, psychologicky detailně prokreslených postav je podstatná detailnost grafiky, i když to není jediný element určující, jak je ta která postava uvěřitelná (empatické pouto v nás dokážou koneckonců vyvolat i postavy z *Final Fantasy VII*, z dnešního hlediska graficky velmi jednoduché a nedokonalé, nebo záměrně abstraktní figury v *That Dragon, Cancer*). V audiovizuálním vyprávění je nicméně náš přístup k vnitřnímu světu postav z velké části odvislý od toho, jak se tváří a pohybují, co nám říká mimika jejich tváře. V románech je snadné evokovat vnitřní prožitky skrze vnitřní monolog, v hrách ale tento prostředek nepůsobí příliš přirozeně a téměř se nepoužívá. Filmový či televizní divák se, stejně jako hráč, orientuje v postavách pomocí empatického a sympatizujícího napojení na ně,[238] tedy na základě jejich mimiky a gest uhadujeme a sami v sobě simulujeme, jak se zrovna asi cítí, na co myslí, po čem touží. To, co postavy říkají či jak se navenek chovají, může být v konfliktu s tím, co prožívají, a tato vnitřní rovina je tak velmi podstatnou součástí fikčních příběhů. U postavičky, jejíž obličej tvoří deset pixelů, je samozřejmě obtížné dosáhnout graficky toho, aby vyjadřovala pestrý rejstřík emocí, aby se dokázala podívat určitým způsobem apod. Jak již bylo ovšem řečeno, grafika se postupně zlepšovala a zlepšuje a umožňuje vytvářet mnohem vizuálně realističtější postavy. Navíc se v posledních letech začal u AAA titulů využívat systém motion capture – tj. specifická technika zachycování po-

237 „Top 100 Video Game Moments" [online]. *IGN*. 2015 [cit. 2. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.ign.com/top/video-game-moments/1.

238 Způsoby diváckého napojení na fikční postavy v případě kinematografie výborně analyzoval Murray Smith v monografii: Murray Smith. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press, 1995.

hybů a vzhledu herců ze všech stran na mnoho kamer současně, jež se převádí následně v počítači do podoby digitálních modelů. Oproti technice full motion video, jež se používala v první půlce 90. let, je tato výhodnější v tom, že je mnohem flexibilnější – nasnímané postavy lze včlenit přímo do herního světa vytvořeného pomocí herního enginu. V počítačových hrách se využití této techniky poprvé objevilo v půlce 90. let. Zprvu se motion capture používal jen pro zachycení pohybů těla a každý herec musel být snímán zvlášť, technika se nicméně během posledních deseti let velmi rozvinula a zlevnila, a v současnosti je již běžné zachycovat komplexní scény, v nichž hraje několik herců současně, přičemž se snímají nejen pohyby jejich těl, ale také se zachycuje mimika jejich tváří. Jednou z prvních her, která vsadila na takto realistické zpodobení pohybů i mimiky postav, byla detektivka *L. A. Noire* (2011). Mezi další hry, u nichž technika motion capture silně napomohla celkovému vyznění příběhu, bychom mohli zařadit třeba *The Last of Us* (2013), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) anebo filmové adventury Davida Cage *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010) a *Beyond: Two Souls* (2013), k nimž se vrátím v poslední kapitole.

Motion capture umožňuje vytvářet hry, které nejsou jen prostě realistické, ale jejich síla pramení mj. i z vynikajícího herectví. V *Beyond: Two Souls* excelují Ellen Pageová a Willem Dafoe, v *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014) hraje Kevin Spacey, v připravované vesmírné simulaci *Starcitizen* se objeví mj. Gillian Andersonová a Gary Oldman. Na střílečce *Far Cry 3* (2012) jsem při hraní oceňovala svobodu pohybu po tropickém ostrově, na němž byl uvězněn můj hrdina, ale zároveň mi připadala z herního i narativního hlediska poměrně stereotypní. Vydržela jsem u ní jen kvůli jediné postavě – zločinci Vaasovi řídícímu gang, jenž terorizuje obyvatele ostrova, kde se děj odehrává. Vaas, charismaticky ztvárněný kanadským hercem Michaelem Mandem, je nevypočitatelná postava pohybující se na hraně šílenství, což se tematizuje i jeho proslovy na toto téma („Už jsem ti někdy říkal, jaká je definice šílenství?" ptá se Vaas, zatímco ve druhém plánu scény jeho kumpáni zrovna někoho zabíjejí). Primárně díky Vaasovi, jehož šílenství jako by zaplavovalo celý okolní prostor, až i sama hlavní postava začíná působit jen jako výplod Vaasovy halucinace, se *Far Cry 3* blíží v těch několika nejlepších momentech herní obdobě Coppolovy *Apokalypsy* (Apocalypse Now, 1979). Bez vláčně kočkovitého a zároveň chvílemi výbušného hereckého ztvárnění Vaase Michaelem Mandem by tato rovina hry přitom nefungovala.

Následující tři aspekty her byly komentovány ludology s ohledem na to, jak výrazně se odlišuje pozice hráče od pozice recipienta ne-interaktivních médií. V jejich pojetí tato odlišnost ztěžuje možnost her vyprávět příběhy, podívejme se ale opět na jejich argumenty pozorněji.

Konfigurace vs. interpretace

Podle Espena Aarsetha, Markku Eskelinena či Jespera Juula hráč primárně při hraní konfiguruje dané dílo, tedy jedná v jeho rámci aktivním, dílo proměňujícím způsobem, spíše než že by jej významově interpretoval. Této specifické pozice hráče si všímá také například Joost van Dreunen, když píše, že „hráč je na rozdíl od konzumenta, čtenáře či recipienta především skladatelem [v orig. composer]".[239]

Přestože souhlasím s tím, že naše hráčská pozice je odlišná od toho, jak vnímáme coby recipienti jiná média, nevidím důvod, proč by to mělo zabraňovat interpretaci.[240] Samotné naše konfigurativní jednání se naopak právě často stává předmětem naší interpretace, jak jsme si ukazovali již v podkapitole o vztahu narace a interaktivity. Uvažujeme o tom, k čemu nás hra nutí, co po nás chce, jak ji můžeme vyhrát, případně jak nad ní můžeme vyzrát, jak můžeme obejít její pravidla. Reflektujeme to, co sami ve hře děláme a jaké to má důsledky, co to vlastně znamená, že jsme hrou vedeni k určitým typům chování. Leckteré hry očekávají, že budeme schopni interpretovat jejich samotné herní mechaniky jako metaforu odkazující k nějakým reálným problémům či tématům. Vezměme si za příklad nezávislou hru *Papers, Please* (2013). V této hře nejsou žádné cut-scenes, které by ji narativně posouvaly dál, naše ponoření do hry zde není přerušováno nějakými vnějšími vpády narace ani tutoriálem, v podstatě veškerý vývoj ve hře odvisí od samotného našeho interaktivního, konfigurativního hraní. Právě skrze něj a následné reakce herního světa odhalujeme, „o čem" tato hra je. V *Papers, Please* hrajeme za pohraničního úředníka, který rozhoduje o tom, kdo bude či nebude vpuštěn do fiktivní země Arstotzka, jež očividně připomíná komunistické totalitní režimy. Všechny příchozí obyvatele a návštěvníky státu musíme pečlivě kontrolovat, třídit a případně i zatýkat. Naše herní motivace hrát co nejlépe, nejrychleji, nejfunkčněji zde ovšem stojí v přímém protikladu k významu toho, co děláme a co je svou podstatou nemorální: jsme kolečkem v totalitní mašinérii, která semílá bez soucitu vše kolem, vykonavateli pravidel a zákonů, které jsou svou podstatou hrůzně byrokratické a represivní. Aby přitom bylo hráčské dilema co největší a nejrealističtější, není situace černobílá. V roli pohraničního úředníka máme na výběr, kdy se necháme obměkčit a zkusíme být lidští, ovšem za cenu toho, že nás nadřízení pravděpodobně odhalí a potrestají, a kdy

239 Joost van Dreunen. „The Aesthetic Vocabulary of Video Games". In: Andreas Jahn-Sudmann – Ralf Stockmanns (eds.). *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games without Frontiers, Wars without Tears*. Basingstoke – New York: Palgrave Macmillan, 2008, s. 9.

240 Důvodem může být snad mentální kapacita hráče, kdy v určitých krajních případech hraní natolik vytěžuje kognitivní schopnosti hráče, např. na rovině pozornosti, že už jednoduše nemá čas uvažovat ještě o hlubších a skrytých významech toho, co se ve hře děje. K tomuto momentu, podle mého soudu ovšem spíše vzácnému, se vrátím v další kapitole.

naopak budeme postupovat neúprosně byrokraticky, a to včetně provádění ponižujících osobních prohlídek a posílání nepohodlných lidí za mříže. Morální volba není vůbec jednoduchá, protože pokud nebudeme pracovat tak, jak máme, dostaneme nižší plat – z něho přitom musíme živit celou svou rodinu, která potřebuje na jídlo, topení a léky většinou víc peněz, než z práce přinášíme. Hráč je tak v neustálém stresu: výpomoc lidem na hranicích navzdory zákonům má za následek ohrožení vlastní rodiny, volit lze jen mezi různě velkými zly, resp. různé odměny a tresty přicházejí ve hře jak za byrokratickou poslušnost, tak neposlušnost. Díky tomu nejsme hrou tlačeni do jedné pozice, jednoho stylu hraní, není nám předáváno nějaké jednoduché, jasně hodnotící poselství: situace je odkrývána ve své komplexnosti, hodnocení je na nás samotných. Postava, za niž hrajeme, je stejně tak nástrojem a činitelem zla, jako jeho obětí. Zážitek zde přitom neplyne z žádných vložených videí či obsáhlých textů, je založen čistě na herní mechanice a na tom, jak ji interpretujeme a jak si uvědomujeme morální problematičnost toho, co konfigurativně činíme.

Hráč je vně i uvnitř fikčního světa (otázka avatara)

To, že v počítačových hrách sami ovládáme hlavní postavu nebo postavy a do jisté míry se jimi stáváme, vytváří jednu z jejich největších odlišností od jiných druhů narativních médií. Odlišnost, kterou nicméně nemusíme považovat za brzdu v rámci vyprávění, ale naopak za inovativní prvek umožňující pracovat s dílem a recipientem zcela originálním způsobem.

Slovo avatar v obecném významu hráčem ovladatelné postavy počítačové hry použil údajně poprvé v roce 1985 vývojář Chip Morningstar, když tak popisoval fikčně herní reprezentaci hráče v onlinovém RPG *Habitat* (1986).[241] Toto slovo zavádí v téže době také hra Richarda Garriota *Ultima VI: Quest of the Avatar* (1985), v níž je nicméně jeho význam ještě do určité míry spjat s tím, co toto slovo původně znamenalo v hinduismu. V rámci hinduistické tradice avatar označuje ztělesnění boží a Garriot tak hráči ve své hře dává úkol stát se Avatarem ve smyslu duchovního vůdce.

Mezi tím, jak se s avatary v konkrétních hrách pracuje a jaké funkce jsou jim připisovány, existují velké rozdíly. V některých hrách avatar není příliš důležitý coby svébytná fikční postava, funguje spíš jen jako prázdné místo, které má zaujmout sám hráč. Nehraju pak za nějak určitou, konkretizovanou postavu, ale jsem ve hře prostě sama za sebe coby hráčku, případně zhmotňuji určité síly a akce, které nejsou úzce propojené s představou nějaké konkrétní, psychologicky koherentní a propracované osoby. Některé

241 Viz například Chip Morningstar – Randall F. Farmer. *The Lessons from Habitat.* The First International Conference on Cyberspace, Austin, květen 1990. Dostupné také [online] z: http://www.fudco.com/chip/lessons.html.

hry tak umožňují hráči zapojovat se velmi bezprostředním způsobem, bez distancující (ale potenciálně i vtahující) přítomnosti nějakého prostředníka-avatara. James Newman v tomto smyslu píše: „Postavy jsou definovány na základě charakteristik ovlivňujících hraní. Nezáleží na tom, jestli se jedná o urostlého chlápka – nebo jestli se vůbec jedná o chlápka, dokonce nemusí být ani člověk. Záleží na tom, že se může otáčet rychleji, to je to, co ovlivňuje způsob hraní. To je to, co zvyšuje moji šanci na dobré skóre."[242] Vysvětluje se tím, že i vizuálně či narativně velmi chabě charakterizované postavy pro nás mohou být enormně zajímavé z hráčského hlediska, pokud nám umožňují vtělit se do hry a jednat skrze ono vypůjčené tělo. To, že se ve hrách angažujeme skrze určité způsoby jednání, umožňuje, že jsou hry někdy velmi abstraktní a nevyžadují identifikaci s fikční postavou, jak si všímá Jesper Juul: „Jen zřídka nás zaujme fikční příběh (kniha, film) bez antropomorfických hrdinů – oproti tomu ve hrách to tak není, je mnoho her bez hrdinů."[243]

Proti názoru, že avatar nefunguje jako fikční postava, že je to pro nás jen místo vstupu do hry podstatné pouze tím, jaké akce mi umožňuje provádět, se nicméně postavily názory teoretiků, kteří tvrdili, že na tom, jak herní postavy vypadají a jak se chovají, záleží, že nám tím hry předávají určité významy. Třeba podle psycholožky Sherry Turkleové jsou počítačové hry zajímavé tím, že nám umožňují experimentovat s naší identitou. Ve hrách se simulovaně můžeme stávat někým jiným, doslova si vyzkoušet jinou identitu, což může být velmi silný a potenciálně nás samotné proměňující zážitek.[244] Vtahující novou identitu nám mohou nachystat tvůrci hry v případě podrobně psychologicky charakterizovaného, narativně konstruovaného fikčního avatara (vzpomeňme třeba na hlavní hrdinky her *Life is Strange* [2015] a *Beyond: Two Souls* [2013]). Anebo si můžeme, především v rámci MMO her, zkonstruovat sami avatara jako svého fikčního zástupce, tedy někoho, kdo nás v rámci herního světa zastupuje svým vzhledem, ale i chováním a slovy před ostatními hráči, s nimiž daný virtuální svět obýváme. Takovíto avataři nejsou většinou příliš narativně definováni ze strany tvůrců, ale fungují jako prostředek pro fantazijní hru na někoho jiného kreativně rozvíjenou samotným hráčem. V onlinových hrách existují servery pro role-playing, hraní rolí, kde se setkávají hráči, kteří si užívají proměnu své identity třeba do nevrlého trpaslíka holdujícího alkoholu nebo namyšleného elfa, jenž je zároveň ovšem brilantním lučištníkem, a snaží se hrát tak, aby jejich jednání a řeč odpovídaly charakteru postavy, kterou si zvolili.

---

242 J. Newman. „The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames".

243 J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 161.

244 Srov. Sherry Turkle. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. New York: Simon and Schuster, 1995.

Vášnivá debata o různých rolích a funkcích avatarů se rozhořela kolem Lary Croft z hry *Tomb Raider* (1996). Pro některé feministické autorky a autory je to ikonická herní figura, protože na jednu stranu značí pozitivní obrat v dějinách počítačových her.[245] *Tomb Raider* je jedna z vůbec prvních AAA her, v níž si autoři troufli umístit ženu do hlavní role. Počítačové hry byly dlouhá léta vnímány jako víceméně čistě mužská zábava, kterou tvoří muži pro muže, a proto v nich bylo pouze minimum ženských postav, natož v havních rolích. Například Eugene Provenzo v roce 1991 zkoumal 100 her vyskytujících se v herních automatech v arkádových hernách. 92 % z nich bylo zcela bez ženských postav, v 6 % se žena vyskytovala, ovšem v roli někoho, koho je potřeba zachránit, a pouze ve 2 % her byly ženy v hlavní roli coby aktivní hrdinky (přitom se ale nejednalo tak úplně o ženy, ale např. o Miss Pac-Man).[246] Lara Croft není pozoruhodná jen samotným faktem, že je to žena, ale je to navíc ženská postava, jež je inteligentní, schopná, samostatná, emancipovaná, je tím, kdo ve hře aktivně řeší situace a posouvá děj dopředu. Z tohoto úhlu pohledu je tedy z feministického hlediska hrdinkou, jež nepodléhá genderovým stereotypům a naopak může sloužit jako pozitivní sociální model.



Obr. 5 / Lara Croft ve hře *Tomb Raider* (1996)

245 Srov. např. Birgit Richard – Jutta Zaremba. „Gaming with grrls: Looking for sheroes in computer games". In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.

246 Cit. z Justine Cassell – Henry Jenkins. „Chess for Girls? Feminism and Computer Games". In: Justine Cassell – Henry Jenkins (eds.). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2000, s. 7.

Co se týče jejího vzhledu, byly komentáře ovšem rozporuplnější. Vznik Lary Croft komentoval jeden z vývojářů hry, Toby Gard, takto: „Lara byla vytvořena tak, aby to byla silná, sebevědomá, inteligentní žena. Je protikladem vůči všem sexistickým klišé – až na to, že má neuvěřitelnou figuru."[247] Lara se vřazuje do dlouhého seznamu ženských postav v hrách, které jsou hypersexualizované, tedy obdařené spíše nerealistickými fyzickými proporcemi, jež z nich dělají sexuální objekt pro potěchu mužského oka. Průzkumy ukazují, že takovýchto až přehnaně sexuálně přitažlivých hrdinek je v počítačových hrách skutečně velké množství a že pro ženy je to jeden z důvodů, proč hrají nerady anebo je jim hraní her zčásti nepříjemné.[248] Espen Aarseth do vzrušené debaty o Laře Croft a jejím přehnaně sexualizovaném těle vstoupil s tvrzením, že z hráčského hlediska na jejím vzhledu přeci nezáleží: „Dimenze těla Lary Croft, analyzované dokola filmovými teoretiky, jsou pro mne jako hráče irelevantní, protože jinak vypadající tělo by mě nepřimělo hrát jinak. [...] Když hraji, tak ani nevidím její tělo, ale vidím skrze něj a za něj."[249] Potěšení, které Lara přináší hráči, podle něj není nějaké patriarchální kochání se nad krásou jejího těla, ale tkví v kinestetických možnostech toho, co skrze ni můžeme ve hře dělat.[250] Jak si všímají třeba Helen Kennedyová a Jon Dovey, avataři počítačových her jsou tedy vystaveni zvláštní podvojnosti:

> „Lara je zároveň plná významů z hlediska konstrukce jejího fyzického vzhledu a z hlediska toho, jak je nám přístupná její koherentní biografie, která umožňuje chápat její subjektivitu a její jednání, ale zároveň je prázdná natolik, aby ji hráči mohli obývat. Lara je připra-

247 Cit. *tamtéž*, s. 30.

248 Například Nick Yee ve svém výzkumu hráček onlinových her uvádí, že téměř všechny ženy dotazované na to, co jim vadí na hraní her, uvedly, že je pro ně nepříjemné, jak jsou ženské hrdinky v hrách zobrazovány, jaká mají hypersexualizovaná těla s přebujelými křivkami a jak bývají oblečené. Nick Yee. „Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games". In: Yasmin Kafain – Jill Denner – Jennifer Sun – Carrie Heeter (eds.). *Beyond Barbie and Mortal Combat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge – London: The MIT Press, 2008, s. 93. Nutno ovšem podotknout, že i mužské postavy bývají v hrách hypersexualizované, obdařené nerealisticky mužnými proporcemi, a že samy ženy se snaží častěji než muži vytvářet si avatara, který bude výrazně krásný či krásná. Srov. také Nick Yee. *Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us – And How They Don't*. New Haven: Yale University Press, 2014.

249 E. Aarseth. „Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation", s. 48. Bob Rehak charakterizuje podobně Laru Croft jako „sémiotickou nádobu, jež má být hráči nošena tak, jako se nosí rukavice". Bob Rehak. „Mapping The Bit Girl: Lara Croft And New Media Fandom". *Information, Communication and Society*. 2003, roč. 6, č. 4, s. 480.

250 Podrobnější shrnutí debaty o Laře Croft viz Esther MacCallum-Stewart. „‚Take That, Bitches!' Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives" [online]. *Game Studies*. 2014, roč. 14, č. 2 (prosinec) [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart.

vena k tomu být ‚okupována' či kontrolována hráčem, což je prvek, který je specifický pro herní potěšení, a není možné mu porozumět v rámci existujících teorií vztahu mezi divákem a textem."[251]

Ještě jednu odlišnou funkci avatara analyzuje Rune Klevjer. Ve své disertační práci se zaměřil především na avatara v 3D světech, v nichž jakoby přímo vstupujeme do jeho těla a ovládáme většinou zároveň i kameru (leckdy fungující jako pohled očí onoho avatara). Podle Klevjera nefunguje avatar vždy nutně jako fikční, narativně konstruovaná postava, s níž bychom se identifikovali; takto zkonstruovaná je jen v některých hrách. Zároveň není ale ani pouhým nástrojem, jakýmsi „lepším kurzorem":

„Vztah mezi hráčem a avatarem je vztahem protetickým; skrze proces učení a navykání se avatar stává rozšířením hráčova vlastního těla. […] poskytuje hráči subjektovou pozici v simulovaném prostředí, zástupné tělo, skrze nějž hráč může jednat jako agent ve fikčním světě. Toto zástupné tělo není pouze prostředníkem aktivity či ‚interaktivity' v obecném slova smyslu, ale náleží do prostředí a je mu vystaveno. Jinými slovy avatar je zajímavý a hratelný ne kvůli tomu, co nám umožňuje dělat či performovat, ale kvůli tomu, co se nám děje ve světě, který nás avatar nechává obývat."[252]

Naše propojení s hrou skrze avatara, jak si Klevjer všímá za pomoci fenomenologie, je tak hladké a přirozené, protože naše tělo obecně vytváří určitý tělesný obraz, určité tělesné schéma, jež není ani tak vizuální, jako především funkční, postavené na tom, co je s tělem možné či naopak nemožné dělat. Náš tělesný obraz konstruovaný v naší mysli je přitom obecně proměnlivý nejen při kontaktu s počítačovými hrami – je to právě tato jeho vlastnost, která nám umožňuje ovládat předměty a naše prostředí, vtělovat se do nich a splývat s nimi tak, abychom je nemuseli ovládat pomocí neustálé vědomé kontroly, ale intuitivně: „Obecně vzato se nějak ‚transplantujeme' do tohoto typu počítačových her podobným způsobem, jako to děláme, když se učíme hrát na hudební nástroj anebo řídit auto. Oproti autům, vycházkovým holím a pianům nicméně videohry rozšiřují naše těla až přes onu materiální hranici, do prostoru obrazovky."[253] V počítačových hrách se avatar stává jakousi naší zviditelněnou protézou, až taktilně, sen-

251 Jon Dovey – Helen W. Kennedy. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press, 2006, s. 91.

252 R. Klevjer. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single Player Computer Games*, s. 10.

253 R. Klevjer. „Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games", s. 24.

zuálně prožívaným vtělením našeho já do fikčního prostoru. Avatar nám umožňuje stát se subjektem hry (vtělenou existencí, která může jednat v daném virtuálním světě, kterému je zároveň sama vystavena), ale zároveň zůstáváme do určité míry i jejím objektem (hráč vidí sebe sama na obrazovce coby určitý objekt, reflektuje toto své tělesné prodloužení).

Hráčská pozice v určité části her (především ve 3D akčních hrách, adventurách a RPG hrách) je tak fundamentálně podvojná. Jak píše Sheila Murphyová: „Když hraji, jsem zároveň hráčkou i postavou – ve virtuálním prostoru hry jsem současně Mariem i hráčkou Sheilou Murphyovou."[254] Spory teoretiků popsané výše můžeme připisovat tomu, že se odehrávaly v době, kdy bylo médium počítačových her v jisté fázi svého vývoje, která ještě nepreferovala natolik narativní a fikční zážitky jako současné hry. Navíc, jak poznamenává Frans Mäyrä, jde často prostě o rozdílnost v hráčském přístupu spíše než o nějaké esenciální charakteristiky média: někteří „hráči jsou více puzeni směrem k herní fikci a reprezetaci, zatímco jiní hráči tvrdí, že nevěnují pozornost ničemu jinému než samotnému hraní a herním mechanikám".[255] Nakolik je zážitek z her takto netradičně podvojný, zviditelňuje i detail, kterého si mohl všimnout čtenář v této knize: když analyzuji konkrétní hry, často přeskakuji mezi psaním v první osobě (co se v oné hře dělo mně) a psaním ve třetí osobě (co se dělo hlavní postavě). Potřebovala bych přitom leckdy cosi mezi tím, abych dokázala nejlépe popsat daný zážitek.

Když se podíváme na počítačové hry obecně, tak avataři jsou velmi různí, mají odlišné funkce a pohybují se mezi různými póly: liší se v tom, nakolik je nám avatar podobný či vzdálený (fyzicky či povahově), v tom, nakolik je stabilní či v ději se proměňující, i v tom, nakolik je fikčně a vizuálně charakterizován či naopak ponechán „prázdný", nedefinovaný. Podle mého soudu hry mohou kombinovat v různé míře čtyři základní typy avatarů, o nichž jsem psala v této podkapitole: 1) avatar jako prázdné místo (tedy nepříliš narativně charakterizovaný, čistě „funkční" avatar), 2) avatar jako protetické vtělení hráče do prostoru (fungující jako náhradní tělo, přinášející specificky tělesný, bezprostřední zážitek), 3) avatar jako moje ludická reprezentace, můj zástupce (představující ostatním hráčům určitou více či méně fikční verzi mě samotné coby hráčky i reálné osoby), 4) avatar jako fikční postava (definovaná herní naracía/nebo mou fantazií). Avatar coby jakési „prázdné", nepříliš fikčně a narativně definované místo se vyskytuje třeba v *Micro Machines* (1991–2006), kde ovládám malé autíčko z izometrické perspektivy závodící na překážkové dráze na stole. V 3D FPS hře jako *Counter*

254 Sheila C. Murphy. *How Television Invented New Media*. New Brunswick – London: Rutgers University Press, 2011, s. 107.

255 F. Mäyrä. *Introduction to Game Studies: Games in Culture*, s. 107.

Strike (1999–2012) funguje avatar zároveň jako ono prázdné místo (jelikož není narativně a psychologicky příliš definován), jako fyzická protéza mého těla všívající mě senzuálně do prostoru, tedy v druhém pojetí avatara, a zároveň i jako můj zástupce ve hře pro mne i ostatní hráče, protože se jedná o střílečku pro více hráčů.

Z hlediska vyprávění je pro nás klíčový čtvrtý typ avatara, jenž je fikční, narativně konstruovanou postavou, jejíž vzhled, charakterové rysy a životní příběh jsou podstatné pro náš hráčský zážitek. Specifika tohoto avatara ovšem tkví v tom, že v sobě může zahrnovat zároveň do určité míry ony ostatní typy avatarů, a tudíž z recepčního hlediska funguje podstatně odlišně od fikční postavy v jiných médiích. Pro mě osobně například bylo velmi obtížné hrát za hlavního hrdinu FPS *Far Cry 3*, protože jsem ho nesnášela – jeho chování, jeho přihlouplé kamarády, jeho hysterickou přítelkyni. I ve fikčních dílech z jiných médií se setkáváme s nesympatickými hrdiny, ale v tomto případě byl zážitek o to nepříjemnější, že jsem onou nesympatickou postavou byla přímo já osobně a s mnoha jejími charakteristikami či volbami jsem ve hře nemohla nic dělat. Připadalo mi osobně urážlivé, že mám mít tak hloupou a ufňukanou přítelkyni, kterou mám navíc zachraňovat. Nebyl to ale záměr tvůrců, ztížit nám naši roli v tomto fikčním světě, zneklidnit nás tak o to víc? V jiných případech mne naopak na počítačových hrách ohromuje, nakolik nám umožňují skutečně vstoupit do identity někoho jiného, prožívat jeho život a vybrané situace doslova z jeho pozice. I jiná narativní média se samozřejmě o tento typ zážitku (úspěšně) pokoušejí, ale v nich si pouze představujeme, jaké by to asi bylo být v kůži dané osoby. V hrách se stáváme danou postavou, jednáme za ni, přemýšlíme za ni, přebíráme za ni zodpovědnost. Ve hře *L. A. Noire*, kterou jinak považuji za velmi zdařilou, mi chybělo právě takovéto silnější napojení na hlavního hrdinu. Aby hra fungovala jako atmosférická noirová detektivka, měla podle mého soudu konkrétněji charakterizovat hlavní postavu, říct nám více o její minulosti a charatekteru, abychom se do ní mohli více empaticky projektovat a sympatizovat s ní, hrát si na ni, nejen skrze ni. V mnoha hrách se nicméně daří zkombinovat silnou narativní charakterizaci postavy s tím, abychom ji přece i tak mohli přijmout za svou, vrostli do ní v jakési bezešvé fůzi jejích vlastností, simulovaného těla pohybujícího se ve virtuálním prostoru a naší osobnosti (viz třeba *The Last of Us*, *The Secret of Monkey Island* či *The Walking Dead*).

Hráčská identifikace s postavami

Podle některých raných ludologů se hráči neidentifikují s postavami, ale sami se sebou. Namísto toho, abychom prožívali nějaké dramatické, vtipné či dojemné okamžiky při našem mentálním napojení na fikční postavy, jsou hry v tomto náhledu založeny na tom, že my sami vstupujeme zprostředko-

vaně do fikčního světa, to nám samým se tam dějí určité věci. Hry jsou tak údajně ochuzeny o velké možnosti fikčního vyprávění, chybí v nich navazování emocionálních vztahů s postavami, případně je velmi omezeno, například jen na projekci do pozitivně působících, vítězných postav. Jak píše Claudia Herbstová, „zkušenost empatie je založena z velké části na tom, že nemáme události pod kontrolou"[256] – ve chvíli, kdy jsme sami centrem událostí, pak vlastně není s kým navazovat empatii, chybí zde distance mezi námi a nějakým jiným subjektem, do nějž bychom se promítali.

V předchozích podkapitolách jsme nicméně viděli, že situace není tak jednoduchá. Hry umožňují vytvářet i velmi podrobně charakterizované, fikčně „plné" postavy, které na nás mohou intenzivně působit a k nimž můžeme navazovat rozličné vztahy. Okolní nehratelné postavy, které osobně neovládám, mohu vnímat jako humorné, podivné, děsivé nebo se o ně třeba upřímně bát (viz ochranitelské pouto, které v nás vyvolávají postavy, jako jsou Aeris z *Final Fantasy VII*, Elizabeth z *Bioshock Infinite* či Ellie z *The Last of Us*). Emocionální vztah k mému vlastnímu hratelnému avatarovi nemusí vůbec být omezen pouze na vztah radostného ztotožnění, kdy mi můj avatar umožňuje prožívat nějaké triumfální fantazie o tom, že jsem někým, kdo je nesmírně mocný, silný, mrštný, inteligentní atd., jak naznačovala Marie-Laure Ryanová. V leckterých hrách se naopak vciťuji do někoho, kdo selhává, neboť není schopen dostát úkolům, jež jsou na něj kladeny (viz třeba *That Dragon, Cancer*, *Papers, Please*, *Passage* [2007]). V jiných hrách navazuji s avatarem problematický, komplikovaný vztah, pohybující se od nedůvěry a ironického odstupu (např. *Call of Juarez: Gunslinger*, *Far Cry 3*) až po silný morální nesouhlas (viz *Spec Ops: The Line* [2012] či někteří hrdinové série *Grand Theft Auto*).

Adrienne Shawová provedla empirický výzkum hráčů, v němž zkoumala, zda a jakým způsobem se identifikují s herními postavami a avatary. Zjistila z něj mimo jiné, že hráči se vskutku leckdy s postavami identifikují, ale nikoli automaticky. Je například možné „převzít roli určité postavy v herním světě, ale přitom se s ní neidentifikovat v intelektuálním/emocionálním smyslu".[257] Některé aspekty her (třeba sociální interakce či některé herní mechaniky) hráče nutí spíše k sebeuvědomělé pozici. U některých her tak podle ní platí, že „interaktivitě je vlastní sebereflexivnost, která neumožňuje vytvoření distance nezbytné pro identifikaci s postavami. Někteří hráči přemýšlí o tom, co dělají, nikoli o tom, co dělá postava, anebo o tom, co dělají oni coby postava."[258] Vedle této tendence, jež hráče staví do distance

256 C. Herbst. „Programming Violence: Language and the Making of Interactive Media", s. 76.

257 Adrienne Shaw. „'He could be a bunny rabbit for all I care': Exploring identification in digital games". *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. 2011. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.28005.pdf.

258 *Tamtéž.*

od fikčních postav hry, nicméně sledovala i opačnou tendenci jisté části hráčů vciťovat se silně narativním způsobem do postav hry. Někdy je tato jejich inklinace k narativizování zážitku tak silná, že si ji promítají i do na první pohled zcela nenarativních her. Např. jeden hráč se empaticky napojoval na neviditelného pilota, jehož si představoval v malé ikoně vesmírné lodi ve hře *Space Invaders*: „Všechno na něm visí a musí zachránit svět před mimozemšťany."[259] Z výzkumu Shawové je vidět, že zobecňující domněnky o tom, že hráči se vůbec neidentifikují s herními postavami anebo naopak že se identifikují zcela stejně jako v jiných médiích, v praxi neobstojí. Situace je z hlediska skutečných návyků a zážitků hráčů velmi pestrá a nelze ji zobecnit na jeden typ vztahu mezi hráči a herními postavami. Na jedné straně se objevuje více distancovaná a sebereflexivní pozice ve vztahu k postavám než v jiných médiích a na druhé straně více empatická a zodpovědná pozice vůči postavám – přičemž obě mohou být využity pro tvorbu inovativních herních příběhů.

259 *Tamtéž.*

Specifika herního vyprávění

Jak jsme viděli, počítačové hry dokážou vyprávět příběhy, jedná se nicméně v některých aspektech o vyprávění velmi specifické, odlišné od toho, jak jej známe z jiných narativních médií. V této části textu se pokusím shrnout hlavní charakteristiky herního vyprávění, jak jsme si je už popsali na předešlých stranách, a zároveň je ještě doplním o několik dalších. Specifika herního vyprávění nepojímám jako uzavřený, definitivní seznam vlastností, jež by navíc musela mít každá herní narace – jedná se spíše o určité tendence herního média a vypíchnutí některých podivuhodných odlišností, které se přitom nemusí vyskytovat ve všech hrách, dokonce ani v jejich většině. Jedná se o vlastnosti, které se v některých případech úzce prolínají, ale snažím se jimi v takovém případě poukázat na trochu odlišné aspekty herní narace.

Herní vyprávění mají tendenci být:
otevřená,
repetitivní,
konfigurativní,
participační,
nelineární,
prostorová,
emergentní,
sebereflexivní,
imerzivní.

Leckteré z těchto charakteristik jsme již podrobně rozebírali. Hry jsou *otevřené*, protože v některých případech ruší konce a stávají se permanentním či alespoň zdánlivě nekonečným fikčním světem, případně umožňují recipientovi, aby si závěr vybral, „sestavil" sám. Otevřené jsou mj. kvůli své *repetitivnosti*, tedy tendenci fungovat v nekonečně běžících smyčkách akcí a reakcí, a díky své *konfigurativnosti*: hráč je tím, kdo doslova skládá dílo dohromady z možností, jež se mu nabízejí. Přestože je naše sestavování díla někdy spíše iluzivní, dávají nám počítačové hry možnost aktivně participovat na jejich podobě v nebývalé míře oproti jiným uměleckým druhům, takže někdy se stáváme jakoby až spoluatory daného díla (obzvláště když můžeme dílo doplňovat novými mapami, objekty, addony,

herními strategiemi nebo mikronarativy). Naše *participace*[260] je spojena úzce se zvláštně podvojnou, subjektově-objektovou pozicí, kterou zaujímáme, umístěni vně i uvnitř díla. Hry nám umožňují různým způsobem se stávat přímo postavou z děje a pohybovat se a jednat v rámci fikčního světa hry, který na nás zároveň prostřednictvím avatara působí, „dotýká se" nás v doslovném i metaforickém smyslu. S konfigurativností a otevřeností narativu souvisí jeho *nelineárnost*: jedno herní dílo obsahuje vlastně často několik různých děl, několik různých možných cest obsahem, které přinášejí potenciálně hráči odlišný zážitek. Jak píše Gonzalo Frasca, „nikdy nevstoupíte dvakrát do stejné hry".[261] Tato variabilita vede k tomu, že se někdy vyzdvihuje jako specifická kvalita her jejich znovuhratelnost. Leckteří hráči se snaží objevit všechny možné způsoby hraní dané hry, a proto ji začínají odznovu, doufaje, že se dík odlišným rozhodnutím na narativních křižovatkách dostanou k jiným scénám a jiným koncům, než jaké jim přinesla předchozí hraní. Čtyři další charakteristiky se pokusím objasnit opět trochu detailněji.

Prostorovost

Důležitost *prostorovosti* her je znát třeba už z toho, jak často obsahují mapy, pomocí nichž se v nich orientujeme (v počátcích herního média bylo běžné, že si hráči mapy herního prostoru sami kreslili na papír, aby se v hrách neztráceli, a že v herních časopisech vycházely návody zahrnující podrobné mapy světů jednotlivých her). Jak píše Edvin Babic, v hrách se často sám „prostor stává protagonistou či antagonistou".[262] Do prostoru můžeme být umístěni sami za sebe anebo skrze nějakého více či méně charakterizovaného avatara, každopádně ale leckdy samotné jádro hry tkví v našem potýkání se s prostorem, který máme za úkol prozkoumat a zvládnout překážky, které nám hra staví do cesty. Týká se to závodních her, kde se v jistém smyslu sami stáváme vozidlem, jež musí překonat záludnosti trati v co nejkratším čase, strategických her, kde úspěch naší vojenské mise či celé civilizace odvisí od strategického využití zdrojů v prostoru a správného rozmístění měst či jednotek, akčních her, v nichž je otázkou přežití, nakolik výhodnou pozici v prostoru obsadíme vzhledem k nepřátelům, stejně jako RPG her či adventur, v nichž potřebujeme pochopit, na jakých principech daný prostor funguje, jaká tajemství skrývá, jaké poklady a nebezpečí se v něm ukrývají. Nic Kelman tvrdí, že prostředí

260 Pojem participace zde nepoužívám ve významu, jak je aplikován např. v mediálních studiích, ale používám jej zde ve smyslu individuálního kognitivního a senzuálního zapojení recipienta do díla.

261 Gonzalo Frasca. „Simulation versus Narrative". In: Mark Wolf – Bernard Perron (eds.). *The Video game theory reader.* New York – London: Routledge, 2003, s. 227.

262 Edvin Babic. „On the Liberation of Space" [online]. *Eludamos.* 2007, roč. 1, č. 1 [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol1no1-3/5.

leckdy „funguje jako určitý druh odměny pro hráče“,[263] a přitažlivost her vidí v tom, že „jsou explicitním vyjádřením boje člověka o přežití ve světě“.[264] Sebastian Domsch si pak všímá toho, že počítačové hry mají jedinečnou schopnost vytvářet fikční světy, které působí živě a zalidněně. Zatímco ještě například RPG *The Elder Scrolls: Morrowind* (2002) působila v tomto ohledu poněkud vyprázdněně, ve hře *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) se ocitáme ve světě plném jiných lidí, kteří na našeho avatara reagují a navíc mají „vlastní život“: projevují různé charaktery, chodí do práce, v noci jdou spát, v poledne si skočí na oběd atd.[265] Ve hrách, jako je *Assasin's Creed*, *Mass Effect* či *Fallout* se k nám postavy chovají způsobem, který odpovídá našemu dosavadnímu jednání ve hře – „vědí“, kdo jsme a co jsme ve hře udělali či neudělali, a reagují na nás podle toho. Neformujeme zde pouze svého avatara, ale nepřímo ovlivňujeme ve výsledku i chování nehratelných postav. Takovéto komplexní a proměnlivé fikční světy jsou zcela jedinečné ve srovnání se statickými fikčními světy jiných uměleckých druhů – jsou to individualizované fikční světy, přizpůsobené tomu, jak konkrétně hraje ten který hráč, a v důsledku působí vskutku velmi realistickým a živoucím dojmem.

Podrobně se prostorovosti her věnoval Henry Jenkins, který píše, že bychom obecně měli „zkoumat hry ani ne tak jako příběhy, ale spíše jako prostory naplněné narativními možnostmi [...] základ narativu skrývající se v mnoha hrách se soustředí na snahu prozkoumat, zmapovat a ovládnout prostor, o nějž se hraje“.[266] I v jiných médiích existují příběhy kladoucí důraz především na prostorovou dimenzi – vzpomeňme na díla Tolkiena, Verna, Homéra, Londona – a podle Jenkinse počítačové hry právě na tuto tradici často navazují: „[...] hry náleží do mnohem starší tradice prostorových příběhů, které na sebe často braly formu hrdinských odysejí, mýtických questů či narativů cesty. [...] Když herní designéři čerpají prvky příběhu z existujících filmových či literárních žánrů, mají sklon čerpat z těch žánrů – fantasy, dobrodružství, science fiction, hororu, válečného díla –, které se nejvíce zaměřují na světatvorbu a prostorové vyprávění.“[267]

V rámci prostorového vyprávění vytyčuje Jenkins čtyři inovativní způsoby, jak se s ním hry vypořádávají – mluví o vyprávění evokativním, dramatizovaném, zapuštěném a emergentním. Evokativní prostorovou naraci nalezneme v těch dílech, která především rozšiřují fikční svět známý už

263 N. Kelman. *Video Game Art*, s. 169.

264 *Tamtéž*, s. 175.

265 Viz S. Domsch. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, s. 45n.

266 Henry Jenkins. „Game Design as Narrative Architecture“. In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 119 a 122.

267 *Tamtéž*, s. 122.

z jiných médií, např. fikční svět *Hvězdných válek*, *Pána prstenů* apod. Tyto hry nemusí nutně excelovat v samotné hlavní příběhové linii, ale zato dokážou obohatit a naplnit životem rozsáhlý fikční svět, do něhož nás přímo noří. Dramatizované narativy pak spočívají v tom, že „příběh může být strukturován kolem pohybu postavy prostorem a kolem rysů tohoto prostředí, které mohou zpomalovat anebo zrychlovat trajektorii zápletky".[268] Hra v takovém případě představuje především určité jeviště, v jehož rámci jsou příběhy dramatizovány – jsou do něj včleněny jako leckdy rozpojené epizody, mikronarativy, přičemž takovéto hry „privilegují průzkum prostoru namísto rozvíjení zápletky".[269] Zapuštěná narace je známá obzvláště z detektivních příběhů a podobných žánrů, které „pomáhají motivovat hráčovo aktivní prozkoumávání vodítek a průzkum prostorů a poskytují odůvodnění pro naši snahu konstruovat narativ na základě minulých událostí".[270] Tyto hry, mezi něž bychom si mohli zařadit třeba výše už zmiňované *Her Story* či *Bioshock Infinite*, „se stávají paměťovým palácem, jehož obsah musí být rozluštěn spolu s tím, jak se hráč snaží rekonstruovat zápletku".[271] Posledním druhem herního prostorového vyprávění je pak podle Jenkinse narace emergentní, založená na tom, že daná hra je „bohatá na narativní potenciál, umožňuje hráčům aktivně vytvářet příběh".[272] Jenkinsova typologie dobře vyjevuje, jaké specifické a komplexní typy prostorového vyprávění herní médium doposud vynalezlo a jak se v tomto aspektu odlišuje od vyprávění literárního či filmového.

Emergence

Emergentní vyprávění, zmiňované výše, je pojem širší, než jak ho nastiňuje Jenkins v úzkém sepětí s prostorem počítačových her. Souhlasím přitom s tím, že emergence (pojem sugerující vyvěrání, vynořování, postupný vývoj) náleží mezi klíčové inovativní vlastnosti média. Vysvětlit si ji můžeme za pomoci definice Jespera Juula, který rozlišuje mezi hrami založenými na progresu a hrami založenými na emergenci.[273] „Historie počítačových her může být nahlížena jako výsledek dvou základních herních struktur, jednak emergence (kdy určitý počet jednoduchých pravidel vede při své kombinaci k tvorbě zajímavých variací) a jednak progresu (kdy jsou oddě-

268 *Tamtéž*, s. 129.
269 *Tamtéž*, s. 124.
270 *Tamtéž*, s. 128.
271 *Tamtéž*, s. 129.
272 *Tamtéž.*
273 Pro shrnutí debaty o emergenci v hrách viz Faltin Karlsen. „Emergence, game rules and players". Nordic Conference on Media and Communication Research / NordMedia, Helsinki, 2007. Dostupné také [online] z: http://pol.gu.se/digitalAssets/873/873905_karlsen.pdf.

lené herní výzvy prezentovány za sebou)," píše Juul.[274] Zatímco hry založené na progresu jsou spíše lineární a umožňují designérům mít hru do značné míry pod kontrolou, určovat její dějový a/nebo herní postup, emergentní hry jsou mnohem více nepředvídatelné a otevřené znovuhratelnosti, kdy relativně malý počet herních mechanik může vést ve výsledku k velké komplexnosti – k mnoha herním variacím a velmi rozličným hráčským strategiím. Zatímco u her progresu je možné napsat jejich návod ve smyslu přesného seznamu akcí, které máte vykonat v tom kterém momentu, u her emergence to není možné, pomoci vám může pouze obecná strategie vysvětlující mechaniky a jejich důsledky, ale přesný návod nikde nenajdete. Pod hrou progresu si můžeme představit některé lineární adventury, pod emergentní hrou pak třeba šachy, *Tetris* či piškvorky. Přestože základní pravidla těchto her nejsou nijak komplikovaná, vedou k ohromnému počtu možných variací, a proto se dají hrát znovu a znovu, jelikož každé jednotlivé hraní může být nakonec velice odlišné, ústit do jiných komplexních situací vyžadujících jiné strategie.

Herní vývojář Harvey Smith (spoluautor hry *Deus Ex* [2000]) zdůrazňuje, že emergence je fenomén, díky němuž se hra proměňuje a vyvíjí způsobem, jaký vývojáři sami nepředpokládali. Například v *Deus Ex* hráči objevili trik, jak pomocí min překonávat zdi: když umístili miny na stěny, mohli po nich přelézt na druhou stranu, s čímž vývojáři původně nepočítali. „Emergenci byste mohli definovat jako událost, která se objeví, ale která nemohla být jednoduše dedukována z pravidel daného systému," komentoval to Harvey Smith v rámci své přednášky v roce 2001.[275] MMO hry jsou díky svojí otevřenosti a sociální dimenzi obzvláště otevřené emergenci. Už jen samotný fakt, že se reální hráči potkávají v určitém prostoru a mohou spolu komunikat a interagovat ve hře, vytváří obrovský prostor možností, v němž není v silách vývojářů předvídat, k čemu všemu to povede. V počátcích onlinového hraní v rámci takzvaných MUDů (zkratka pro multi user dungeon, tj. hra na hrdiny pro více hráčů) se v nich začala vytvářet celá určitá kultura, obsahující svoje normy chování, specifický jazyk i morální debaty týkající se toho, co všechno je vlastně v těchto hrách povoleno, kdy už mají tvůrci zasáhnout proti urážlivému či obtěžujícímu chování určitého hráče atd.[276]

---

274 Jesper Juul. „The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression". In: Frans Mäyrä (ed.). *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press, 2002. Dostupné také [online] z: http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html.

275 Text přednášky přednesené původně na konferenci v roce 2001 je možné dohledat zde: Harvey Smith. „The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms" [online]. *Witchboy.net*. [Cit. 3. 2. 2016.] Dostupné z: http://www.witchboy.net/articles/the-future-of-game-design-moving-beyond-deus-ex-and-other-dated-paradigms/.

276 Srov. např. kapitoly o historii onlinového hraní v Tristan Donovan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010, s. 289–319.

Tvůrci jedné z prvních rozsáhlých onlinových her *Habitat* (1986) umožnili hráčům vybrat si vzhled svého avatara, adoptovat virtuální mazlíčky či nakupovat věci do svého virtuálního domku za účelem stvořit pro hráče herní svět, ke kterému by měli vztah a kde by měli stále co dělat. Napomáhat tomu měly také různé questy, které pro ně připravili. Když hru vývojáři spustili v beta testu v roce 1986 pro nejprve pouze 500 hráčů, questy, které podle plánu měli hráči řešit několik týdnů, byly vyřešené během několika hodin. Studio se proto rozhodlo nechat hráče, aby se zabavili sami, a dali jim v rámci herního prostoru zbraně. Překvapivé emergentní důsledky tohoto rozhodnutí popisuje Tavinor:

> „*Habitat* se stal světem, kde neplatily žádné zákony, kde po sobě hráči střídali na ulicích a kradli si věci ze svých domů. Jeden hráč, ve skutečném světě pravoslavný kněz, na to reagoval zřízením Řádu svatého Ořechu, populárního virtuálního náboženství, které hlásalo konec násilí. V jednom městě *Habitatu* zvaném Populopolis byli hráči tak unavení z chování bez pravidel, že vytvořili virtuální městskou radu, zvolili si šerifa a následně spustili kampaň snažící se donutit Lucasfilm, aby jejich zvolenému vymahači zákona poskytl speciální schopnosti."[277]

V pozdější MMORPG hře *EverQuest* (1999) se opět sami hráči začali organizovat do velkých skupin, které se vydávaly zabíjet monstra – původně hra umožňovala vytvářet jen skupiny pro 6 lidí, hráči sami se ale začali sdružovat do skupin čítajících třeba i 50 hráčů. Z takovýchto epických kolektivních bitev se postupně staly vývojáři předem připravené raidy, když do hry přidali nástroje umožňující, aby spolu hráči v raidové skupině mohli komunikovat a organizovat se.[278] Dalším známým příkladem emergentního hraní je simulace budování domova a rodiny *The Sims* (2000), kterou její tvůrce Will Wright záměrně navrhl spíše jako jakousi softwarovou hračku, s níž hráči mohou dělat, co je napadne, spíše než lineárně vedenou hru, kde by měli nějaké předem dané cíle. *The Sims* je hra, kde si sami hráči určují, jak a proč budou hrát, vytyčují si své vlastní úkoly. Emergentní hraní, jak už snad naznačily předchozí příklady, často vede k emergentní naraci, kdy na základě hry vznikají díky aktivitě samotných hráčů různé, předem neočekávané narativy.

Emergentní narace je v jistém smyslu odpovědí na často opakované stížnosti, že kvůli interaktivitě vývojáři nemohou mít herní příběhy dostatečně pod kontrolou, že jim je hráči svými volbami a akcemi pořád naru-

277 *Tamtéž*, s. 298.

278 Viz T. L. Taylor. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, s. 40–41.

šují – emergentní narace ukazuje, že jedním z řešení je, že se vývojáři záměrně vzdají své kontroly a vybudují pouze natolik narativně stimulující svět a herní mechaniky, aby byla šance, že to povede k různým emergentním narativům. MMO hry, v nichž dochází k mnoha emergentním narativním událostem mezi hráči, od zakládání různých společenství a zájmových skupin přes dramatické hádky, zrady a nepřátelské střety až po oslavy narozenin, svatby či smuteční obřady, jsou důkazem, že takový přístup může fungovat.[279] V některých hrách pak existuje snaha kombinovat více klasické, řízené vyprávění s tím emergentním, viz například série *Fallout, Grand Theft Auto* či *Far Cry*, které díky svým otevřeným světům umožňují, aby si v nich hráči dotvářeli či nalézali svoje vlastní příběhy. Příběh (ve smyslu fabule) je něco, co se rodí v mysli recipienta – je to skládačka, kterou sestavuje na základě vyprávění (syžetu), jež může mít podobu i achronologicky prezentovaných událostí. Aby v určité hře vznikaly narativy, je možné do ní umístit i jen části vyprávění, různé stopy možných příběhů, rozpojené události či celé jednotlivé mikronarativy, zajímavé postavy, a hráč si v ideálním případě začne příběhy sám skládat dohromady: pomocí své představivosti – která je ostatně klíčová pro vznik příběhu vždy, v každém médiu – si je bude domýšlet. Počítačové hry s touto specifickou dimenzí tvorby příběhů, tedy stimulací recipientovy představivosti, mnoha způsoby originálně pracují, jak je vidět z leckterých herních narativů zapuštěných do prostoru či z emergentních narativů.

Sebereflexivita

Dalším důležitým specifickým prvkem herních narativů, který byl dosud jen letmo zmíněn, je jejich *sebereflexivita*.[280] Netýká se pouze vybraných her, jež na parodickém zviditelňování herních konvencí založily svůj koncept (jako *The Stanley Parable* či *Deathspank* [2010]). Počítačové hry se zdají být oproti jiným médiím obecně o dost silněji naplněny sebereflexivními, distancujícími prvky, které nás upozorňují na konstruovanost a artificiálnost našeho prožitku. Téměř každá hra obsahuje nějakou podobu

279 Srov. např. Faltin Karlsen. *Emergent Perspectives on Multiplayer Online Games: A Study of Discworld and World of Warcraft*. Disertační práce. Oslo: University of Oslo, 2009. Dostupné také [online] z: https://www.academia.edu/702318/Emergent_Perspectives_on_Multiplayer_Online_Games_A_Study_of_Discworld_and_World_of_Warcraft.

280 Zatímco ve filmové vědě se sebereflexivita používá jako zastřešující termín pro rozličné způsoby toho, jak dílo poukazuje na sebe sama a ruší iluzi reality, v literární vědě se používá spíš termín metafikce (někdy také metanarace, sebeuvědomělá narace či genettovská metalepse, kdy ovšem každý z těchto pojmů označuje cosi trochu odlišného); dané pole výzkumu se prolíná do jisté míry také s bádáním o intertextualitě a intermedialitě. Vzhledem ke svému akademickému zakotvení jsem se tu rozhodla používat pojem sebereflexivity. Srov. např. Robert Stam. *Reflexivity in Film and Culture: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia University Press, 1992.

grafického interface, který přímo do pole našeho vidění vnáší extradiegetické prvky nenáležející do světa příběhu: různá menu a tlačítka, statistiky, zmenšené mapy atd. Když byla v roce 2014 spuštěna MMORPG *The Elder Scrolls Online*, rozdělili se hráči v názoru na to, jak by měla vizuálně vypadat – zatímco tvůrci se snažili poskytnout co nejvíce vtahující zážitek tím, že minimalizovali viditelný interface, a někteří hráči to velmi oceňovali, jiným hráčům naopak chyběla možnost vidět přímo na obrazovce víc herních statistik a ovládacích prvků. Ti šikovnější mezi nimi záhy začali vytvářet addony či jinak řečeno mody, malé prográmky, které je možné si do hry nainstalovat, a proměnit tak její interface, většinou směrem k větší zaplněnosti obrazovky různými nediegetickými informacemi. Sebereflexivní narušování fikčního prostoru neprobíhá jenom skrze interface a addony, ale odehrává se leckdy jakoby přímo ve fikčním světě. Například v některých hrách jsou postavy, které pro nás mají úkol, označeny šipkou či nějakou jinou značkou nad jejich hlavou. Je to přitom šipka, která nepatří do fikčního světa, postavy o ní „neví", nemá v onom světě žádnou materiální existenci, je pouze pomůckou pro hráče. V některých hrách se často děje, že se znovu objevují už zabití nepřátelé – sice je skolíme, oni fikčně zemřou, spadnou na zem a chvilku tam leží, ale za chvíli zmizí a najednou se zjeví v daném prostoru znovu. Z hlediska hratelnosti je to sice funkční prvek, ale z hlediska fikce je to výrazně distancující, nerealistický prostředek, který nás upozorňuje: „Toto není skutečný svět, toto je jen hra." Leckteří hráči si záměrně snižují množství grafických detailů a rozlišení obrazu, aby hra běžela plynuleji a rychleji, což je zapotřebí obzvláště při raidech nebo tzv. PVP, hře hráčů proti hráčům – namísto ponoření do fikčního světa a kochání se jeho krásou tak preferují především funkčnost, jež hru opět činí méně realistickou a více sebereflexivní. Jindy pak hráči záměrně hledají a využívají různé chyby, herním slangem bugy, vyskytující se ve hře. Jak píše Sebastian Domsch, „využívání glitchů někdy znamená, že herní svět není vnímán ani tak jako fikční svět s fyzickými pravidly podobnými reálnému světu, ale spíše jako hřiště, které má zcela nezávislý soubor pravidel".[281] Domsch nicméně upozorňuje, že zvláštní sebereflexivní podvojnost je charakteristická pro celý zážitek z hraní, nevyskytuje se jen v takto ojedinělých případech:

> „Hráč simultánně a kontinuálně konstruuje mentální obrazy herního stavu a zároveň (pokud existuje) světa příběhu hry, přičemž někdy je jasně odděluje (‚Byl tam souboj, který jsem vyhrál tím, že jsem mačkal tlačítko s kolečkem, a pak tam byla cut-scene, v níž moje postava zabila příšeru') a jindy je spíše vnímá jako sjednocené (‚Protože jsem

281 S. Domsch. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, s. 111.

se naučil kouzelný pokřik Dragonfall, mohl jsem bojovat s drakem Alduinem, který byl předtím neporazitelný‘).“[282]

Mezi takovýmto sebereflexivním přístupem a přístupem do fikce ponořeným přitom hráč může v průběhu hraní oscilovat, není to nějaké buď anebo, ale právě oscilace nebo podvojné vědomí.

Sebereflexivita se v hrách vyskytuje nejen skrze různým způsobem zviditelněný, distancující „vnitřek“. Navíc, jak analyzoval Ted Freidman, stojí dost možná v základu našeho samotného hraní (si):

„Počítačové hraní je ve své podstatě procesem demystifikace odhalujícím, jak je software organizován jako určitá sada cílů a akcí. […] Počítačové hry odhalují svou vlastní konstruovanost v mnohem větší míře než tradiční texty. […] Učení se a vítězení (anebo u nesoutěživé ‚softwarové hračky‘ dosažení vlastních cílů) v případě počítačové hry je procesem demystifikace: uspějeme tehdy, když odhalíme, jak software funguje.“[283]

Když hrajeme, tak se nad počítačovou hrou snažíme zvítězit tím, že ji pochopíme, že přijdeme na všechna její původně skrytá herní pravidla. V některých hrách (obzvlášť pokud v nich chybí nějaká narativní motivace pokračovat dál) tak „konec“ hry přichází tehdy, když detailně odhalíme, jaké jsou její herní mechanismy (platí to obzvláště pro strategie, ale v jisté míře i pro jiné žánry). Nehrajeme pouze hru, ale zároveň si hrajeme s ní. Přestože pro některé kritiky a hráče je tato sebereflexivní rovina něčím, co se jim zdá škodlivé, protože údajně brání identifikaci s postavami a imerzi do prostředí, herní vývojáři a teoretici Katie Salenová a Eric Zimmerman si to nemyslí:

„V jakékoli hře se hráči neustále pohybují mezi různými kognitivními rámci, posouvají se z hluboké imerze související s herní reprezentací do hlubokého zapojení do herních strategických mechanismů, kdy si uvědomují prostor vně magického kruhu. Zastánci imerzivního omylu mají tendenci nahlížet toto hybridní vědomí jako politováníhodný stav věcí, který dospěje ke skutečnému stavu čisté imerze tehdy, až bude dostupná odpovídající technologie. Hraní nám ale říká něco jiného. Mnohovrstevnatý stav mysli, který se vyskytuje během hraní, je něčím, co by mělo být oslavováno spíše než potlačováno – je zodpovědný za některá z nejvíce jedinečných potěšení, která plynou z hraní.“[284]

---

282 *Tamtéž*, s. 29.

283 Ted Freidman. „Semiotics of SimCity“ [online]. *First Monday*. 1999, roč. 4, č. 4 (5. dubna) [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://ojs-prod-lib.cc.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/660/575.

284 Katie Salen – Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003, s. 455.

Imerzivnost

Co je vlastně ona zmiňovaná *imerzivnost*, kterou jsem vytyčila i coby finální specifičnost herního vyprávění?[285] Pojem imerze znamená ponoření se do něčeho, pocit vtažení do určité situace, ponoření se do ní. Imerze odkazuje ke specifické technické kvalitě počítačových her (jejich imerzivnosti) a ke specifickému typu psychologického zážitku, který hry přinášejí svým hráčům, poněkud odlišnému od toho, co vnímáme v jiných uměních (tam hovoříme spíše o vtažení do děje, participaci, identifikaci s postavami, pocitu zaujetí apod.). Výzkumy ukazují, že míra imerze stoupá například s větší obrazovkou, s větším rozlišením obrazu, s intenzivnějším, hlasitějším zvukem.[286] Dalším důležitým faktorem pro vznik imerze je to, co například Slater a jeho kolegové nazývají „korelační prezence", kdy virtuální prostředí reaguje logickým, přirozeným způsobem na naše virtuální tělo a na naše činy. Svět, který se nám otevírá, musí na náš mozek působit jako „korelace", určitá obdoba toho, co mozek zná a očekává – pak se do něj velmi snadno noří, a to bez ohledu na realističnost chápanou jako kvalita a mimetická podobnost zobrazení. Například virtuální postava na nás působí reálně a umocňuje naši imerzi do prostředí, pokud se pohybuje a chová realisticky, to je mnohem důležitější pro pocit vnoření, než zda vizuálně vypadá realisticky.[287]

Asi nejvlivnější raná, nicméně dodnes používaná definice imerze specificky v počítačových hrách pochází od Janet Murrayové z její knihy *Hamlet on the Holodeck* (Hamlet na holodecku, 1998). O imerzi píše:

> „Zážitek, kdy jsme přeneseni do propracovaně simulovaného místa, je sám o sobě potěšující, nehledě na jeho fantazijní obsah. Takovému zážitku říkáme imerze. Imerze, ponoření, je metaforický

285 Na následujících řádcích přináším jen stručný výtah, pro rozsáhlejší zamyšlení nad konceptem imerze viz Helena Bendová. „Imerze" [online]. *Game Art: Web o umění počítačových her.* 15. 11. 2013 [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7.

286 Srov. například Wouter van den Hoogen – Wijnand A. Ijsselsteijnl – Yvonne A. W. de Kort. „Effects of Sensory Immersion on Behavioural Indicators of Player Experience: Movement Synchrony and Controller Pressure". *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.* Proceedings of DiGRA 2009. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.18127.pdf; Cheryl Campanella Bracken – Paul Skalski. „Presence and video games: The impact of image quality and skill". Communication Technology Division of the International Communication Association, 55th Annual Conference, New York, 2005 [cit. 15. 11. 2013]. Dostupné [online] z: http://academic.csuohio.edu/kneuendorf/SkalskiVitae/Bracken&Skalski.2006.pdf; C. C. Bracken – P. Skalski. „Telepresence and Video Games: The Impact of Image Quality". *PsychNology Journal.* 2009, roč. 7, č. 1, s. 101–112. Dostupné také [online] z: http://www.psychnology.org/File/PNJ7%281%29/PSYCHNOLOGY_JOURNAL_7_1_BRACKEN.pdf.

287 Mel Slater et al. „How we experience immersive virtual environments: the concept of presence and its measurement" [online]. *Anuario de Psicología.* 2009, roč. 40, č. 2 (září) [cit. 15. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/download/143105/194705.

termín odvozený z fyzického zážitku ponoření se pod vodu. U psychologicky imerzivní zkušenosti hledáme stejný pocit, jako když se potopíme do oceánu anebo jaký máme z plavání v bazénu: pocit, že jsme obklopeni zcela odlišnou realitou, která pohlcuje veškerou naši pozornost […].“[288]

Imerze je přitom podle ní (stejně jako podle mnoha dalších autorů) zážitek přinášející specifické potěšení, je jedním z důvodů, proč hry vůbec hrajeme. Abychom imerzi pociťovali, vědomě se o ni snažíme, koncentrujeme se, opomíjíme to, co by odvádělo naši pozornost, jako například ty rysy zobrazovaného světa, které nejsou dostatečně realistické: „Toužíme zažívat imerzi, takže používáme svou inteligenci, abychom spíše posílili, než zpochybnili, realitu toho zážitku.“[289] Pro Murrayovou – podobně jako třeba pro Marie-Laure Ryanovou či Brendu Laurelovou – je imerze spjatá s určitým herním fikčním světem, do nějž se noříme, vytvářeným za pomoci interaktivní narace.

Slovo imerze bývá používáno leckdy velmi vágním a mnohoznačným způsobem – v různých kontextech může odkazovat vlastně k jinému a jinak vznikající zážitku. Zatímco pro Murrayovou je spjaté s herním vyprávěním, u jiných autorů odkazuje na naše imaginární zapojení do virtuálního prostoru, bez ohledu na naraci, jindy je pak imerze používána s důrazem na to, že to jsou herní mechaniky, jež nás všívají do světa hry. Některé hry excelují pouze v jednom typu imerze a ostatní typy opomíjejí, často hry ovšem kombinují komplexním způsobem různé typy imerze do jednoho prožitku.

Gordon Calleja věnoval zkoumání imerze celou knihu, jež vyšla v roce 2011. Calleja zdůrazňuje, že imerze představuje specifický vztah mezi hráčem a hrou, který nemá obdobu v jiných médiích.[290] Jedinečnost je dána především tím, že oproti literatuře či filmu se náš avatar (a skrze něj my) skutečně ocitá ve virtuálním světě, ve kterém může interagovat, chodit atd., a tento svět navíc přímo reaguje na něj. Jeho model je rozdělen na dva základní typy: makro-zapojení a mikro-zapojení. Makro-zapojení se týká všech možných imerzivních forem vztahu ke hře, k nimž dochází tehdy, když právě nehrajeme. Jedná se o naši „původní chuť zahrát si danou hru, důvody, proč se k ní vracíme, účast v komunitě lidí, kteří hru podporují, a účast na plánování a přemýšlení, které se týká hraní dané hry“.[291] Připomeňme, že u leckterých her existuje velmi početná komunita hráčů, kteří o hře diskutují, vytvářejí návody a strategie, jak hru hrát, tzv. theorycraft,

288 J. Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1998, s. 98–99.
289 *Tamtéž*, s. 110.
290 Gordon Calleja. *In-Game: From Immersion to Incorporation.* Cambridge: The MIT Press, 2011.
291 *Tamtéž.*

což může zabírat velké množství času, kdy se hře intenzivně věnují, aniž by ji právě hráli. Mikro-zapojení pak popisuje zapojení do hry probíhající přímo při hraní, přičemž Calleja rozlišuje celkem šest různých typů tohoto vztahu ke hře: 1) kinestetické zapojení týkající se pohybu v daném prostředí a naší kontroly nad ním, 2) prostorové zapojení založené na průzkumu prostoru a na tom, jak se jej učíme, 3) sdílené zapojení (v orig. shared involvement) odkazující na naši spolu-přítomnost, kooperaci či naopak soutěžení s dalšími agenty ve hře, ať už to jsou skuteční hráči, nebo umělá inteligence, 4) narativní zapojení související s tvorbou narativu a s interakcemi odehrávajícími se uvnitř předem napsaného scénáře hry, 5) afektivní zapojení znamenající emotivní vztah ke hře vznikající během hraní, 6) ludické zapojení, jež odkazuje k rozhodování, které ve hře podstupujeme, abychom dosáhli svých cílů.[292]

Imerze, jak je vidět, nesouvisí čistě s naracÍ, nalezneme ji i v hrách, které neobsahují vyprávění. Přesto u narativních her tvoří jejich důležitou složku – právě v takovýchto hrách se synergicky sbíhají rozličné druhy zapojení do díla, o nichž psali zmiňovaní teoretici, v nejkomplexnější formě, jež kombinuje ponoření do kinestetiky pohybů, rozsáhlých navigovatelných prostorů, interaktivního ludického jednání a emocionálního napojení na postavy a jejich vnitřní dramata. Přestože i jiná média, jako třeba kinematografie, televize či literatura, mají sílu nás „chytit", ovládnout celou naši pozornost, přimět nás k tomu, že pozapomínáme na celý okolní svět, imerze do her je jedinečná svou intenzitou a tělesností. Sledování spektakulárních záběrů na velkém plátně v kině ve mně dokáže vyvolat pocit ohromení a závrati, ale chybí při tom onen pocit mého přímého zapojení do díla, jako je tomu v případě počítačových her, kde se stávám doslova jejich součástí, zvláštním propojencem mysli, těla a stroje, jenž na mne zcela okamžitě, bezprostředně reaguje.

Počítačové hry dokážou vyprávět způsoby, které jsou nečekané a produktivní, stejně jako komplexní a komplikované. Experimentují s výrazovými prostředky, které jiná média nemají k dispozici. Rejstřík jejich narativních možností se teprve utváří, hry z posledních let objevují narativní techniky a triky, které ještě před několika lety neexistovaly. Narace je každopádně jedním z výrazných estetických potěšení při hraní – estetický zážitek zde plyne ze způsobu, jak počítačové hry vytváří živoucí, doslova rozpohybované a procesuálně provázané herní světy, jak nás samotné vsazují přímo do centra těchto světů a umožňují nám je prozkoumávat a stávat se jejich součástí, jak dávají část autorské kontroly do našich rukou, jak chytře integrují vyprávění do okolního prostředí, jak kombinují narativní otevřenost

292 *Tamtéž.*

s autorskou dramatickou vizí, jak využívají postmoderní ironii sebereflexivity a zároveň sílu imerzivního ponoření do děje, jak kladou důraz na větvící se, nelineární, neukončené, individualizované vyprávění atd. Nacházíme tak dost dobrých důvodů, proč herní naraci vnímat jako cosi, co obsahuje mnoho prvků, jež můžeme chápat jako umělecké.

Témata her

Leckteří estetici a kritici umění si všímají, že jedním ze základních znaků umění je, že nám něco říká – umělecká díla nejsou jen (často) formálně krásná a narativně spletitá, ale leckdy jsou uchvacující a obohacující kvůli tomu, že nás nutí o něčem přemýšlet, že nám z různých perspektiv představují nějaké specifické či naopak obecné téma, říkají nám něco podstatného o životě a světě kolem nás. Kromě zastánců klastrové teorie umění, jako jsou Denis Dutton či Berys Gaut (viz 1. kapitolu), si důležitosti tematické roviny umění všímá třeba Arthur Danto, podle nějž „umělecká díla jsou vždy o něčem, tedy mají nějaký obsah nebo význam".[293] I abstraktní díla můžeme chápat jako tematizaci nějakých konceptů (chaosu, rychlosti atd.) a v krajním případě mohou určitá díla svým odmítáním sdělení tematizovat právě nekomunikativnost či nicotu. Podle Danta je umění ze své podstaty interpretovatelné, vybízí vždy k tomu, abychom jej analyzovali a hledali za ním další významy.[294]

V předchozí kapitole jsme viděli, že počítačové hry navzdory názorům některých jejich kritiků disponují širokým rejstříkem narativních prostředků, pomocí nichž mohou vytvářet leckdy ohromně rozsáhlé fikční světy a komplikovaně rozvětvené interaktivní příběhy. Nejsou ale tyto fikční světy pořád spíše jen velkým hřištěm, v němž si hrajeme a soutěžíme, zažíváme spoustu adrenalinu a zábavy, aniž by nám přitom však bylo sdělováno něco netriviálního o světě? Mají sportovní simulátory (jako *FIFA, Forza Horizon*), multiplayerové hry (jako *Call of Duty*, *League of Legends*), logické a karetní hry (třeba *Tetris*, *Hearthstones*) nějaké silné a originální téma, nebo pro většinu hráčů představují především příležitost odreagovat se v rámci adrenalinového, na soutěžení a co nejlepší výkony zaměřeného hraní? Domnívám se, že spíše to druhé. Samozřejmě vždy záleží na samotném hráči, jakým způsobem onu hru hraje – které z možností, které hra nabízí, využívá (jestli např. hraje primárně arénový typ soubojů v multiplayeru nebo si zvolí příběhově zaměřenou kampaň pro jednoho hráče) a jak hru prožívá a interpretuje.

Janet Murrayová ve své knize *Hamlet on the Holodeck* nalézá podpovrchové, závažné, společensko-kritické téma i v tak napohled nedějové a abstraktní hře, jako je *Tetris,* který podle ní „dokonale vystihuje život Američanů v 90. letech, přeplněný různými úkoly". Symbolicky podle ní tematizuje to, jak jsme „neustále bombardováni úkoly, které si vyžadují naši pozornost a které musíme nějak vecpat do svých přeplněných rozvrhů, stejně jako si musíme neustále uklízet stůl, abychom si na něm udělali místo na další pracovní nápor".[295] Je to zajímavá interpretace právě kvůli tomu, že

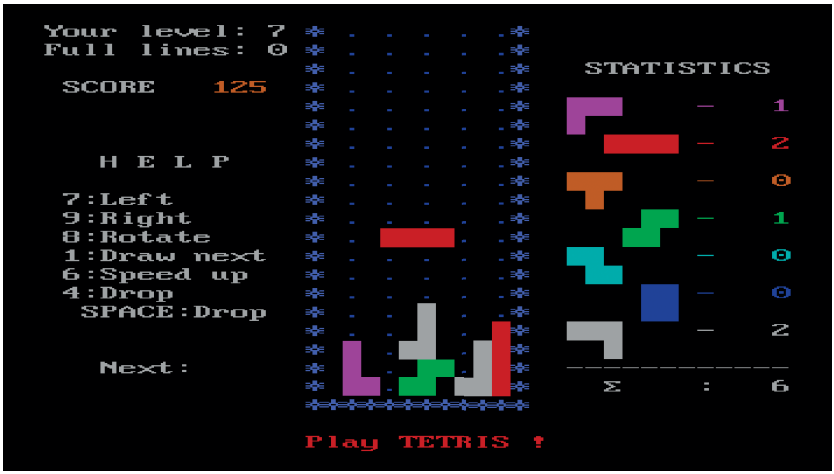
293 A. Danto. „Art and Meaning", s. 132.

294 Viz Dantův již dříve citovaný výrok: „Ve chvíli, kdy je něco považováno za umění, stává se předmětem interpretace." A. Danto. „Artworks and Real Things", s. 15.

295 J. Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, s. 143–144.

je překvapivá, že není mnoho jiných lidí, které by samo od sebe napadlo se na *Tetris* takto dívat. Murrayová je jednou z prvních osob, které jsou ochotné a schopné intepretovat herní mechanismy i u takovéto hry bez příběhu a fikčního světa jako významutvorné a symptomatické pro nějaké obecnější společenské procesy. Z pohledu ludologa Markku Eskelinena se nicméně jedná o jasnou nadinterpretaci:

> „Namísto aby studovala skutečnou hru, snaží se Murrayová intepretovat její předpokládaný obsah, či spíše projektovat na ni svůj oblíbený obsah; v důsledku se nic nedozvídáme o prvcích, které z *Tetrisu* činí hru. Vysvětlení pro takovéto interpretační násilí se zdá být obdobně hrozné: je jím rozhodnutí za každou cenu ve hře nalézt anebo vykonstruovat příběh, jako kdyby hry nemohly být jen hrami, protože kdyby tomu tak bylo, tak by zjevně nemohly být vůbec studovány.“[296]



Obr. 6 / *Tetris* v anglické verzi distribuované společností Andromeda (1987)

Eskelinenova ironie je do značné míry pochopitelná, protože v *Tetrisu* vskutku nenalézáme mnoho vodítek, která by sugerovala, že tato hra vypovídá zrovna o stresujícím pracovním nasazení Američanů 90. let, koneckonců vznikla ve skutečnosti už v roce 1985 a v Sovětském svazu. Stejně dobře bychom tedy mohli uvažovat nad tím, že tematizuje třeba ubíjející uniformnost života v komunistické velmoci 80. let, kde se každý musí co nejrychleji „zařadit“. Anebo by mohla být naopak metaforickým vyjádřením touhy někam patřit, mít své místo. Nebo by mohla odkazovat k ekologic-

296 M. Eskelinen. „The Gaming Situation“.

kému tématu, také velmi aktuálnímu – k nutnosti zbavit se neustále se hromadícího odpadu dříve, než naši Zemi celou doslova zasype. Ve chvíli, kdy jsme v rámci intepretace už na takové rovině obecnosti a hra samotná ve své jednoduchosti možné interpretace v podstatě nijak neomezuje, je těžké rozhodnout, která z daných intepretací je adekvátnější a trefnější, a tedy nakonec zda je vůbec smysluplné takovýmto způsobem o *Tetrisu* uvažovat.[297]

Přestože autor hry Alexej Pažitnov s největší pravděpodobností *Tetris* nezamýšlel jako výpověď o USA 90. let, neznamená to na druhou stranu, že tak onu hru nemůžeme interpretovat – podstatné nejsou jen prvky samotné hry, ale také její masová obliba, to, že se stala v Americe té doby fenoménem. To, že právě tato hra s takovýmto systémem hraní uchvátila tolik lidí, může být, jak naznačuje Murrayová, určitým symptomatickým výrazem „ducha doby". Eskelinen tak je podle mého názoru k Murrayové nespravedlivý, zavrhuje určitý úhel pohledu, který je ve skutečnosti také možný – přístup tzv. symptomatické kritiky, který zde Murrayová aplikuje, je ostatně už minimimálně od 60. let zavedená a dodnes používaná metoda analýzy. Je sice značně spekulativní a připisuje různým dílům velmi překvapivé a neobvyklé významy, které nebyly ani záměrem tvůrce, ani nejsou v díle viditelné pro naprostou většinu ostatních recipientů, nicméně právě v tom tkví její půvab a neznamená to nutně, že by se jednalo o pouhopouhé neopodstatněné smyšlenky. Murrayová ve skutečnosti analyzuje jednotlivé prvky *Tetrisu* a nepřimýšlí si do něj nějaké neexistující narativní prvky: všímá si napětí mezi řádem a chaosem, na němž je hra postavena, stejně jako zvyšující se rychlosti, s níž nás zaplavují jednotlivé dílky skládačky, což nevyhnutelně vede ke vzrůstajícímu adrenalinu a nakonec k prohře. Překvapivé a spekulativní je, k jak obecnému a od herního světa *Tetrisu* vzdálenému společenskému fenoménu tyto prvky na základě určité strukturní podobnosti vztahuje, avšak ona podobnost se dá těžko popřít.

Rozepře mezi přístupem Murrayové a Eskelinena potvrzuje, že u leckterých her je komplikované nalézt nějaké podpovrchové obecnější téma. Aby se to člověku podařilo, musí být většinou vybaven specifickými interpre-

297 Původní *Tetris* nechává rejstřík možných významů z tohoto hlediska v podstatě až příliš otevřený, ve specifičtějším ztvárnění ale může jeho herní mechanika fungovat jako působivý metaforický výrazový prostředek, viz např. úvaha Rapha Kostera o tom, jak by jednoduchý reskin (namísto abstraktního válce plynová komora a namísto geometrických dílků padající Židé různých tvarů) učinil z *Tetrisu* děsivý simulátor holokaustu (Raph Koster. *A Theory of Fun for Game Design* [e-book]. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005). Několik her pak skutečně využilo herní systém *Tetrisu* v konkrétnějším kontextu pro tvorbu různorodých významů – např. slovinská newsgame *Fojba 2000* (2000), brazilská *Calabouço Tétrico* (2008) anebo autobiografická hra Anny Anthropy *Dys4ia* (2012).

tačními strategiemi (tak jako akademička Murrayová používající metodu symptomatické analýzy, jejímiž průkopníky byli mj. Roland Barthes či Louis Althusser) a ve své interpretaci bude pravděpodobně osamocen, vystaven nepochopení ostatních hráčů. Mnoho her se zdá být určeno primárně pro akční a soutěživé vyžití. Jejich fikční světy a příběhy, pokud jsou vůbec přítomny, jsou naprostou většinou hráčů vnímány jen jako nezbytné pozadí vytyčující pravidla hraní, jako záminka pro akci, ale neslouží pro budování nějakého přesahu a pro probouzení emocionálních a (sebe)reflexivních reakcí z jejich strany.

Slavná akční 3D střílečka *Doom* (1993) je raným reprezentantem této tendence vytvářet hry zaměřené na rychlé akční hraní, bez ohledu na příběh a nějaká potenciální serióznější témata. V rámci vývojářského studia id Software vedly spory o koncepci chystaného *Doomu* dokonce k odchodu kreativního ředitele Toma Halla z týmu. Hall chtěl *Doom* postavit na komplikovanějším, poměrně realisticky pojatém hororovém sci-fi příběhu. Jeho návrh hry, shrnutý v dokumentu pojmenovaném *Doom Bible,* objasňoval i motivace a charakter postav. Příběh začínal expozicí, kdy hlavnímu hrdinovi před očima na začátku zemře jeho nejlepší kamarád, protože Hall chtěl, aby hráčům na postavách záleželo, aby se do nich vcítili a prožívali hru skrze ně.[298] Ostatní členové týmu ale jeho koncepci nesdíleli, mnohem podstatnější než příběh a charaktery postav pro ně bylo využít novátorským způsobem rychlý herní engine a trojrozměrný prostor, v němž se hra odehrává, a stvořit brutální zábavnou FPS střílečku, hratelnou i ve více hráčích současně. Vývojář herního enginu *Doomu* John D. Carmack tak Hallovy návrhy odmítl s tím, že takovéto narativní pozadí jim při vývoji této hry nijak nepomáhá, a svůj postoj shrnul v často citovaném prohlášení: „Příběh ve hře je jako příběh v pornofilmu; očekává se, že tam bude, ale není důležitý."[299] Id Software nakonec ve hře použili jen zcela mimimalistické, záměrně ironické dějové pozadí: hlavní hrdina je bezejmenný vesmírný mariňák, který je za trest poslán na Mars. Na tamní vesmírné základně mariňáci slouží jako ostraha pro konglomerát Union Aerospace Corporation, který provádí vědecké experimenty s teleportací. Při nepodařeném experimentu se otevře portál do pekla a na Mars se začnou valit démoni, které musí hlavní hrdina pozabíjet. Toť celá zápletka pro mnohahodinovou hru, za níž je těžké hledat nějaké další významové roviny. *Doom* přitom byl jasným důkazem, že takováto koncepce ne-významové hry, která se nijak nesnaží budovat příběh a charakterizovat postavy, ale

298 Příběh vzniku *Doomu* je podrobně popsán v David Kushner. *The Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House, 2003, s. 105–113. Viz také např. T. Donovan. *Replay: The History of Video Games*, s. 260–262.

299 D. Kushner. *The Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, s. 105.

staví čistě na promyšlené hratelnosti a originálních herních mechanikách, může velmi dobře fungovat.

Jak je vidět na příkladu *Doomu*, aby byla počítačová hra dobrá, nemusí obsahovat inovativní a hlubokomyslné téma. Mnohé hry rovnou rezignují na narativní rámec a hlubší témata nebo si z nich dělají přiznaně legraci. Ledabylý, únavně klišovitý přístup ke konstrukci příběhu, postav a dialogů je typický pro značnou část herní produkce a je jedním z důvodů, proč jsou hry jako nové médium často tak vysmívané.

V rámci této kapitoly se zamyslím z několika úhlů pohledu nad tím, zda a jakým způsobem digitální hry konstruují témata, díky nimž se podobají jiným uměleckým druhům. Nejprve stručně nastíním historii počítačových her s ohledem na to, jaké kulturní tradice do jisté míry zapříčinily, že digitální hry dlouhou dobu sázely na spíše konvenční témata spjatá s žánrovými příběhy. V další části připomenu vlnu nezávislých her z posledních let, jež je definována mj. i záměrnou snahou vytvářet hry s hlubšími významy v návaznosti na více artové a nezávislé proudy v literární či filmové produkci. Důvody, proč takovéto hnutí v rámci herního média vzniklo, přitom netkví jen v samotné změně diskurzu definujícího myšlení o hrách, ale také v různých institucionálních a ekonomických příčinách.

Po tomto historickém exkurzu se pokusím jasněji definovat, jaké typy významů v hrách nalezneme, a tedy i jaké typy analýzy na hry můžeme uplatnit při snaze prozkoumat jejich témata. Hry mohou cosi tematizovat nejen jako umělecké artefakty, ale také celkově jako určitý kulturní fenomén anebo v rámci svého podpovrchového, ideologicky zatíženého fungování. Různé typy významů odpovídají různým typům analýz, které můžeme na hry aplikovat. Stručně proto přiblížím jak obecnější kulturní a sociologicko-antropologický pohled na hry, tak i symptomatické čtení herních významů.

Z hlediska našeho tázání se, zda jsou počítačové hry uměním, je pro nás klíčový ovšem až třetí typ analýzy, tedy tematické interpretace zaměřující se na počítačové hry jako na estetické objekty skrývající v sobě implicitní významy. Herní médium má přitom určitá specifika, která ovlivňují, jak hráči v rámci recepce tyto implicitní významy ve své mysli konstruují. V dalších podkapitolách se proto budu věnovat tomu, jak hry díky svojí modulárnosti umožňují větší aktivitu ze strany interpretujícího recipienta než jiná média i v oblasti konstrukce významů; jak je samotný proces hraní často prostoupen a determinován snahou hráče interpretovat, co hra znamená; jakými specifickými výrazovými prostředky hry oplývají a k reprezentaci jakých nejčastějších témat díky tomu inklinují.

Dokázat, že hry mohou přinášet cenná, až filozofická témata, kladoucí nám podstatné otázky o životě a světě kolem nás, je ošemetné kvůli tomu, že interpretace témat je vždy nutně do značné míry subjektivní. Stejné dílo

je nahlíženo různými recipienty rozdílně, konstruují si na jeho základě odlišné významy.[300] Finální část této kapitoly proto věnuji analýzám dvou her, *Mass Effect* (2007) a *This War of Mine* (2014), sloužícím jako případové studie, v nichž ukazuji coby modelová hráčka, jaká komplexní témata je možné ve hrách objevovat.

300 Více k teorii interpretace viz např. David Bordwell. *Making Meaning: Inference and Rhetorics in the Interpretation of Cinema*. Cambridge: Harvard University Press, 1989; Janet Staiger. *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton: Princeton University, 1992; Wolfgang Iser. *The Act of Reading: The Theory of Aesthetic Response*. Baltimore – London: John Hopkins University, 1978; Tzvetan Todorov. *Symbolism and Interpretation*. Přeložila Catherine Porter. Ithaca: Cornell University, 1982; Umberto Eco. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Blomington: Indiana University, 1984 aj.

Historie her a žánrová kulturní tradice

Nezájem o inovativnější, konceptuální práci s významy díla, o němž jsem psala v souvislosti s *Doomem* a podobnými hrami, může být zakořeněn v historickém diskurzu a subkultuře, jež se s počítačovými hrami pojí. Herní médium nevznikalo od 50. let minulého století v rámci snah umělců stvořit nový expresivní prostředek, zasazený do kontextu moderního umění – jeho tvůrci nebyli umělci, ale inženýři, matematici a programátoři. Pro tuto komunitu byly inspirací a zdrojem zábavy především fantasy a sci-fi literatura společně s populárními deskovými hrami a hrami na hrdiny typu *Dungeons & Dragons*.[301] To, že vznik počítačových her byl v rukou velmi specifické subkultury povětšinou bílých mužů věnujících mnoho času četbě fantasy a hraní deskových her, LARPů[302] či *Dungeons & Dragons*, dokládá například Daniel Pargman, který vedl na konci 70. let minulého století v rámci svého výzkumu rozhovory s ranými herními vývojáři. Jejich společnou zálibu v tomto typu kultury Pargman vysvětluje tím, že se jedná o zážitky, které „všechny vytváří určitý druh imaginárních světů a které jsou přitažlivé pro lidi fascinované logickými a kontrolovatelnými komplexními sys-

301 Hra *Dungeons & Dragons*, navržená Gary Gygaxem a Davem Arnesonem, byla vydána v roce 1974 a záhy si získala obrovskou oblibu. Navazuje na tradici deskových válečných her s miniaturami a sportovních her založených na podrobné simulaci zahrnující různé statistiky dat, které byly v té době populární. Dosavadní hry nicméně *D&D* podstatně inovuje, a zakládá tak samostatný proud her na hrdiny – např. důrazem na společně utvářený fantasy příběh, v němž každý hráč ztvárňuje jednu postavu určité rasy a povolání, nebo propracovaným systémem zvyšování dovedností postavy a jejích charakteristik díky postupnému nabývání zkušeností. Více o vzniku *Dugeons & Dragons* a zásadním vlivu této hry na počítačové hry viz Matt Barton. *Dungeons and Desktops: History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley: A K Peters, 2008.

302 LARP je zkratka pro live action role-playing game, tedy hru založenou na živém, fyzicky ztvárňovaném hraní rolí. Jedná se o hry odehrávající se v reálném prostředí, kdy účastníci (leckdy jsou jich až desítky či stovky) oblékají různé kostýmy a podílí se na zčásti improvizovaném hraní určitého scénáře, historického, fantazijního apod. LARPy se začínají konat v druhé polovině 70. let minulého století, tedy ve stejné době, kdy jsou programovány první počítačové RPG, a je to dodnes rozšířený způsob zábavy. Podle některých badatelů, např. Helen Kennedyové a Jona Doveyho, měla na rozvoj LARPů a odvozeně i počítačových her na hrdiny v americkém prostředí silný vliv Society for Creative Anachronism (Společnost pro kreativní anachronismus). Tato společnost, založená v roce 1966, sdružovala lidi sehrávající v kostýmech různé historické události, obzvláště ze středověku. Srov. J. Dovey. – H. W. Kennedy. *Game Cultures: Computer Games as New Media*.

témy, kterým chtějí porozumět a ovládnout je."[303] Benjamin Nugent ve své knize o americké „nerdovské" komunitě vysvětluje přitažlivost sci-fi a fantasy literatury pro členy této subkultury tím, že jde o knihy zaměřené „na mechaniku situace. Velká část zábavnosti čtení nějaké sci-fi série spočívá v tom, že se vloží určitá sada proměnných (souboje draků bez použití magie) do určitého modelu (napoleonské války) a sledujeme, jak to dopadne."[304] Deskové hry, papírové hry na hrdiny, LARPy i počítačové hry pro programátory představují jakési ideální prostředí, v němž mohou trénovat a rozvíjet určitý specifický způsob myšlení – modelování světa na základě abstrahovaného souboru dat, které jsou vyjádřeny ve formě statistik a rozpohybovány do dynamického systému za pomoci koherentního, logického systému pravidel.

Jak si všímají také Helen Kennedyová a Jon Dovey, mezi oblíbenými stolními hrami 60. a 70. let a mezi možnostmi programovacích jazyků je určitá strukturní podobnost, díky které se staly ideálním materiálem pro počítačové herní vývojáře: „[...] matematicky vypočítatelné herní mechaniky, založené na knížkách s pravidly, byly dokonale adaptovatelné do algoritmů počítačových programů."[305] Zatímco pro moderní umění je typická nejistota ve formě ambivalentních, znepokojivých, těžko dešifrovatelných významů, často s filozofickými či poetickými přesahy, do zmiňovaného typu her preferovaného vývojáři v počátcích vzniku herního média je nejistota vpouštěna mnohem kontrolovaněji a většinou ne na rovině významu, ale coby matematická veličina – vpád náhody prezentovaný doslova hodem kostkou. Pro leckteré hráče *Dungeons & Dragons* (či české varianty z roku 1990 nazvané *Dračí doupě*) tkví jádro této hry v pochopení a ovládání komplikovaného systému, v němž za pomoci pravidel a statistik matematicky řeší a modelují veškeré činnosti od chůze a běhu až po boj s nepřáteli, spíše než v radosti z kooperativně a improvizovaně spoluutvářeného příběhu hry a jeho možných hlubších přesahů.

Na počátku počítačových her tak nestojí beatnická, existenciální či experimentální literatura ani aktuální směry výtvarného umění. Tím, co herní tvůrci remediují do podoby počítačových her, jsou v prvních desetiletích často hry sportovní (příkladem mohou být *Tennis for Two* [1958] a *Pong* [1972]) či papírové hry na hrdiny vycházející z fantasy žánru silně ovlivněného tvorbou J. R. R. Tolkiena[306] (viz např. rané RPG hry *Adventure* [1977],

303 Daniel Pargman. „Word and code, code as world" [online]. In: *Proceedings of the 5th International Conference on Digital Arts and Culture.* Melbourne, Australia, květen 2005 [cit. 25. 11. 2015]. Dostupné z: http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Pargman.pdf.

304 Benjamin Nugent. *American Nerd: The Story of My People.* Scribner: New York, 2008, s. 46.

305 J. Dovey. – H. W. Kennedy. *Game Cultures: Computer Games as New Media, s. 74.*

306 Tolkienova třídílná kniha *Pán prstenů* (The Lord of the Rings) vyšla prvně v letech 1954 a 1956, kultovní oblibu si definitivně získala v polovině 60. let, kdy vyšlo druhé vydání.

Akalabeth: *World of Doom* [1979], *Ultima* [1981], *The Hobbit* [1982]). Objevují se sice i průkopnické artové hry (či softwarové hračky) jako *Alien Garden* (1982) a *Moondust* (1983), které rozehrávají více konceptuální a abstraktní možnosti intepretace svých významů a které je možné vztáhnout k tehdy aktuálním tendencím na výtvarné scéně, ale náleží k naprostým výjimkám, které nijak zásadně neovlivnily tvorbu her v 80. letech.

Mezi vlivné rané tvůrce, kteří se vědomě snažili posunout počítačové hry k dílům s většími dramatickými a významovými možnostmi, patřila Roberta Williamsová, která spolu se svým manželem Kenem založila studio Sierra On-Line a vytvořila mj. první grafickou adventuru *Mystery House* (1980), sérii pohádkových adventur *King's Quest* (1984–1994) či horor *Phantasmagoria* (1995). Williamsová představuje zvláštní případ[307] v rámci rané historie počítačových her – zatímco naprostá většina tehdejších vývojářů byli sami programátoři, dobře obeznámení (a do určité míry tím zároveň determinovaní) s technickými aspekty a programovacími možnostmi počítačů, Williamsová byla na konci 70. let ženou v domácnosti se dvěma dětmi, která neměla s programováním žádné zkušenosti, nicméně byla horlivou čtenářkou a nadchly ji některé z raných adventur. Oproti svým mužským kolegům, kteří často přemýšleli o počítačových hrách především jako o určité variantě či transformaci deskových či sportovních her, pro ni byl stěžejní příběh:

> „Co mě zaujalo na hrách coby vypravěčku – vždycky jsem byla vypravěčkou –, byla skutečnost, že je tam další dimenze na rozdíl od filmu či knihy: můžete interagovat s příběhem a nějakým způsobem máte možnost jej kontrolovat, či mít pocit, že jej kontrolujete. To je to, co mě zaujalo, tato další dimenze přidaná k zápletce. [...] V současnosti něco takového nemůžete dělat bez počítače. Nemůžete takto pracovat s filmem, s papírem, musíte použít počítač."[308]

Ve snaze vytvářet podmanivé fikční světy a zajímavé příběhy plné logických hádanek posouvala přitom Williamsová soustavně kupředu narativní a imerzivní možnosti nového média. Její první počítačová hra, *Mystery House*, je tak údajně první adventurou vůbec, která obsahovala nejen text, ale také jednoduchou černobílou grafiku; v adventuře *Wizard and the*

---

307 Více o specificky výlučné pozici Williamsové v dějinách počítačových her viz Laine Nooney. „A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History" [online]. *Game Studies*. 2013, roč. 13, č. 2 (prosinec) [cit. 2. 3. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1302/articles/nooney.

308 , J. B. Eklund [Rozhovor s Robertou Williamsovou]. Smithsonian Institution Archives, Record Unit 9533 Minicomputers and Microcomputers Interview, Session 1 Tape 1. 1987. Dostupné také [online] z: https://www.youtube.com/watch?v=Mv4qOrkkTy4.

Princess (1980) obohacuje příběh o barevné obrázky, pravděpodobně opět jako první na světě; její čtvrtá hra, *Time Zone* (1982), byla jednou z nejrozsáhlejších her své doby (Williamsová ji připravovala celý rok a hra nakonec vyšla na šesti floppy discích a obsahovala přes 1 500 jednotlivých grafických oblastí [obrazovek] a 39 různých scénářů, které měl hráč vyřešit).

Williamsová pomocí technických inovací vždy usilovala především o silnější ponoření do příběhu a jeho větší věrohodnost. Příkladem může být třeba její hra *King's Quest* (1984): byla to první adventura (či jinak řečeno interaktivní fikce) na světě, která obsahovala animovanou grafiku umožňující, aby se avatar viditelně pohyboval ve fikčním světě příběhu a různě interagoval s předměty či mluvil s dalšími postavami. Animovaná byla jednak hlavní postava a jednak její různé akce, které koná ve světě hry (např. otevírání dveří, sbírání věcí ze země apod.). Hlavní hrdina se ve hře navíc mohl pohybovat v simulovaném trojrozměrném prostoru: mohl se schovat za strom apod., díky čemuž byl *King's Quest* oceňován jako první trojrozměrná adventura na světě (o skutečnou trojrozměrnou grafiku se nicméně nejednalo, jen o náznaky perspektivy v rámci dvourozměrného obrazu). Hra byla také na svou dobu technicky (ale i umělecky) pozoruhodná díky využití šestnáctibarevné grafiky (jiné hry v té době byly většinou omezeny na 4 či ještě méně barev); jednalo se o jednu z prvních her, která plně využívala EGA grafiku. *King's Quest* obsahoval rozličné hádanky, jejichž vyřešení bylo nutné, aby hlavní hrdina lord Graham získal ukradené poklady. Některé z těchto hádanek přitom byly založené na intertextuálních citacích a vyžadovaly poměrně dobrou znalost pohádkových příběhů. Podobně jako i jiné hry Roberty Williamsové čerpající z pohádkové mytologie i *King's Quest* je určen především dospělému publiku a vyžaduje dobré logické myšlení, stejně jako znalosti z kultury. Williamsová leckdy v rozhovorech zdůrazňovala, že její ambicí bylo od počátku dělat právě takovéto komplikovanější, komplexnější hry pro dospělé publikum, na rozdíl od mnoha jednodušších her šířených na počítačích či v hernách určených spíše pro dětské či pubertální hráče.

Williamsová se výrazně zasadila o rozvoj narativních možností počítačových her, nicméně není inovátorkou a umělkyní typu Virginie Woolfové či Sylvie Plathové – její hry, přestože jsou „dospělejší" a kladou více důraz na významy obsažené v příběhu, nevybočují po obsahové a narativní stránce nějakým radikálním způsobem z oblasti dané žánrovými konvencemi. Platí to i pro většinu dalších inovativních a ambiciózněji her z 80. a 90. let, pokoušejících se přinášet komplexnější a komplikovanější významové roviny (*Fahrenheit 451* [1984], *Neuromancer* [1988], *Dark Seed* [1992], *System Shock* [1994], *I Have No Mouth and I Must Scream* [1995], *Planescape: Torment* [1999] aj.). I tyto hry zůstávají v žánrech fantasy, sci-fi, pohádky či hororu, a spoluutváří tak tuto tradici poněkud konvenčního žánrového pole

významů počítačových her, která je silně zakořeněná až dodnes. Problém přitom není a priori v samotných žánrech – působivé a inteligentní sdělení, jak ukazují předešlé příklady, může být skryto i v žánru fantasy RPG či v pohádkové adventuře, stejně jako ve střílečkách, strategiích či žánrově nezařaditelných nezávislých a experimentálních hrách. Poukázat se snažím spíše jen na historicky podmíněnou inklinaci k určitému typu žánrů a příběhů, která je tak masivní, že se klišovité používání prvků fantasy, hororu či sci-fi stalo pro počítačové hry čímsi typickým, stejně jako nechuť velké části vývojářů z tohoto tradičního rámce vystoupit.[309]

309 Alternativní názor na přechod k poněkud sterotypní žánrovosti v hrách nabízí Graeme Kirkpatrick, zkoumající ranou éru počítačového hraní ve Velké Británii ve své nedávné studii. Podle jeho výzkumu byla v počátcích témata her v této zemi poměrně diverzifikovaná a příklon k zavedeným žánrům nastal až cca v letech 1984–85. Viz Graeme Kirkpatrick. „How gaming became sexist: a study of UK gaming magazines 1981–1995". *Media, culture and society.* 2016, roč. 38, č. 3 (duben).

Nezávislé hry a jejich vliv

Situace se nicméně v posledních letech proměňuje. Nezávislé a artové hry, jejichž boom nastává kolem roku 2007, se často snaží nabízet alternativu v tom, jaké typy světů, příběhů, herních mechanik – a významů z toho všeho plynoucích – je možné hrami vytvářet.

Definice nezávislých her je komplikovaná v tom, že různé skupiny lidí je definují jako nezávislé podle odlišných kritérií, takže je to pojem zahrnující ve skutečnosti velice odlišné typy her – hra, která je „nezávislá" z hlediska produkce a distribuce, může být velmi „závislá", tj. tradiční a konvenční, z hlediska svého obsahu a herní mechaniky (a naopak).[310] Nezávislé hry existují v jistém smyslu už od počátku digitálních her. V 70. letech se začala rozvíjet komerční výroba počítačových her dostupných veřejnosti. Vznikaly jednak arkádové herní automaty (s hrami jako *Pong* [1972], *Death Race* [1976] či *Space Invaders* [1978]) a jednak první herní konzole připojitelné k televizi,[311] na nichž bylo možné si zahrát např. zmiňovaný *Pong*. Paralelně k těmto aktivitám se utvářelo jakési podzemní hnutí tvůrců her umisťujících první textové adventury a RPG hratelné leckdy i ve více lidech na sálové počítače, které tehdy vlastnily některé univerzity. Čas trávený na těchto vzácných, velice nákladných a obrovských sálových počítačích byl drahocenný a měl být vyplněn prací, studenti nicméně záhy navzdory zákazům využívali počítače k zábavě. S příchodem domácích počítačů na konci 70. let a jejich rozšířením v 80. letech se pak ustavuje komunita nezávislých tvůrců vytvářejících o samotě či v nevelkých skupinách lidí hry, které byly

310 Problematice definování nezávislých her se podrobně věnují např. Nadav Lipkin. „Examining Indie's Independence: The Meaning of ‚Indie' Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation" [online]. *Loading...* 2013, roč. 7, č. 11 [cit. 10. 10. 2015]. Dostupné z: http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122; Andreas Jahn-Sudmann. „Innovation NOT Opposition: The Logic of Distinction of Independent Games". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. 2008, roč. 2, č. 1, s. 5–10. Dostupné také [online] z: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol2no1-2/45; Felan Parker. „Indie Game Studies Year Eleven". In: *DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Srpen 2014. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_100.pdf.

311 I když nápad na domácí herní konzoli měl Ralph Baer už v roce 1951, teprve v roce 1972 začala být prodávána první komerční herní konzole připojitelná k televizi, Magnavox Odyssey, vytvořená právě Baerem za pomoci inženýrů Williama Harrisona a Williama Rusche. Viz např. Mark Wolf (ed.). *The Video game explosion: A history from PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008, s. 50.

často šířeny zdarma anebo jako tzv. shareware (kdy uživatelé zprvu hru získají a hrají zdarma, přičemž pokud se jim líbí, tak se mohou rozhodnout za ni zaplatit, a tím si případně odblokovat její další obsah). V 90. letech, kdy se počítače stávají čím dál výkonnější a hry rozsáhlejší a náročnější na výrobu, tato „domácí" nezávislá scéna poněkud mizí, s nástupem internetu nicméně opět vzrůstá pro „amatérské" vývojáře možnost uplatnění. Po roce 2000 se pak začíná formovat koncept „nezávislých her" definovaný nejen čistě ekonomickými a produkčními podmínkami, ale i esteticky a obsahově, tedy coby vědomá, více umělecká alternativa vůči mainstreamu.

Příkladem může být třeba filozofická plošinovka *Braid* (2007) Jonathana Blowa, v níž hrajeme za Tima, který, jak je nám na začátku řečeno, hledá Princeznu, jež byla zajata zlým monstrem – a to kvůli tomu, že Tim udělal jakousi chybu, ne-li sérii chyb. Ve hře je možné různým způsobem manipulovat s časem a díky tomu řešit rozličné hádanky. Tato originální herní mechanika nás noří do poeticky vykresleného světa s impresionisticky rozostřeným pozadím a hudbou znějící chvílemi pozpátku. Dominantními tématy se stávají možnost odpuštění a úvahy o tom, co by bylo, kdyby se věci odehrály jinak. Jonathan Blow, jenž vystudoval na univerzitě paralelně kreativní psaní a informatiku, se od počátku své kariéry ostře vymezuje vůči komerčním hrám, jejichž herní design je podle něj často neetický, a svoji tvorbu rámuje záměrnou snahou hledat nové výrazové možnosti pro médium počítačových her, posouvat jeho hranice dál a tvořit „dospělejší hry v tom smyslu, že to jsou hry pro lidi, kteří déle udrží pozornost".[312] Fragmentární, nespolehlivá narace *Braidu*, vrcholící překvapivou změnou perspektivy, nás navádí k otázce, zda princezny vůbec potřebují být zachraňovány, anebo zda se spíše nejedná jen o mužskou mocenskou fantazii. Ambivalentní vyznění, umožňující různé interpretace, bylo Blowovým záměrem, ovšem pro leckteré hráče, nenavyklé hledat ve hrách nějaké skryté významy, se tak hra stala obtížně pochopitelnou. V jednom rozhovoru na to Blow reagoval takto:

> „Jedna kritika, kterou jsem slyšel na adresu *Braidu*, byla: ‚Nechápu příběh, takže autor selhal.' No, vezměte si jiný žánr, který lidé berou seriózně, romány. Velmi málo lidí na planetě Zemi může říct, že rozumí *Finnegans Wake* [Plačky nad Finneganem], ale přitom je považován za jeden z největších románů. Kniha, jako je *Duha gravitace* [Gravity´s Rainbow], je velmi respektovaná, velmi komplikovaná a jen velmi málo lidí jí rozumí, ale to je součástí toho, proč jde

312 Stephen Totilo. „Jonathan Blow, opinionated creator of two video games, is ‚attempting to be profound'" [online]. *Kotaku*. 10. 8. 2011 [cit. 26. 11. 2015]. Dostupné z: http://kotaku.com/5829591/jonathan-blow-opinionated-creator-of-two-video-games-is-attempting-to-be-profound.

o hodnotné médium. V té knize je toho tolik, že to nevidíte na první pohled. Když vás zaujme, ponoříte se do ní a chápete postupně víc a víc. Myslím, že to je velmi cenná věc a že bychom se o to měli snažit v hrách [...]."[313]

Nezávislé hry v Blowově pojetí tak aspirují na díla, která mají fungovat podobně mnohoznačně a komplikovaně jako knihy Joyce či Pynchona, které zmiňuje – což je velký posun v tvůrčích ambicích a v celkové koncepci média oproti konci 70. a začátku 80. let, kdy herní tvůrci (až na několik výjimek, jako je Chris Crawford, Mel Croucher, Jerome Lanier či již zmíněná Roberta Williamsová) usilovali především o zábavný herní zážitek, bez nějakých přidaných „hlubších" významů. V druhé polovině minulého desetiletí se nicméně názory podobné těm, které vyjadřuje Jonathan Blow, staly pro určitou část herních vývojářů čímsi vcelku již běžným. Oproti komunitě vývojářů ze 70. a 80. let, kteří čerpali inspiraci převážně z fantasy a sci-fi literatury a z her typu *Dungeons & Dragons*, se v této době konstituuje proud herních tvůrců, kteří jsou ovlivněni krom toho i velmi odlišnými kulturními formami, jak si všímá Felan Parker: „[...] tato zvětšující se komunita spjatá s indie hrami je ovlivněna experimentální DIY esetikou, kterou můžeme vidět v nezávislých filmech, hudbě a komiksu, a také ideálem malých, ‚alternativních' forem produkce, distribuce a recepce."[314]

Důvodů rozvoje nezávislých her v tomto období je vícero a nejsou spjaty jen čistě se změnou myšlení o hrách nebo se snahou nabídnout hráči hlubší a propracovanější zážitek. Vliv na rozkvět tohoto typu her mělo několik dalších faktorů, na prvním místě rozvoj digitální distribuce a nových možností financování. V současnosti nejužívanější onlinová distribuční služba Steam byla spuštěna v roce 2003, nejprve jen pro distribuci her své mateřské firmy Valve. Od roku 2005 začal Steam nicméně distribuovat i hry dalších společností, od velkých až po malé nezávislé autory. Od roku 2012 obsahuje službu Greenlight, zaměřenou na podporu nezávislých her, v jejímž rámci hráči hlasují pro nejzajímavější projekty, jež by měly být uvedeny na Steamu. Financování nezávislých projektů výrazně napomáhá také možnost zpoplatňovat hraní už v procesu výroby, kdy je možné vyzkoušet si hru i v ještě ne zcela dokončené podobě v rámci Steam Early Access, což je finanční model zpřístupněný od roku 2013. Další významná distribuční platforma GOG funguje od roku 2008. Původně byla zaměřena primárně na distribuci starších her, ale od roku 2012 distribuuje i současné hry, jak velké

313 Charlie Barratt. „Is Braid Pretentious? Creator Jonathan Blow answers his critics" [online]. *Gamesradar*. 9. 8. 2011 [cit. 26. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.gamesradar.com/is-braid-pretentious-creator-jonathan-blow-answers-his-critics/.

314 F. Parker. „An Art World for Art Games".

mainstreamové, tak nezávislé. Vedle těchto portálů existují pak ještě různé menší, jako Kongregate (od roku 2006) či itch.io (od roku 2013), které prezentují mnoho malých nezávislých her.

K rozvoji nezávislé scény přispěl v nemalé míře také vznik komunitních crowdfundingových webových portálů, jako je Indiegogo z roku 2008 anebo Kickstarter pocházející z roku 2009. Finanční podporu na výrobu hry od samotných budoucích hráčů takto získávají nejen poměrně tradiční herní projekty, ale i invenčnější díla, zajímavá z hlediska témat, která přinášejí, jako třeba lehce surrealistická meditativní adventura *Kentucky Road Zero* (2011) anebo hra *Sunset* (2015). V *Sunset* kupříkladu hrajeme roli černošské uklízečky pracující v 70. letech v jakési latinskoamerické zemi pro bohatého muže zapleteného do boje o politickou moc. Prostřednictvím jemných náznaků přitom rozkrýváme komplikovanou síť politických a psychologických vazeb mezi naší hrdinkou a okolním světem.

Pro „malé" hry se stal dobrým odbytištěm a zdrojem financí také trh s mobilními telefony. První hrou na mobilu byl *Tetris* zakomponovaný v roce 1994 do modelu Hagenuk MT-2000. Mánií se hraní na telefonech stalo od roku 1997, když se v telefonu Nokia objevil *Snake* – mobily přestaly být používány čistě pro telefonování a zprávy, ale bylo definitivně objeveno jejich další využití coby herní platformy. Po roce 2005 se rozšiřuje výroba a prodej takzvaných chytrých telefonů, které obsahují výkonný (v současnosti běžně dvoujádrový či čtyřjádrový) procesor a mají velkou dotykovou obrazovku vhodnou k hraní. V roce 2008 je spuštěn AppStore umožňující vývojářům relativně snadno distribuovat digitálně hry na mobilní telefony iPhone, později se přidává Google Play distribuující hry pro mobily se systémem Android. Přestože je velká část mobilních her poměrně jednoduchá a zaměřená na tzv. příležitostné hráče, v rámci obrovského trhu s mobilními hrami je možné se prosadit i s výrazně uměleckými „nezávislými" počiny, nabízejícími nejen komplexní herní mechaniky, ale též podnětnou hru s významy. Za všechny vzpomeňme třeba na křehce poetickou logickou hru *Monument Valley* (2014) anebo na *80 Days* (2014). Druhá jmenovaná nás bere na cestu kolem světa protkanou vtipnými, ale i dramatickými mikropříběhy, v reminiscenci na slavný román Julesa Verna. Hra přitom knihu chytře aktualizuje pomocí jemně do příběhu vsazené kritiky kolonialistického smýšlení a různých jiných forem mocenského útlaku (genderového, politického, etnického, technologického apod.). *Monument Valley* pak hráče okouzlila nejen svým „nemožným" časoprostorem, inspirovaným kresbami M. C. Eschera, a poutavými logickými hádankami, ale také poetickými kvalitami skrytými v příběhu malé princezny ve špičatém klobouku.

Nárůst počtu nezávislých her a formování určitého specifického diskurzu a estetiky, pojatých jako záměrná alternativa vůči mainstreamové herní

tvorbě, byl zapříčiněn také větší institucionální podporou ze strany specializovaných přehlídek. Od roku 1998 existuje známý Independent Games Festival, odehrávající se v San Franciscu, jiným mezinárodním soutěžním festivalem nezávislých her je třeba IndieCade, založený v roce 2005. Nezávislým hrám věnuje velkou pozornost i největší každoroční konference herních vývojářů Game Developers Conference, kterou založil Chris Crawford už v roce 1988. Od roku 2002 funguje v rámci GDC populární panel nezávislých vývojářů Experimental Game Workshop. Vedle toho existuje mnoho různých dalších menších přehlídek a game jamů.

Důsledkem rozvoje všech těchto možností financování, distribuce a propagace je velký nárůst počtu nezávislých her po roce 2005 i jejich větší propracovanost. Zatímco ještě před deseti lety byly nezávislé hry vytvářeny většinou jedním či dvěma lidmi a zdarma ditribuovány po internetu, v druhé polovině prvního desetiletí se začali nezávislí tvůrci více profesionalizovat – zakládají malá i větší studia a hry už netvoří jen jako koníček po práci, ale coby profesionální vývojáři. Díky tomu, že nezávislé hry lze nyní snáze financovat, věnují jim jejich tvůrci více času, což se projevuje jak na první pohled – dříve dominantní jednoduchá retro pixelová grafika ustupuje propracovanějším a originálnějším výtvarným stylizacím –, tak z hlediska délky a komplexnosti her. Indie scéna je v současnosti velice různorodá a pestrá, mezi její charakteristické rysy, spojující alespoň část tohoto typu tvorby, bychom nicméně mohli zařadit několik často se objevujících rysů:

- využívání metaforického jazyka (čímž nemíním ani tak metafory prezentované v dialozích, ale především metaforickou práci s herními mechanikami, grafickými elementy, případně s příběhem);
- důraz na minimalismus ve formě i co se týče rozsahu;
- znovuoživení zájmu o světy zobrazené v 2D grafice (s tím pak souvisí renesance žánru plošinovek);
- používání stylizované grafiky, která se nesnaží konkurovat AAA hrám v realističnosti zobrazení, ale naopak využívat možnost poetičtějšího, někdy až abstraktního zobrazování;[315]
- sebereflexivní, zčásti kritická, zčásti nostalgická, práce s herními prvky;
- kritika adorace násilí v hrách (ústící v rozvoj her zcela nenásilných, například explorativních, anebo her, které nejdou vyhrát);

315 Viz například hry černobílé jako *Limbo* (2010) a *Betrayer* (2014); hry založené na klasických animačních technikách, jako je plošková animace nebo plastelínová animace (*Lumino City* [2014], *Armikrog* [2015]); hry s výrazně poetickou výtvarnou stylizací (*Bastion* [2011], *Botanicula* [2012], *Never Alone* [2014]); surrealistické koláže (*Sluggish Morse* [2013]); či hry s až abstraktní vizualitou (*Rymdkapsel* [2013], *Mind: Path to Thalamus* [2014] či *Rememoried* [2015]).

– odklon od čistě imaginárních zápletek fungujících jako hrdinská, mocenská fantazie směrem k reflexi každodennosti a aktuálních společenských problémů;
– tendence včleňovat do hry autobiografické, osobní prvky, spojovat ji s osobou autora.

Když jsem psala, že se situace z hlediska závažnosti témat prezentovaných v digitálních hrách v posledních letech proměňuje, neměla jsem na mysli pouze nezávislé tituly. I v rámci velkých, tzv. AAA titulů existuje již dlouhou dobu tendence přinášet prostřednictvím herních mechanismů a příběhů nějakou závažnější zprávu a v posledních letech se podle mého soudu ještě zesiluje. Některé společnosti, jako třeba Bioware, stojící za herními sériemi *Baldur's Gate* (1998–2001), *Dragon Age* (2009–2014) a *Mass Effect* (2007–2012), nebo francouzská firma Davida Cage Quantic Dream, jež vyprodukovala např. *Heavy Rain* (2010) a *Beyond: Two Souls* (2013), přímo staví svou firemní politiku a svou odlišnost od ostatních herních studií na tom, že přinášejí silné, emocionální příběhy s až filozofickými přesahy (ke hře *Mass Effect* se vrátíme v této kapitole, k tvorbě společnosti Quantic Dream pak v 6. kapitole). Pokud jste si na podzim 2015 otevřeli webové stránky Bioware, tak nejenže hned popisek záložky tvrdil „Bioware: bohaté příběhy, nezapomenutelné postavy, rozsáhlé světy", ale jako hlavní cíl bylo na stránce vypsáno: „Mise: vytvářet, distribuovat a vyvíjet ty emocionálně nejpůsobivější hry na světě."[316]

To, že se i velké společnosti v posledních letech snaží o emocionálně silnější zážitky, může být ovlivněno také konkurencí ze strany nezávislých her. V 90. letech se v rámci kinematografie jednou ze strategií velkých studií stalo vytvářet vlastní naoko „nezávislé" divize, případně skupovat nezávislá studia, jejichž tvorba byla pak i nadále prezentována coby nezávislá, přestože ve skutečnosti už vznikala v rámci velkých korporací. I některá velká herní studia, zdá se, kopírují tuto taktiku a snaží se využít aktuální vlny zájmu o indie scénu a rozšířit svou nabídku o nezávislé hry, případně oživit svoje AAA tituly o některé inovativní postupy známé z nezávislých her.[317] Příkladem může být francouzská vývojářská a distribuční společnost Ubisoft, která o sobě tvrdí, že je „třetí největší nezávislý distributor her na světě".[318] V jakém smyslu se ale má jednat o nezávislost, nezávislost vůči čemu či komu, když mluvíme o původem francouzské, ale dnes již nadnárodní

316 *Bioware* [online, cit. 31. 10. 2015]. Dostupné z: http://www.bioware.com/en/.

317 Podrobněji se této kooptaci nezávislosti ze strany velkých producentů věnuje N. Lipkin. „Examining Indie's Independence: The Meaning of ‚Indie' Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation".

318 *Ubisoft* [online, cit. 31. 10. 2015]. Dostupné z: https://www.ubisoft.com/en-US/company/overview.aspx.

společnosti, jež zaměstnává 9 000 lidí a vlastní 30 herních studií rozmístěných na šesti kontinentech?[319] Ubisoft produkuje a distribuuje AAA hry, jako jsou série *Assasin's Creed* (2007–2015), *Rainbow Six* (1998–2015) nebo *Far Cry* (2004–2014), zároveň ale některá jeho studia vytváří hry, jež svou grafikou i herním pojetím sugerují, že náleží mezi „nezávislé": Ubisoft Montreal například stojí za pohádkovou plošinovkou *Child of Light* (2014), Ubisoft Montpellier pak vyprodukoval netradiční „přírodní" strategii *From Dust* (2011) anebo zčásti dokumentární protiválečnou hru o první světové válce *Valiant Hearts: The Great War* (2014).

Z hráčského hlediska se tak v posledních letech rozšiřuje nabídka rozličných typů her jak mezi nezávislými producenty, tak v rámci mainstreamové tvorby, což je velmi pozitivní. Tendence herních vývojařů používat různé opakující se banální zombie, fantasy, válečné atd. zápletky pouze coby záminku pro zábavnou adrenalinovou či strategickou akci stále bezesporu existuje a někdy vede koneckonců i tak k podařeným výsledkům. Vyvažována je na druhé straně i mnoha serióznějšími pokusy o herní díla, jež mají vedle zábavných herních mechanik také určitý obsah a přesah.

319 *Tamtéž.*

Hledání významu

Jak velké je procento her, jež záměrně umožňují uvažovat o svých skrytých významech a obecnějších tématech, oproti hrám, které jsou určeny spíše k „pouhému" hraní, je těžko přesně určit. Existují sice kvantitativní i kvalitativní obsahové analýzy herního média, nicméně všímají si především společensky problematických prvků, jako je reprezentace minorit, žen, starších lidí, násilí, válečných konfliktů, používání vulgarit apod.[320] Jedna z mála obsahových analýz, která se snaží zhodnotit počítačové hry spíše z estetického, formalistického hlediska, je australská studie Jeffrey Branda, Scotta Knighta a Jakuba Majewskiho,[321] která je nicméně zaměřena velice široce a je už poměrně stará (pochází z roku 2003), takže nezachycuje zvětšení tematické pestrosti her v posledních letech. Autoři zjistili, že v roce 2002 bylo např. klasické téma „souboj dobra versus zla" přítomné v 28 % her a v 20 % her se tematizovalo vítězství v nějaké bitvě, mnoho podrobnějších informací o tématech her a jejich případné (ne)kvalitě v tomto textu nicméně nenajdeme. Obsahová analýza vznikla ve 40. letech minulého století v rámci sociologického pohledu na svět a je jí vlastní určitý pozitivismus – na obsahy v díle nahlíží jako na něco, co je v díle jednoduše přítomné, co lze kvantifikovat. Humanitní tradice, do níž náleží i pohled na počítačové hry jako na umění, oproti tomu významy díla chápe jako vždy nutně spolu-konstruované recipienty v procesu interpretace.

Pokud jsou významy spoluutvářeny recipienty, tak se tím naše hledání témat počítačových her komplikuje. Záleží pak nejen na samotných hrách a na tom, co a jak zobrazují, jaké zážitky nám přinášejí, ale také na aktivitě hráčů a na tom, jakým přesně způsobem se na hry dívají. V naší kultuře existují určité již zavedené způsoby, jak analyzovat a prožívat umělecká

320 Viz např. Nicole Martins – Dmitri C. Williams – Rabindra A. Ratan – Kristen Harrison. „Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters". *Body Image*. 2011, roč. 11, č. 1; James D. Ivory – Dmitri Williams – Nicole Martins – Mia Consalvo. „Good Clean Fun? A Content Analysis of Profanity in Video Games and Its Prevalence across Game Systems and Ratings". *CyberPsychology & Behaviour*. 2009, roč. 12, č. 4; Dmitri C. Williams – Nicole Martins – Mia Consalvo – James D. Ivory. „The virtual census: representations of gender, race and age in video games". *New Media & Society*. 2009, roč. 11, č. 5.

321 Jeffrey E. Brand – Scott Knight – Jakub Majewski. „The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations, Styles and Narratives". Konference DIGRA, 2003. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.06387.pdf.

díla – ve svém interpretování her jsme tak determinováni tím, jaké interpretační strategie ovládáme, či nikoli. Různé metody analýzy se přitom zaměřují na jiné roviny děl a na jiné typy významů. Na následujících stranách si ukážeme tři dominantní úhly pohledu, které odhalují v počítačových hrách skryté, hlubší významy, nicméně jen jedna z těchto recepčních strategií vede ke konstrukci herního díla coby inherentně estetického objektu. Stručně se také zamyslíme nad specifiky interpretování her danými tím, že herní médium má procesuální a konfigurativní povahu, což mimo jiné znamená, že v procesu hraní recipient musí kombinovat interpretaci díla s dalšími aktivitami.

Hry jako kulturní fenomén aneb význam her obecně

Holandský historik kultury Johan Huizinga, de facto zakladatel uvažování o hrách ve 20. století, ve své knize *Homo ludens* (1939) napsal: „Hra sama o sobě překračuje hranice ryze biologické nebo fyzické činnosti. Je to funkce, která má smysl. Ve hře hraje s sebou něco, co překračuje bezprostřední pud sebezáchovy a vnáší do životní činnosti smysl. Každá hra něco znamená."[322] V jakém smyslu ale každá hra něco znamená? Huizinga poukazuje na to, že hry jsou velice významné (a tedy význam nesoucí) pro společnost coby jakýsi experimentální základ, z nějž se postupně rodí už více „usazené" kulturní formy, jako jsou věda, umění, politika. Jak to elegantně shrnuje Roger Caillois, pro Huizingu se „kultura vyvíjí z hry, hra je svoboda a invence, fantazie a disciplína zároveň. Veškeré projevy kultury jsou okopírovány podle jejího vzoru. To hry obdařily kulturu vynalézavým duchem, respektem k pravidlům, smyslem pro zdrženlivost, které hra vytváří a udržuje."[323] Každá hra tak něco znamená, protože spoluutváří společnost i v ne-herních oblastech, zásadně ovlivňuje způsoby, jak žijeme a jak rozvíjíme svoje schopnosti a osobnost, a to samotnou svou strukturou, tím, co nás učí o dodržování pravidel, tím, jak podporuje imaginaci a hravé testování podmínek, tím, jak nás učí fair play. Význam her Huizinga nevztahuje k jednotlivým hrám, které by analyzoval jako artefakty, jež je možné dekódovat, ale spíš k celkovému fenoménu hraní jako určitému sociálnímu faktu, který nám něco říká o té které společnosti a její kultuře a který ve společnosti funguje smysluplným způsobem.

Podobný směr uvažování o významu her a hraní, v jehož rámci je na hry obecně nahlíženo jako na určitou specifickou strukturu, jež symptomaticky odráží ducha doby a zároveň společnost výrazně ovlivňuje, najdeme

322 Johan Huizinga. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav Vácha. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 9.

323 Roger Caillois. *Hry a lidé: Maska a závrať*. Přeložila Nina Vangeli. Praha: Studio Ypsilon, 1998, s. 32.

i u leckterých mladších pisatelů, kteří se věnují už konkrétně počítačovým hrám. Například Janet Murrayová v roce 1997 poznamenala: „Čím víc pohlížíme na život v pojmech systémů, tím víc potřebujeme médium modelující systémy, které je bude schopné reprezentovat – a o to méně můžeme zavrhnout takovéto organizované systémy pravidel jako pouhé hry.“[324] Počítačové hry se zdají být pro některé autory ideálním médiem naší doby, reflektujícím náš zájem o procesy a systémy, naši touhu osobně rekonfigurovat data a vstupovat do interaktivního vztahu s okolím. Sociolożka a psycholożka nových médií Sherry Turkleová si v roce 1995 například povšimla toho, jak moderní technologické prostředky odrážejí stoupající význam fluidity v našich životech:

> „Před nedávnou dobou byla stabilita sociálně oceňována a kulturně posilována. Rigidní genderové role, opakující se práce, očekávání, že zůstanete celý život v jednom typu zaměstnání anebo v jednom městě, toto vše vytvářelo ze soudržnosti centrální aspekt zdraví. Nicméně tyto stabilní sociální světy se rozbily. V naší době je zdraví popisováno jako fluidita spíše než stabilita. Na čem dnes nejvíce záleží, je schopnost adaptovat se a proměňovat – spolu s tím, jak přicházejí nová zaměstnání, nové směry v práci, nové genderové role, nové technologie.“[325]

Pro Turkleovou a další badatele mají počítačové hry a virtuální světy potenciál podstatně proměňovat samotnou naši identitu. Jos De Mul tak vyzdvihuje nástup „ludické identity“ nahrazující dřívější identitu narativní, tj. budovanou na základě narativních vzorců známých například z literatury a filmů, která byla velmi efektivní coby způsob, jak dávat smysl heterogennosti našich životů a vytvářet určitý lineární, smysluplně zřetězený řetězec událostí osvětlující, co a proč se stalo. Ludická identita, formovaná mj. naší zkušeností s počítačovými hrami, v nás rozvíjí trochu jiné schopnosti a jiný koncept našeho Já:

> „V západní společnosti od doby modernity se zdá stále více převládat projektivní dimenze naší existence nad naší vržeností. V moderní éře se chápeme především jako autonomní, svobodně jednající subjekty. […] V tomto světle není náhodné, že interaktivita se stává klíčovým slovem v zábavním průmyslu. V počítačových hrách, stejně jako ve ‚hře života‘, musí moderní subjekt neustále dělat volby. […] Svět sám už není nahlížen z dalekosáhlé historické perspektivy, ale

---

324 J. Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, s. 93.
325 S. Turkle. *Life on the screen: Identity in the age of internet*, s. 255.

spíše jako databáze, herní pole, umožňující nám re-konfigurovat různé druhy světů."[326]

Význam her v tomto smyslu tedy spočívá v tom, co nám říkají o nás samých a o světě kolem nás – nikoli ovšem jako umělecká díla vhodná k interpretaci, ale coby kulturní fenomén.[327]

Ideologické významy her

Vedle výše zmiňované obsahové a antropologicko-kulturní analýzy se rozvinula také ideologická analýza počítačových her. Ta se zaměřuje na významy zašifrované v jednotlivých počítačových hrách či skupinách her a blíží se už více tomu, co nás zde zajímá primárně – tedy tomu, zda a jak počítačové hry vytváří implicitní, obecnější významy, podobně jako jiné umělecké druhy. David Bordwell rozlišuje čtyři druhy významů – přestože tak činí v knize o filmové analýze, lze tuto obecnou kategorizaci podle mého soudu dobře vztáhnout i na počítačové hry.[328] První je význam referenční, odkazující ke světům fikčním a reálným, které jsou zpřítomňovány v díle. Stačí i několik pixelů, abychom v hrách z 80. let rozpoznávali postavy, stromy, draky či budovy. Druhý typ významu je explicitní. Od fikčního světa a fabule příběhu je možné se posunout na abstraktnější rovinu, kdy za nimi uvidíme určité téma, jež dané dílo vyjadřuje velmi zřetelným, přímým způsobem. Například ve filmu *Čaroděj ze země Oz* (The Wizard of Oz, 1939), jak Bordwell připomíná, v jednu chvíli zazní: „There's no place like home", což v rámci příběhu o holčičce, která se snaží navrátit z pohádkové země Oz domů do Kansasu, vcelku jasně sugeruje, že tento film má být o důležitosti domova a rodiny. Třetí význam je implicitní. Jedná se o význam jakoby skrytý, symbolický, o to, co nám dané dílo jen nepřímo naznačuje. Jsou to ona hlubší témata či otázky, které nám dílo klade. Čtvrtý typ významu Bordwell nazývá potlačený či symptomatický. Je to význam, u nějž má recipient pocit, že jej dílo předává nezáměrně, protože jím prozrazuje leckdy cosi divného a nepěkného o svých tvůrcích či o ideologii doby, v níž dané dílo vzniklo. Symptomatický význam je specifický v tom, že je často v kontradikci s ostatními typy významů. Význam explicitní a referenční formují porozumění dílu na doslovné rovině, jež není těžké odhalit a většina

---

326 Jos De Mul. „The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games". In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005, s. 261–262.

327 Z dalších významných představitelů tohoto směru myšlení zmiňme pro případné zájemce alespoň ještě knihy Briana Sutton-Smithe a Miguela Sicarta: Brian Sutton-Smith. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001; Miguel Sicart. *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press, 2014.

328 Viz D. Bordwell. *Making Meaning: Inference and Rhetorics in the Interpretation of Cinema*, s. 8–9.

recipientů se na něm shodne; význam implicitní a symptomatický jsou pak klíčové pro vysvětlení díla, které je závislejší na individuálních interpretačních schopnostech recipienta.

Ideologická analýza počítačových her se zaměřuje na onen čtvrtý význam podle Bordwellovy kategorizace, potlačený či symptomatický, přičemž se snaží odhalit, jakým způsobem se nás některé hry snaží ideologicky indoktrinovat a nenápadně legitimizují určité problematické mocenské systémy. Za příklad si můžeme vzít třeba hry *The Sims* (2000), *America's Army* (2002) a *Medal of Honor* (2010), jimž byla v tomto ohledu věnována velká pozornost.

Hra Willa Wrighta *The Sims* na první pohled působí jako „neškodně" zábavná, „milá" simulace každodenního života lidí, včetně vaření, chození do práce a navazování přátelství. Herní pravidla a systém odměn zdají se být ovšem nastaveny tak, jak si všimli leckteří kritici, aby preferovaly konzumní způsob života a kapitalisticky adorovaly úspěch v práci zhmotněný penězi. Například Ian Bogost píše, že tato hra „bezpochyby upřednostňuje získávání materiálních věcí jako primární zdroj úspěchu a štěstí simů".[329] Gonzalo Frasca ve své kritice *The Sims* poznamenává: „Množství virtuálních přátel, které máte, závisí doslova na množství věcí, které vlastníte (čím větší máte dům, tím lépe)."[330] Přestože hru oceňuje pozitivně za její snahu zobrazovat realističtějším způsobem obyčejné lidské životy, všímá si toho, jak je založena na ustavičné práci, především v domácnosti, takže se nakonec při jejím hraní cítil jako „špatně placená virtuální služka".[331]

America's Army je zdarma přístupná MMO akční střílečka, která vznikla na zakázku americké armády, jež ji nechala vyrobit coby náborový prostředek k získávání nových vojáků do svých řad, tréninkovou pomůcku a zároveň určitý druh reklamy. Hra je proto navržena tak, aby se hráči učili dovednosti užitečné ve skutečném boji, například jak správně dýchat při míření zbraní na cíl. Z ideologického hlediska tato propagační hra zvláštně posouvá, zamlčuje či naopak překvapivě odhaluje některé aspekty reálných válečných konfliktů a role, které v nich hraje americká armáda. Aby hra získala označení, že je přístupná i pro děti a mládež, je oproti realitě velmi posunuto například vizuální zobrazování soubojů. Zabíjení nepřátel je doslova čistá záležitost: nikde žádná krev, žádné utrhané končetiny. Zvláštní a odhalující je také způsob, jak jsou hráči zapojováni do jednotlivých misí, kolik informací o probíhajícím válečném konfliktu je jim (ne)poskytováno a jaké

329 Ian Bogost. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge – London: The MIT Press, 2007, s. 259.

330 Gonzalo Frasca. „The Sims: Grandmothers are cooler than trolls" [online]. *Gamestudies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 20. 10. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/frasca/.

331 *Tamtéž*.

(ne)mají možnosti vybrat si, co chtějí či nechtějí dělat. Jak analyzuje Ian Bogost:

> „Úspěch armády je založen na obětavém provádění příkazů, které přicházejí shora od vyšší autority a které jsou splněny bez otázek či námitek. Tyto úkoly jsou, tak jako je tomu ve skutečné americké armádě, ochuzeny o geopolitický kontext. Odměna přichází ne za službu splněnou v rámci vědomého zájmu o konflikt, ale za službu prováděnou při absenci vědomí o politických okolnostech. Rekrut americké armády, jak se dozvídáme z *America's Army,* je apolitická bytost."[332]

Symptomatická je také reprezentace nepřátel. V rámci soubojů hráč vs. hráč (tzv. PVP souboje) proti sobě bojují skupiny hráčů – každá skupina má pocit, že bojuje za americkou armádu, přičemž druhou skupinu vidí jako nepřátele. Kdo je vlastně nepřítel, proč přesně s námi bojuje, jsou tak otázky, jež byly ze hry zcela eliminovány. Možnost vyzkoušet si jeho roli, vcítit se empaticky do jeho zkušenosti, nepřipadá v úvahu. Slovy Bogosta: „Naše perspektiva je nejen správná, ale neexistuje žádné vysvětlení pro chování nepřátel krom jejich podlosti."[333] Jak nicméně shrnuje, *America's Army* svou ideologii konstruuje tak výrazně, že tuto hru nemusíme brát pouze jako skrytě manipulativní a nebezpečnou propagandu, ale také jako určitou (sebe)reflexi ideologie, na níž je postaveno fungování skutečné americké armády: „I když nám může dělat starosti vliv této hry zacílené na mladé lidi, můžeme se na druhou stranu utěšovat skutečností, že nutně sama odkrývá ideologii americké armády ve svých herních pravidlech."[334]

Podobně si všímá Martijn van Zwieten ve své analýze FPS *Medal of Honor* (2010), jež má údajně rekonstruovat první dny operace Anakonda při vojenském vstupu USA do Afghánistánu v roce 2001, že „je velmi vzdálena realistickému prožití války, jež slibují vývojáři" – namísto toho je hráčům nabídnut „zjednodušený, dokonce glorifikující obraz vojenské intervence".[335] Ideologická deformace, oddalující dané dílo od realismu směrem k vojenské propagandě, je přitom založena na rozličných postupech, vedle rychlého mizení těl nepřátel kupříkladu v této hře úplně chybí obyčejní občané a Afghánistán je tak zobrazován jako „fundamentálně nepřátelská oblast

---

332 I. Bogost. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, s. 77.

333 *Tamtéž*, s. 78.

334 *Tamtéž*, s. 79.

335 Martijn van Zwieten. „Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First-Person Shooters" [online]. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. 2011 [cit. 15. 6. 2015]. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11312.17439.pdf.

zalidněná čistě teroristy".[336] Další rétorický trik spočívá pak v tom, že „navzdory tomu, že je hráč tím, kdo provádí invazi, je neustále umisťován do situací, kdy je přepadáván velkými skupinami nepřátelských vojáků. Tím hra účinně přenáší pocit, že agresorem není hráč, ale nepřítel – hráč jen brání svou jednotku."[337]

Jak naznačují výše zmíněné příklady, v počítačových hrách lze leckdy odkrývat velmi komplexní ideologické či Bordwellovými slovy symptomatické významy, podobně jako je tomu u filmu, literatury či televize. Přítomnost symptomatických významů nicméně nemusí být ještě důkazem, že počítačové hry jsou uměleckým, expresivním médiem tak jako zmiňované umělecké druhy. Potlačené významy a skryté ideologie můžeme odhalovat třeba i v reklamách či videích na YouTube, stejně jako v mnoha dalších kulturních produktech a institucích, od systému školství až po sportovní akce. Klíčová z hlediska podpoření naší hypotézy o uměleckém působení počítačových her je pro nás přítomnost významů, jimž Bordwell říká implicitní – tedy možnost konstruovat na základě videoher sofistikovaná a komplikovaná témata obecnějšího charakteru, jež mají potenciál nám odkrývat novým způsobem určité aspekty našich životů a světa, klást nám rozrušující, nesnadno zodpověditelné otázky.

Téma jako produkt recepce a hráčské konfigurace díla

Bordwellovo rozlišení mezi implicitním a symptomatickým významem je zčásti založeno na recipientově pocitu, který význam je dílem a jeho autory „chtěný" a který je naopak nezáměrný, v díle přítomný pouze jako jakési psychoanalytické podřeknutí, nezamýšlená stopa předsudečného smýšlení tvůrců či obecněji určité doby a kultury. Toto intencionální rozlišení nicméně podle mě pokulhává – je velmi ošemetné zjišťovat, co je tvůrčí záměr a co ne, a řekla bych, že někteří recipienti se touto otázkou ani nezabývají. Navíc leckterá díla můžeme považovat za umělecká, i když je tak tvůrci nezamýšleli. Právě v případě počítačových her, které v současnosti pro část lidí již představují umělecké médium, ale pro jiné hráče je to nepochopitelné přehánění, se můžeme leckdy setkat s případy herních děl, která recipienti vnímají jinak, než jak je (nejspíš) koncipovali od počátku jejich autoři. Toto odlišné vnímání téhož díla recipienty a autory je samozřejmě běžné i v jiných médiích, v případě her je ale o to silnější, protože odlišné pojetí díla ze stran recipientů zde vede nejen k jiné interpretaci, ale i přímo k jinému dílu. Způsob, jak interpretujeme témata určité hry, totiž ovlivňuje také způsob, jak ji v rámci hraní konfigurujeme, jak a z jakých prvků si ji skládáme dohromady.

---

336 *Tamtéž.*
337 *Tamtéž.*

Vezměme si za příklad extrémně populární MMORPG hru *World of Warcraft*, provozovanou od roku 2004. Tuto hru hraji s přestávkami už několik let. Přestože jsem typ hráčky nadšeně vítající možnost nořit se v hrách do příběhů a komplexních fikčních světů, *World of Warcraft* jsem tímto způsobem nikdy nebyla schopna vnímat, na rozdíl od leckterých jiných hráčů. Narace rozkouskovaná do mnoha krátkých úkolů, které často nijak nesouvisí s hlavní dějovou linií či liniemi, se mi zdá nepřehledná a málo napínavá; postavy i hlavní zvraty se mi jeví být načrtnuté jednorozměrně a nepřesvědčivě, zapadají příliš snadno do konvencí fantasy žánru; dialogy postrádají literární kvality, nepůsobí na mě ve většině případů ani vtipně ironicky, ani skutečně silně dramaticky. Občas mě potěšil nějaký intertextuální vtípek spjatý s jednotlivými questy, názvy postav či lokacemi, ale celkově se mi fikční svět *World of Warcraft*, navzdory svojí ohromné rozsáhlosti, která by přitom potenciálně mohla vést k velké komplexnosti, zdá málo propracovaný a tematicky plochý. Namísto jednotlivých výrazných osudů postav, které bych mohla nějak emočně vztáhnout k realitě, *WoW* nabízí spíše jen nekončící „velké dějiny" naplněné vojenskými a politickými převraty a vzájemnými vztahy různých vládnoucích šlechticů, generálů, kouzelníků a draků, které nemám motivaci významově interpretovat.

Nejenom, že to je podle mého soudu z narativního hlediska nepříliš podařená fantasy sága, coby hráčka jsem tuto rovinu *World of Warcraft* jednoduše zcela vypustila. Když mluvím s postavami ve hře, které mi zadávají nějaké úkoly a vysvětlují, co a proč je třeba udělat, tak je zásadně „neposlouchám", resp. nečtu. Co a kam mám jít udělat, mi řekne v bodech seznam na pravé straně obrazovky (dříve k tomu sloužil obdobný addon) a nepotřebuji k tomu žádnou narativní „omáčku". Questy ve *World of Warcraft* bývají až na výjimky poněkud stereotypní, a je mi proto celkem jedno, jestli mám jít zabít těch deset vlků/duchů/nemrtvých atp., protože někomu straší děti, nebo mám pomstít něčí smrt. V rámci svojí recepce jsem eliminovala všechna obecnější témata, jež se hra zdá nabízet (důležitost loajality, nutnost bránit svou zemi a podobná klišé), a soustředím se čistě jen na herní mechaniky. Není to pro mě špatné umělecké dílo, s nudnými dialogy, nezajímavými postavami a konvenčními příběhy – kdybych měla svůj zážitek konstruovat především na základě toho, co do hry záměrně vložili tvůrci jako potenciální významy, řekla bych spíš, že to pro mě prostě není umělecké dílo, tj. nevede mě k tomu, abych jej interpretovala a ve své mysli vřazovala do kontextu světa umění.

Přesto jsem paradoxně schopna chápat *WoW* jako umění, i když dost možná kvůli aspektům, které jeho tvůrci původně nepovažovali za to, co z této hry bude činit kvalitní dílo. Obecné téma, které tato hra inspirativně rozehrává a testuje, se pro mne skrývá v průzkumu různých forem společenství. Na této hře mne baví především tzv. raidování, tedy bojové výpravy

s devíti až devětadvaceti dalšími lidmi, jejichž úspěch závisí na choreograficky přesném a dokonale zkoordinovaném zvládnutí několik minut trvajících, velmi obtížných soubojů. Je pro mě proto důležité hrát se skupinou lidí, kteří jsou ochotni několikrát do týdne přijít večer včas, být na každý raid předem připraveni a poté se tři hodiny plně soustředit a společně se učit taktiku. Navíc pokud možno v pohodové atmosféře, s humorem a bez ztrácení nervů, což ve vypjatých chvílích po mnoha hodinách nezdarů není pro každého hráče snadné. Aby člověk takovou skupinu našel, je třeba se dostat do dobře organizované guildy, případně ji musí sám založit a vést. Tvůrci v této hře umožnili zakládání a řízení guild, nicméně jakým způsobem je ta která guilda řízena a jak se k sobě vzájemně členové guildy chovají, co je pro tyto mikro-komunity normální, žádoucí, akceptovatelné či naopak neslušné a nečestné, je už něčím, do čeho vývojáři až na výjimky nezasahují. Pro mě osobně je to přitom ten nejzajímavější aspekt této hry, který jsem měla možnost prozkoumávat jak jako členka různých guild, tak i coby tzv. „oficír" a rok a půl i jako guildmasterka. Svoboda vytvářet jakousi napůl reálnou (protože sestávající ze skutečných hráčů) a napůl fikční (protože fungující ve virtuálním světě) sociální instituci, tj. guildovní organizaci, s sebou nese možnost experimentovat s rozličnými způsoby řízení, uvažovat o tom, co a proč vede lidi k tomu, aby se chovali zodpovědně a přátelsky či naopak, co je nejlépe motivuje či naopak co je demotivuje, když po nich chcete v podstatě obrovské herně-pracovní úsilí a zapojení. V tomto smyslu pro mne *WoW* funguje jako vynikající sociálně-psychologický experiment, zkoumající rozličné způsoby „bytí spolu", a to u lidí, kteří jsou si přitom často velmi věkově a sociálně vzdálení a v reálném životě by se leckdy ani neměli šanci setkat. Teprve v rámci společenství hráčů a jejich rozličných emergentních taktik hraní pro mě také vznikají pamětihodné mikronarativy, kvůli kterým mám tuto hru ráda, od těch komických až po různé dramatické příběhy, jež se odehrály v rámci guild, jimiž jsem prošla – oblíbené a dlouho tradované bývají především historky o vzniku guild či naopak o jejich rozpadech, o zradách a interních hádkách, anebo naopak o chvílích, které sepětí členů guildy více utužily.

Jak je snad z tohoto mého stručného popisu patrné, zajímavá implicitní témata můžeme tedy nacházet i ve hrách, které tak nebyly koncipovány či u kterých tvůrci pravděpodobně očekávají trochu jiný způsob recepce. U implicitních významů je podstatné, že jsou vždy konstruovány recipienty, a to velmi rozličnými, do značné míry subjektivními způsoby. To, co mne osobně zaujalo na *World of Warcraft* z tematického hlediska a proč pro mne tato hra postoupila až na úroveň umění, může být pro mnoho jiných hráčů zcela nepodstatné. To, jak je leckdy jedna a ta samá hra nahlížena významově různě, až opačně, dokazuje třeba studie Joela Penneye. Penney vedl rozhovory s hráči série *Call of Duty.* Ti, kteří měli obecně kon-

zervativnější názory, vnímali tuto střílečku jako hru potvrzující důležitost „silné obrany" ve smyslu „podpory agresivní zahraniční politiky, stejně jako respektu vůči vojenským silám coby určité instituci".[338] Hráči liberálního založení, případně hráči nepocházející z USA, tento aspekt v *Call of Duty* neviděli. Všímali si oproti tomu třeba toho, jak první tři hry série umožňují hrát za různé národy a tím vlastně podporují představu spojenectví více národů ve válečných konfliktech a kritizují jednostranné vojenské zásahy, například takové, jaké podnikly Spojené státy při druhé válce v Iráku.[339]

Tvorba významů není nicméně pouze v rukách recipientů, ale je podstatně ovlivňována díly, tím, nakolik úzce či otevřeně, jednoznačně či mnohoznačně, umožňují významy konstruovat, jaká vodítka nám nabízejí a kolik času a prostoru k interpretačnímu zkoumání nám poskytují. Počítačové hry coby médium založené na interaktivitě a aktivním přístupu uživatelů se přitom zdají být obecně mnohem modulárnější než jiné typy médií. Když půjdu do kina na film, možná se mi nebude líbit příběh, ale těžko ho mohu nějak přeskočit a vnímat třeba pouze práci kamery – je to lineární, kompaktní dílo, které musím vnímat celé, anebo odejít a nevnímat ho vůbec. V knize mohu přeskočit pár stránek, ale riskuji tím, že přijdu o něco, co už by mne zajímalo, co bych chtěla začlenit do svého mentálního modelu díla. Oproti tomu hry umožňují nejen volit jednotlivé strategie hraní a odpovědi v rámci dialogů, které ovlivňují někdy i zásadně směřování narace. Leckdy nám dávají možnost prožívat jen určitou jejich část. V *Grand Theft Auto* tak mohu vypustit ostatní části včetně dějové linie a svůj čas trávit jen bloumáním po městě v různých autech; *World of Warcraft* je v extrémním případě možné hrát i zcela pacifistickým způsobem, bez zabití jediné herní postavy či živočicha.[340] Nastavitelnost her přichází také s možností nastavovat si podle svého (a výkonu svého počítače) grafiku a zvuk. Hráči, jimž jde především o rychlost jejich výkonu, si tak často například snižují detaily, aby mohli hrát rychleji a plynuleji – namísto kochání se vizuálními kvalitami si hru v podstatě činí více abstraktní, osekanou čistě na to, co potřebují k efektivnímu hraní. Většina her nabízí možnost vypnout či zapnout si hudbu a různé zvukové či vizuální efekty, což ve výsledku může silně ovlivňovat estetické i herní kvality zážitku. Sestavit

338 Joal Penney. „No Better Way to ‚Experience' World War II: Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities". In: Nina B. Huntemann – Matthew Thomas Payne (eds.). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. New York: Routledge, 2010, s. 199. Cit. dle Mary Flanagan – Helen Nissenbaum. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2014, s. 30.

339 *Tamtéž.*

340 Viz např. Lucas Sullivan. „WoW player reaches level 85 without killing a single mob" [online]. *PC Gamer*. 10. 4. 2011 [cit. 30. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.pcgamer.com/wow-player-reaches-level-85-without-killing-a-single-mob/.

podle svého si v některých případech můžete i celý interface, ať už díky tvůrcům, anebo pomocí tzv. addonů vytvořených hráči. Nejenže samy hry leckdy nabízejí rozličné způsoby hraní (např. kampaň pro jednoho hráče, multiplayerovou arénu, editor misí apod.), ale navíc hráči emergentně vynalézají a kolektivně ustanovují různé způsoby, co v hrách a s hrami dělat. Nejpatrnější je to v onlinových hrách, které fungují jako jakýsi work-in-progress, který je možné neustále měnit ze strany hráčů i vývojářů, kteří průběžně přidávají nové funkce a oblasti. Mezi hráči a vývojáři probíhají čilé diskuse na fórech a v rámci testovacích oblastí a tvůrci hry ji často přizpůsobují tomu, co hráči chtějí.

Modulárnost zážitku se přitom nutně týká i konstrukce významů hry. Přestože například *Banner Saga* (2014) nebo *Shadowrun Returns* (2013) kladou velký důraz na příběhovou linku a rozsáhlé dialogy, pro mě jako hráčku nebyly tyto jejich významové roviny příliš zajímavé, a tak jsem je rychle bez čtení přeskakovala, abych se dostala k částem se strategickými tahovými souboji. Hry nám dávají na výběr nejen uvnitř svého fikčního světa (kdy se můžeme rozhodovat, kam půjdeme, co řekneme v dialozích apod.), ale máme často na výběr i co se týče celkového sestavení našeho zážitku, které části hry využijeme a které ne a jakým způsobem, tedy jak si svůj zážitek celkově poskládáme. Zatímco u většiny jiných médií konstruujume významy na základě relativně stabilního artefaktu, v případě počítačových her konstruujeme významy na základě díla, které jsme sami do značné míry sestavili z možností, jež se nám nabízely.[341] Z uměleckého hlediska tuto variabilitu a posun autorství na recipienta považuji za inovativní prvek, i když takováto svoboda a otevřenost může někdy vést k tomu, že nám coby hráčům „uteče" možnost vnímat danou hru coby dílo s nějakými sofistkovanějšími skrytými významy. Jak jsme rozebírali již v kapitole o vyprávění, velká míra svobody hráče někdy umenšuje možnosti tvůrců řídit tím „správným" způsobem zážitek, vystavět jej dramaticky a překvapivě. Na druhou stranu ale, jak jsem se snažila ukázat na příkladu s *World of Warcraft*, naše konfigurování díla je úzce propojené s tím, jaké významy si na jeho základě konstruujeme. Leckdy přitom můžeme hrát – tj. skládat si danou hru z různých možných prvků – právě tak, abychom dané hře dodali určité téma, někdy i takové, které do ní pravděpodobně její autoři záměrně nevložili.

341 Této plastičnosti, „zranitelnosti" počítačových her si všímá například také James Newman, který mluví o „proměnlivosti videoher, jejich otevřenosti vůči modifikacím skrze hraní, hackování/crackování anebo využívání jejich technických nedostatků". James Newman. *Playing with Videogames*. New York – London: Routledge, 2008, s. 15.

Mezi instrumentálním a interpretačním hraním

Zážitek hraní, specifický často svou akčností, rychlostí, zvýšeným adrenalinem, překonáváním překážek, touhou po vítězství, bývá někdy stavěn do protikladu k zážitku z umění, kdy dílo vnímáme velmi distancovaně i empaticky zároveň a neustále testujeme různé interpretační hypotézy. V případě vnímání konkrétně počítačových her bychom pak mohli analogicky vytyčit dvě odlišné herně recepční strategie, instrumentální a vedle toho interpretační.[342] První z nich označuje tendenci hrát tak, abychom ve hře byli co nejlepší, což může vést k tomu, že osekáme ze hry vše, co není bezprostředně využitelné k našemu cíli vyhrát, popasovat se s herními pravidly, zdolat výzvu, kterou pro nás herní omezení představují – vypustitelné pak jsou leckdy dialogy, hudba či vizuální detaily, stejně jako obecnější významy, jejichž interpretace by nás mohla „zdržovat", odvádět pozornost od herních mechanik a našeho okamžitého zapojení do nich. Druhá recepční strategie odkazuje k přístupu těch hráčů, kteří naopak mají tendenci vytvářet si na základě hraní určité příběhy a významy, nechávat se hudbou, narací, ale i herními pravidly navádět ke konstrukci co možná bohatého a komplexního zážitku, jejž bychom mohli označit za estetický či umělecký. Přestože někdy tyto strategie, instrumentální a interpretační, bývaly stavěny do kontrastu jako něco, co se vzájemně vylučuje[343] – jako bychom počítačovou hru mohli buď jen hrát, anebo jen esteticky prožívat a interpretovat –, jejich odlišnost není podle mého soudu tak radikální.

Některé definice počítačových her, opírající se z velké části o analýzy i her ne-digitálních, skutečně do určité míry vyzdvihují touhu zvítězit, onen „praktický", na cíl zaměřený aspekt hraní. Např. Katie Salenová a Eric Zimmerman píší: „Hra je systém, v němž jsou hráči zapojeni do umělého konfliktu definovaného pravidly, který ústí do nějakého kvantifikovatelného výsledku."[344] Jesper Juul pak definuje hry takto: „Hra je systém založený na pravidlech s proměnlivými a kvantifikovanými výsledky, kde odlišné výsledky získávají odlišnou hodnotu, hráč se snaží, aby ovlivnil onen výsledek a cítí se emocionálně svázán s výsledkem, přičemž důsledky této aktivity jsou věcí dohody."[345] Herní vývojář Brian Upton proti koncepci hraní

342 Např. Jesper Juul v podobném smyslu zmiňuje rozličné hráčské strategie hraní *Quake III: Arena,* když mluví o tom, jak si někteří hráči záměrně snižují detaily zobrazení, aby hra fungovala rychleji: „Zkušení hráči přesouvají svou pozornost od fikčního světa hry ke hře jako sadě pravidel." J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 139.

343 Vzpomeňme např. na pojetí uživatelských funkcí u Espena Aarsetha v *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*.

344 K. Salen. – E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, s. 96.

345 J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 36. Tato emocionální vázanost na výsledek sugeruje, že je pro hráče důležité uspět, vyhrát, nicméně Juul zároveň zdůrazňuje, že „různé hry přinášejí různé druhy potěšení a různí hráči si mohou i jednu a tu samou hru užívat ze zcela odlišných důvodů". *Tamtéž*, s. 19.

založené na dosahování nějakých výsledků staví jinou, vycházející z myšlení Johana Huizingy, v níž vítězení není nijak nutnou součástí. „[…] je snadné padnout do pasti, kdy si myslíme, že vítězení je integrální součástí hraní," varuje.[346] Hraní proto oproti výše zmíněným koncepcím definuje otevřeněji jako „svobodný pohyb v rámci určitého systému omezení"[347] a tvrdí:

> „Tím, že trváme na tom, že naše jednání a interpretace ve hře mají význam pouze jako nástroje pro dosažení vítězství, se sami uzavíráme před myšlenkou, že hry mohou být expresivním médiem. Aby hry měly moc být trvalejším zážitkem, musíme je v rámci našeho vnímání přestat chápat jen jako okamžitou nutnost zvítězit. Musíme vynalézt strategie takového zapojení do her, které jsou širší, hlubší a déletrvající […]."[348]

Je otázka, jak moc jsme motivováni hrát čistě kvůli touze vyhrát a nakolik je pro nás hraní zábavné samo o sobě, coby zážitek, který může být velmi variabilní – nejen rychlý, ale někdy třeba i meditativní, striktně řízený pravidly, anebo taky velmi svobodný a zapojující imaginaci, nejen radostný, ale i (zajímavě) frustrující. Jesper Juul píše: „Hraní her je aktivita zlepšování dovedností za účelem překonání překážek, a hraní her je proto fundamentálně zkušeností učení se."[349] Toto potěšení z učení se, jež je vlastní hrám, přitom může být silnější než potěšení z triumfu, z oněch chvil, kdy si dokazujeme, že už jsme daný herní systém dokonale ovládli. Osobně například jen výjimečně dohrávám strategické hry až do konce v rámci jejich kampaní – hra pro mne nekončí ve chvíli, kdy je uzavřena série misí a příběh, jenž tyto úkoly motivoval, ale tehdy, když jsem dostatečně pochopila herní mechaniky a naučila jsem se, jak onu hru hrát, jak správně vyvážit třeba získávání surovin, rozvoj vědy, výrobu předmětů, financování, trénování vojáků a útok na nepřátele.

Jesper Juul věnoval nedávno fenoménu prohrávání v digitálních hrách celou knihu. Hned v jejím úvodu píše o „paradoxu prohrávání" v počítačových hrách – přestože lidé obecně neradi zažívají neúspěch, „hráči preferují hry, v nichž selhávají".[350] Moje zážitky z raidování ve *World of Warcraft* jsou v podstatě dlouhá série neúspěchů, fatálních chyb mých i mých herních přátel, vynalézajících společně všemožné, často velmi překvapivé způsoby, jak totálně pokazit nějaký těžký souboj a hromadně „wipnout", tedy

346 Brian Upton. *The Aesthetic of Play*. Cambridge: The MIT Press, 2015, s. 11.

347 *Tamtéž*, s. 15.

348 *Tamtéž*, s. 267.

349 J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, s. 5.

350 Jesper Juul. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2013, s. 2.

fikčně umřít. Do mé paměti se sice hluboce zapsaly euforické chvilky radosti po pokoření velmi těžkých monster i chvilková pýcha na naši guildu při pohledu na žebříček progresu guild, nicméně tato chvilková radost je odměnou za mnoho hodin neúspěchů při učení se taktik jednotlivých bojů. Neznamená to přitom, že bych chtěla onen čas obtížného zdolávání stále znova opakovaných neúspěchů přeskočit, naopak – právě tato fáze je pro mě extrémně zábavná ve své náročnosti. Podobně si všímají Helen Kennedyová a Seth Giddins, že „mistrovství je jen jedním z vícera potěšení",[351] které nám počítačové hry poskytují: „Naší hypotézou je, že konvenční předpoklady, že hráči se učí herní systém proto, aby nad ním dosáhli mistrovství – a že toto mistrovství je zdrojem hlavního potěšení z hraní – je ve skutečnosti opakem dynamiky a potěšení z hraní videoher."[352] I když ve hře zažíváme prohry, i když nemáme věci pod kontrolou a marně se snažíme ovládnout herní mechaniky, neznamená to, že si hru zrovna v takových chvílích neužíváme.

Náš přístup k hraní může být do určité míry jaksi schizofrenní – sice se většinou snažíme alespoň do určité míry zlepšovat a pochopit, jak hra funguje, ale leckdy upřednostníme takové herní rozhodnutí, které není nejefektivnější z hlediska potenciálu zvítězit, nicméně může vést ke vtipnému, překvapivému, poetickému nebo jinému výsledku – třeba když namísto zvyšování úrovně postavy vyrazím se svým avatarem na výlet po fikčním světě dané hry, motivovaný čistě touhou objevovat. Miguel Sicart v jednom textu v odkazu na moderní ekonomické teorie her píše: „I když by klasická ekonomika tvrdila něco jiného, současné relevantní studie [...] ukazují, že hráči se rozhodují z jiných důvodů, než aby optimalizovali výsledky. V hraní je určitá krása, stejně jako určitá míra morálky a etického myšlení. Hraní je spolu-utvářený zážitek."[353] Jinak řečeno: nehrajeme čistě instrumentálně, abychom vyhráli, ale často spíše proto, abychom dospěli k nějakému intenzivnímu *zážitku*, ve kterém případná prohra nebo vítězství hrají jen sekundární úlohu. Důraz některých klasických definic počítačových her na soupeření a vítězení se tak zdá být přehnaný a výše zmiňovaný „interpretační" způsob hraní, který maximalizuje právě jeho zážitkové kvality, se v této perspektivě už nejeví být jako nějaká minoritní strategie, ale jako běžný, mnoha hráči používaný způsob, jak (si) produktivně hrát.

---

351 Seth Giddings – Helen W. Kennedy. „Little Jesuses and Fuck-Off Robots: On Cybernetics, Aesthetics, and Not Being Very Good at Lego Star Wars". In: Melanie Swalwell – Jason Wilson (eds.). *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*. Jefferson – London: McFarland, 2008, s. 30.

352 *Tamtéž*, s. 14.

353 Miguel Sicart. „Digital Games as Ethical Technologies". In: John Richard Sageng – Halvard J. Fossheim –Tarjei Mandt Larsen (eds.). *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht – London: Springer, 2012.

Brian Upton ve své knize *The Aesthetic of Play* (Estetika hraní) zdůrazňuje ještě dva momenty podstatné pro naši úvahu o tématech počítačových her. Zaprvé ukazuje, že mezi interpretováním uměleckého díla a hraním hry není nějaký velký rozdíl, ale naopak je mezi nimi zásadní podobnost: „Když hrajeme hru, čteme knihu, díváme se na film anebo posloucháme symfonii, tak jsme průběžně zapojeni do interpretativní hry."[354] Interpretování nějakého artefaktu je samo o sobě způsobem hraní, aktivní činností, která se řídí určitými pravidly či omezeními. Na základě svých předchozích zkušeností hledáme a očekáváme určité narativní struktury, žánrové konvence, pohyby kamery, chování postav, způsob ovládání prostřednictvím interface atd., a současně si neustále vytváříme hypotézy o možných významech toho, co vidíme a slyšíme. Zkoumáme, jestli to má být vtipné nebo poetické, co do díla asi vložili tvůrci záměrně a co je naopak nechtěná „chyba", uvažujeme o tom, nakolik se jedná o dílo konvenční nebo originální, zda se nám líbí, nebo ne a proč. Existují přitom určitá pravidla, často používané postupy, jimiž se při hledání vysvětlení díla řídíme – třeba že závěr přináší leckdy určité převrácení významů či shrnutí, umožňující definitivně pochopit, co bylo jeho smyslem; že v dialozích, i když znějí civilně a obyčejně, může být zašifrováno nějaké metaforické poselství; že detaily na tváře postav slouží jako vodítka k empatickému napojení na jejich emoce; že několikeré zopakování určitého motivu asi nebude náhoda, ale záměrná nápověda navádějící nás k nějakému podstatnému významu díla. Interpretaci můžeme vidět jako proces hravého, tj. experimentujícího dešifrování, při kterém jsme na jednu stranu omezeni samotným dílem a našimi naučenými recepčními strategiemi, stejně jako předchozími zážitky s tím kterým médiem, ale na druhou stranu máme poměrně velkou svobodu, co budeme v rámci interpretace s dílem dělat – na kterou jeho rovinu se zaměříme, jaké jeho prvky si spojíme dohromady, jaké asociace nás napadnou. Interpretační strategie hraní, v rámci níž hrajeme počítačovou hru tak, že zároveň uvažujeme o nějakých obecnějších otázkách a tématech, které nám možná klade, tudíž nestojí nutně v protikladu k hraní instrumentálnímu, zaměřenému na výkon.

Interpretování významů můžeme vidět jako určitou hru, kterou můžeme hrát jak s počítačovými hrami, tak s romány, filmy či televizními seriály. Podle Uptona stojí hraní, onen „svobodný pohyb v rámci určitého systému omezení",[355] v jádru jakéhokoli estetického zážitku, ať už se jedná o klasičtější umělecké druhy, anebo o počítačové hry: „Hudba, divadlo, malířství nebo architektura (opravdu jakákoli aktivita, kterou můžeme nazývat

354 B. Upton. *The Aesthetic of Play*, s. 259.

355 Jeho definice hraní je mimochodem velmi podobná definici hraní od Salenové a Zimmermana, kteří popisují hraní jako „svobodný pohyb v rámci určité rigidnější struktury". K. Salen. – E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, s. 304.

‚uměním') mohou být analyzovány a chápány v myšlenkovém rámci založeném na konceptu hraní."[356] Hraní se neomezuje na hraní deskových či počítačových her – hrajeme si s technikou, s věcmi na stole při telefonování, s ostatními lidmi při žertování v rozhovoru, se světem kolem nás. Hraní počítačových her se podobá recepci uměleckých děl v tom, že skrze hraní vždy něco analyzujeme, testujeme, prozkoumáváme.

Zdá se tedy, že mezi instrumentální a interpretační strategií hraní digitálních her není žádná nepropustná hradba, že se nejedná o navzájem se vylučující přístupy. Jak jsme viděli, vítězství není nutně primárním zájmem hráčů a interpretování je samo o sobě jistým druhem kreativního hraní si s dílem. Přesto, jak upozorňuje Brian Upton, ony dva přístupy v některých situacích, u některých typů her, skutečně mohou vstupovat do konfliktu: „Problém s privilegováním interpretace je v tom, že odvádí naši pozornost od bezprostředního zapojení do díla směrem k tomu, co následuje po onom zapojení. Je to odmítnutí ‚přítomnosti' – našeho pocitu imerzivního ponoření do právě se odvíjejícího okamžiku."[357] Osobně s tímto tvrzením souhlasím nicméně jen napůl. Okamžik pochopení není nutně něco, co nás vytrhává z ponoření do díla, reflexe nemusí být nutně distancující; naopak, interpretační uvědomění si možného významu nás dokáže leckdy více vtáhnout do situace, lépe ji zarámovat a tím jí dodat na intenzitě. Když hraji *Papers, please* (2013) a v určité chvíli mi konečně začíná docházet moje problematická pozice – že zde ztělesňuji někoho, kdo je součástí represivního aparátu totalitní země, že tuhle hru těžko můžu kdy „morálně" vyhrát –, neznamená to, že přestávám být do hry ponořena. Naopak až v takové chvíli se ve mně začínají prát protichůdné pocity, zažívám vnitřní svár, když se snažím rozhodnout, jak takovou hru hrát, čeho jsem vlastně schopná jako člověk a hráč, kde jsou moje hranice. Nehraju už jen nějaký logický rychlík, ale začíná mi emocionálně záležet na tom, co a proč ve hře činím.

Prožívání díla a tvorba významových hypotéz probíhají průběžně a do značné míry současně, nejsou ostře oddělené a seřazené časově za sebou, ale jedná se spíš o spirálu, kdy recepce vede k interpretaci, která ovlivňuje recepci atd. Upton má nicméně podle mého soudu pravdu v tom, že naše mysl, jež řídí dělení naší pozornosti a zpracovávání informací, má v každém okamžiku jen určitou omezenou kapacitu. Počítačová hra, která má být průběžně interpretována, nám v ideálním případě musí dát adekvátní čas k tomu, abychom se ve své mysli ponořili do úvah. Upton zmiňuje v této sou-

356 B. Upton. The Aesthetic of Play, s. 11. Spojení mezi hraním a estetikou popisovali už před Uptonem podrobněji leckteří jiní teoretici, mj. Friedrich Schiller a Hans-Georg Gadamer. Srov. Hans-Georg Gadamer. *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*. Přeložil Nicholas Walker. New York: Random House, 1974; Friedrich Schiller. *Estetická výchova*. Přeložil Josef Hrůša. Olomouc: Votobia, 1995.

357 B. Upton. *The Aesthetic of Play*, s. 284.

vislosti *Dear Esther* (2012) a podobně bychom si mohli připomenout další explorační hry, jako *The Vanishing of Ethan Carter* (2014), *The Talos Principle* (2014) či *Everybody's Gone to Rapture* (2015), které ponechávají hráči tolik času na bloumání a prozkoumávání, že pak leckdy stačí i nějaký malý náznak, aby se nám v mysli rozběhla kaskáda různých hypotéz, o co se jedná, proč je to ve hře, co to všechno znamená. Oproti tomu když jdu hrát s kamarády *Diablo III* (2012), tak vlastně nemám čas konstruovat si nějaké sofistikované hypotézy, zda náhodou fikční svět či herní mechaniky této hry v sobě neskrývají něco „víc" – nejenže si u hraní povídáme, ale tempo hraní je tak frenetické, že není čas takovýmto způsobem uvažovat. Neznamená to ale, že hlubší významy je možné hledat jen v pomalých, meditativních hrách. Zahlcenost vjemy a časový stres mohou fungovat také jako specifická estetická kvalita a vést nás právě svou chaotičností k hledání skrytých významů. Snažíme-li se docílit toho, aby hra byla esteticky působivá, je vhodné, aby herní design zohlednil možnost interpretační herní strategie a alespoň v určitých chvílích nám k ní dal prostor. Příkladem mohou být série *System Shock*, *Bioshock*, jež střídají rychlou imerzivní akci s poklidnějšími částmi.

Jak hry budují témata

Jakým způsobem hry vytváří implicitní významy nabízející se interpretaci? Liší se v tom nějak od ostatních médií? Jsou nějaké typy významů, které počítačové hry vyjadřují snadněji a komplexněji než jiné? Například literatura exceluje ve vyjádření vnitřního světa člověka, jeho vnitřní řeči, kinematografie pak čerpá svou sílu částečně z toho, že nám ukazuje viditelný svět v jeho materialitě, textuře, rytmu, vytváří realistickou, až taktilní iluzi viditelného světa tak, jak to neumí jiná média. Existují obdobně určité oblasti, v nichž excelují digitální hry?

Jak jsme již rozebírali výše, témata v hrách si nekonstruujeme jen na základě toho, co říkají postavy a co plyne z příběhu – ostatně mnoho her žádnou naraci neobsahuje. V roce 2009 byla na Playstation 3 uvedena hra *Flower* od thatgamecompany. Nenajdeme v ní klasické vyprávění (i když určitý narativní vývoj tu přeci jen je) ani žádné lidské postavy. Hráč se v ní stává větrem, ženoucím a sbírajícím okvětní plátky květin. Jedná se o primárně snový, hypnotický zážitek, postavený na vizuální kráse prostředí, plynulém, osvobodivém pohybu krajinou a něžně radostné hudbě. I takto poetický, do značné míry abstraktní zážitek někteří hráči dokázali analyzovat v pojmech podpovrchových obecných témat. Mary Flanaganová a Helen Nissenbaumová tak píší, že „do hraní jsou včleněny hodnoty rovnováhy, udržitelnosti, kooperace a vlivu",[358] Brian Upton hru charakterizuje

358 Mary Flanagan – Helen Nissenbaum. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2014, s. 22.



Obr. 7 / *Flower* (2009)

jako „meditaci o životě a smrti, plození a úpadku, strachu a odvaze".[359] Příběh, dialogy, postavy jsou jen některé z mnoha prvků herního díla, které pomáhají spolu-konstruovat význam, vedle nich se naše kontrukce implicitních témat může opírat o mnohé další aspekty hry, jak ukazuje právě *Flower* – například o formální, estetické kvality, stejně jako o herní systém. Mary Flanaganová a Helen Nissenbaumová se v knize *Values at Play in Digital Games* (2014, Hodnoty rozehrané digitálními hrami) zaměřily na otázku, jak digitální hry zobrazují obecné hodnoty (jež můžeme chápat jako speciální kategorii implicitních významů). Lze podle nich vytyčit celkem 15 nej-

359 B. Upton, *The Aesthetic of Play*, s. 275.

častěji využívaných prvků tvořících sémantickou rovinu digitálních her. Je to seznam, jak samy autorky zdůrazňují, nekompletní, nicméně dobře naznačuje pestrost výrazových možností tohoto média při tvorbě významů. Náleží do něj: narativní premisa a cíle, postavy, akce ve hře, hráčská volba, pravidla pro interakci s jinými hráči a nehratelnými postavami, pravidla pro interakci s prostředím, hledisko, hardware, interface, herní engine a software, kontext hraní, odměny, strategie, herní mapy, estetika.[360] Autorky ve své knize podrobněji argumentují, jak se tyto jednotlivé aspekty výrazně podílí na tvorbě významů na příkladech konkrétních her.

Herní teoretici v této souvislosti často vyzdvihují především herní systém, herní pravidla, coby zásadní expresivní prostředek her. Ian Bogost mluví o tzv. „procedurální rétorice" her, kterou definuje takto:

> „Proceduralita odkazuje k vytváření, vysvětlování či rozumění procesům. A procesy definují způsob, jak věci fungují: metody, techniky a logiky, které pohání chod systémů, od mechanických systémů, jako jsou motory, přes organizační systémy, jako jsou střední školy, až po konceptuální systémy, jako je náboženská víra. Rétorika odkazuje k efektivnímu a přesvědčivému vyjadřování. Procedurální rétorika je tedy praxe používání procesů persvazivním způsobem."[361]

Stručněji řečeno: „Procedurální reprezentace vysvětluje procesy *pomocí jiných procesů*.[362] Zatímco jiná média excelují v zobrazení vizuálních detailů, vnitřní řeči člověka, narativní komplexnosti atd., specifickou kvalitu počítačových her můžeme hledat mj. v tom, jak ukazuje fungování nějakého systému, rozličné vzájemné vztahy a procesy formalizované v určitých „podpovrchových" pravidlech, která tento systém utvářejí. Akce a reakce nejsou jen základem interaktivního vztahu nás hráčů s počítačem, ale jsou i tím, co hry výborně reprezentují a tematizují. Co se stane, když v městě, které buduji, postavím příliš mnoho anebo naopak příliš málo autobusových zastávek? Jaké všechny faktory musím pohlídat, aby mi v onom městě fungovala veřejná doprava, a jak na to získám finance z rozpočtu a daní, aniž by se mi začala bouřit populace a aniž by se příliš znečistilo ovzduší? Jak zareaguje určitá postava, když jí něco řeknu? Co se stane, když se rozhodnu zachovat v určité situaci nemorálně – jaké větve příběhu si tím uzavřu navždy, jaké důsledky to pro mě v daném fikčním světě bude mít? Jaký bude mít efekt, když zkusím vystřelit na svůj cíl z určitého místa určitou zbraní – trefím se, minu nebo mou střelu vykryje? Za jakých podmínek se trefím

360 M. Flanagan – H. Nissenbaum. *Values at Play in Digital Games*, s. 33–34.
361 I. Bogost. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, s. 3.
362 *Tamtéž*, s. 9.

a proč? Takovéto otázky procedurální povahy nám hry kladou, přičemž to, co nám tak ukazují, je z velké části ne-vizuální, neviditelné, „podpovrchové". Zobrazují, jak věci fungují, za jakých podmínek se něco děje a z jakých důvodů. Repetitivnost, která je hrám občas vyčítána, je přitom důležitá pro to, abychom mohli reprezentovaný systém doslova vyzkoušet, tj. různými způsoby opakovaně nastavovat jiné výchozí podmínky a jiné parametry provádění akce, abychom nakonec dospěli k takovému procesu, který bude fungovat a dovede nás k požadovanému výsledku. Prohrávání, o kterém jsem psala výše, je tak zcela integrální součástí tohoto napínavého zážitku – nejde jen o to vyhrát, ale především o to zjistit, jak a proč, za jakých podmínek, se v dané hře vyhrává (anebo prohrává), to je to, co daná hra reprezentuje, ne samotné vítězství.[363]

363 Tato schopnost videoher je bezesporu výjimečná, nicméně připomínám, že významy utvářejí také jinými zmiňovanými způsoby, svou vizuální stránkou, narací, hudbou atd. – v různých hrách je důraz kladen na jiné výrazové prostředky. Zdůrazňuji to proto, že někteří teoretici a hráči mají tendenci tvrdit, že hra je ve svém základu jen a pouze onen dynamický systém a ostatní její prvky jsou jen povrch, většinou zcela vypustitelný a nedůležitý. Například Miguel Sicart při uvažování o morálních významech vytvářených hrami píše: „Pokud chceme popsat etiku nějaké počítačové hry, musíme nejdříve analyzovat její pravidla: k čemu je hráč nucen a/nebo povzbuzován. Teprve až popíšeme pravidla hry, můžeme analyzovat herní svět, narativ a další audiovizuální elementy ve vztahu ke klíčovým hodnotám a chování prezentovaným herním systémem. Jinak řečeno morálka počítačové hry tkví v jejím designu." Miguel Sicart. *Ethics of Computer Game*. Cambridge: The MIT Press, 2009, s. 24. Paradoxně sám Sicart o dva roky později takovýto přehnaný důraz na předávání významů pomocí herních systémů kritizoval v textu Miguel Sicart. „Against Procedurality" [online]. *Game Studies*. 2011, roč. 11, č. 3. Dostupné z: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.

Síla sdělení, tíha rozhodnutí

V debatách o potenciálním uměleckém charakteru počítačových her před pár lety občas zazníval argument, že hry stále ještě čekají na nějaké své kanonické dílo – něco, jako byla třeba *Intolerance* (1915, The Intolerance, r. David W. Griffith) pro kinematografii – dílo, které by toto nové médium legitimizovalo, ukázalo v plné síle jeho možnosti, definitivně dosvědčilo, že se jedná o expresivní protředek s již bohatě rozvinutým jazykem.[364] V současnosti nicméně tato výtka z diskurzu o počítačových hrách, zdá se, už mizí, nejspíše i proto, že se čím dál častěji určité hry zařazují do jakéhosi „zlatého fondu" herní historie. V rámci rozličných textů a debat o počítačových hrách se serióznějším významovým přesahem a emocionálním dopadem na hráče jsou často zmiňovány následující postarší i nové hry, které tak podle mého soudu pomalu začínají konstituovat část onoho „nezpochybnitelného", zakladatelského kánonu média her: *Ultima IV* (1985), *Balance of Power* (1985), *Another World* (1991), *I Have No Mouth and I Must Scream* (1995), *Myst* (1997), *Planescape: Torment* (1999), *Longest Journey* (1999), *Black and White* (2001), *Ico* (2001), *Star Wars*: *Knights of The Old Republic* (2003), *Shadow of the Colossus* (2005), *The Marriage* (2006), *Passage* (2007), *Portal* (2007), *Braid* (2008), *Fallout 3* (2008), *The Stanley Parable* (2011), *Journey* (2012), *Spec Ops*: *The Line* (2012), *Papers, please* (2013), *Gone Home* (2013), *Last of Us* (2013), *This War of Mine* (2014), *The Talos Principle* (2014), herní série *SimCity* (1989–2014), *Civilization* (1991–2015), *System Shock* (1994–1999), *Fable* (1996–2008), *Grand Theft Auto* (1997–2015), *Half-life* (1998–2007), *Deus Ex* (2000–2011), *Metal Gear Solid* (2000–2015), *The Witcher* (2007–2015), *Bioshock* (2007–2013), *Mass Effec*t (2007–2012), *Dragon Age* (2009–2014), *The Walking Dead* (2012–2014), *Life is Strange* (2015) a další... Seznam je to přiznaně nahodilý a nevyčerpávající, i když doufám přeci jen reprezentativní, co se týče připomenutí už úctyhodného množství her s ambicí sdělovat nám něco podstatného o světě kolem nás. Co spojuje velkou část těchto oceňovaných her a v čem tkví síla jejich dopadu na hráče, jsou především dvě inovativní možnosti média počítačových her: zaprvé schopnost sdělovat významy pomocí komplexního, simulovaného systému (tedy pomocí „procedurální rétoriky", o níž

364 Viz například argumentace Rogera Eberta probíraná v 2. kapitole: R. Ebert. „Video Games Can Never Be Art".

mluví Bogost) a zadruhé schopnost uvrhávat hráče do obtížných etických dilemat, kdy hráči sami nesou morální zodpovědnost za další směřování děje a za důsledky svých rozhodnutí. Přiblížit a vysvětlit obě tyto inovativní možnosti, jež přímo zakládají sílu sdělení některých počítačových her, se pokusím na základě podrobnějšího rozboru dvou z nich – prvního dílu akční sci-fi RPG série *Mass Effect* (2007) a nezávislé strategické survival simulace *This War of Mine* (2014).

Mass Effect

Mass Effect se odehrává v roce 2183. Lidská rasa náleží k relativně novým členům meziplanetárního uskupení spojenců zasedajícího na rozsáhlé vesmírné stanici zvané Citadela. Rozhodovací pravomoci zde mají v rukou členové Rady sestávající ze zástupců nejvlivnějších ras – lidí, turianů, salarianů a asari –, vedle nich je fikční svět zalidněn i dalšími mimozemskými bytostmi. Každá z mimozemských ras se přitom odlišuje nejen vizuálně, ale především velmi odlišnou kulturou a historií a z nich plynoucími způsoby chování, hodnotami a názory. Křehkost politické aliance založené na snaze sjednotit takto rozličné kultury je patrná od počátku hry, kdy se náš avatar Shepardová (či Shepard při výběru mužského hrdiny) snaží přesvědčit Radu o tom, že Saren, člen elitní jednotky agentů zvaných Spectres, páchá závažné zločiny. Nejednotnost Rady a nedůvěra vůči lidstvu coby ambiciózním nováčkům ve vesmírném společenství vede k tomu, že Rada zpočátku těmto zprávám nevěří. Z Shepardové se nicméně záhy stává kapitánka kosmické lodi Normandy VI a členka onoho elitního spolku agentů Spectres a vydává se zjistit, jaké mnohem dalekosáhlejší spiknutí se skrývá za Sarenovými činy. Postupně v její roli zjišťujeme, že Saren připravuje půdu pro invazi jiné mimozemské rasy, která opakovaně ničí a zotročuje rozvinuté civilizace, a že je tedy celé naše galaktické společenství v ohrožení.

Hlavní dějová linie nás vede k pátrání na mnoha odlišných planetách, kde vstupujeme do kontaktu s rozličnými postavami, různými mocenskými zřízeními a skupinami, které zastávají odlišné názory a mají odlišné cíle. Autorům se podařilo včlenit do světa hry spoustu mikropříběhů, na které je možné narazit na mnoha místech – při hledání určitého člověka důležitého z hlediska pochopení Sarenových činů, při rozhovoru se členem posádky nebo třeba ve chvíli, kdy jdeme kolem hádající se dvojice na ulici a rozhodneme se do jejich hádky vmísit. Tyto jednotlivé mikropříběhy – přestože jsou leckdy „nepovinné" – jsou přitom dobře napojeny na hlavní linku, pomáhají vytvořit pocit rozlehlého, pestrého, proměňujícího se a živoucího světa, který je navzdory své kulturní rozdílnosti založen na přeci jen do značné míry podobných morálních principech. Živost světa pomáhají v hráči evokovat mj. postavy na ulicích, v nočních klubech a obchodech, jejichž hovory máme možnost často odposlechnout, když jdeme kolem,

přičemž tyto hovory zrcadlí někdy i události, jichž jsme byli předtím hybateli. Například poté, co se v jednom z vedlejších questů rozhodnu v roli Shepardové poskytnout novinářce důkazy o korupci, o několik dnů později ve výtahu při poslechu zpráv slyším informace o kauze, která se na základě toho rozpoutala. Iluzi realistického, psychologicky a kulturně detailně vykresleného světa napomáhá vytvářet formální fluidnost tohoto díla. Realističnost zde nepochází z nějaké hyperrealistické grafiky, ta má přes svou propracovanost stále daleko k fotorealistickému obrazu. Realisticky působí nicméně plynulé pohyby postav, které se bez škobrtnutí nejen běžně pohybují, ale také elegantně tančí a efektivně bojují, a jejich podrobná mimika vyjevovaná v detailech tváří. Fluidnost je typická i pro vcelku nenápadné „filmové" střihy v rozhovorových scénách, přechody mezi lokacemi a celkové narativní plynutí děje, jenž přes svoji rozsáhlost neztrácí na napínavosti a srozumitelnosti. Z hlediska hratelnosti a audiovizuálního zážitku zde tak nikdy nic nedrhne, nic nebrzdí naše ponoření do děje.

Hlavní obecná témata, o nichž vypovídá narace *Mass Effectu*, jsou podle mého dvě: téma loajality a téma moci, či přesněji hrozba ovládnutí. Že loajalita zde bude velmi podstatná a zároveň problematizovaná, vypovídá už brzy po začátku scéna, kdy se vracím z neúspěšného jednání s Radou Citadely. Zatímco při cestě výtahem zpět moje hrdinka mlčí, její dva podřízení, stojící za ní, komentují výsledek zasedání. Idealista Kaidan říká: „Teď už se musíme jen spolehnout na velvyslance Udina", načež Ashley suše opáčí: „Ne, to nemusíme." Hra nám tím dává jasně najevo, že se nelze jen slepě a pasivně spoléhat na jiné, ale je třeba aktivně se zasazovat o to, aby se věci pohly kupředu, a zároveň tím spoluvytváří narativní zápletku tkvící v podezření, že ne každý nám v tomto fikčním světě říká pravdu a ne každý skutečně jedná ve společném zájmu lidstva či galaktické civilizace. Loajalita přitom není obsažena jen v průběžně se opakující otázce, komu můžeme z herních postav opravdu věřit, ale je spojena s otázkou identity a s volbami, které učiníme, volbami, které loajalitu teprve opravdu dokazují ve chvíli, kdy se postavíme na něčí stranu.

Každý z členů posádky například nahlíží trochu jinak na to, co říkám v rozhovorech a jak se chovám – to, co může jeden člen posádky hodnotit jako chvályhodně soucitný čin, může být pro jiného aktem zbytečné zbabělosti, která ohrožuje naši snahu o záchranu světa. Jejich hodnocení mých činů je dáno jejich vlastním charakterem, jejich dosavadními životními zážitky a významně také kulturou, z níž pocházejí. Například kroganský žoldák Wrex, který se stane členem mé posádky, je drsňák, kterého nic jen tak nerozhodí a který si je dobře vědom svých zabijáckých schopností. V první scéně, v níž Wrexe potkám, mu vyhrožuje citadelní důstojník: „Chceš, abych tě zatknul?" Na což Wrex jen s provokativním úsměvem utrousí: „Chci, abys to zkusil." I Wrex má nicméně slabé místo – krogani



Obr. 8 / *Mass Effect* (2007)

byli při dávné válce s turiany vystaveni genofágu, genetické mutaci, jež způsobila, že se téměř nemohou rozmnožovat, a jejich rasa tak postupně vymírá. Když na planetě Virmire zjistíme, že zlosyn Saren pravděpodobně nalezl na genofág lék, je Wrex vystaven velmi těžké volbě: zradí mou hrdinku Shepardovou a postaví se na stranu zločinného Sarena, jenž neváhá vraždit stovky lidí, s vidinou, že získá pro svůj lid onen lék, nebo pochopí, že taková cena za lék by byla příliš vysoká? Která Wrexova identita zvítězí – je náčelníkem kroganů, nebo spíš členem posádky Shepardové a potažmo členem galaktické civilizace bojující proti Sarenovi a tomu, co představuje? Ještě komplikovanější a mnohočetnější než u jednotlivých vedlejších postav je pak identita samotné hrdinky, v jejíž roli musíme často aktivně projevovat svou loajalitu, tj. činit obtížná morální rozhodnutí.

Obtížná jsou často právě kvůli tomu, že coby Shephardová náležíme do několika společenství zároveň, jež leckdy mají odlišné motivace a cíle. „Moje" Shepardová je komplikovaný amalgám tvořený osobní a kolektivní identitou současně – projevují se v ní do nějaké míry přeneseně hodnoty, které jsou důležité pro mě i mimo hru (např. snaha uvažovat ekologicky), má určitý charakter, který jí nadělili vývojáři (mj. „vojenskou" náturu, projevující se spíše věcným a úsečným až uštěpačným stylem mluvy), je velitelkou lodi ochraňující členy své posádky, vojákem lidské armádní Aliance, agentkou Spectres zodpovídající se Radě Citadely, vedle toho patří k lidské rase a k různým jednotlivým postavám cítí sympatie či antipatie, nehledě na to, do jakého společenství či rasy náleží. Tyto rozličné identity v Shepardové zakládají různé loajality, někdy se bijící mezi sebou. Hra tyto rozepře často explicitně zdůrazňuje. V rámci lidstva se například formují různé politicky soupeřící frakce, lidstvo má někdy tendenci prosazovat se na úkor jiných ras a chránit především svoje zájmy, různé boje a dohady existují mezi skupinami soupeřícími o ekonomickou moc, o ovládnutí techniky, o využití vědeckých vynálezů, o kontrolu nad přírodními zdroji na planetách atd. V roli Shepardové si pak tyto spory, dotýkající se bytostně i naší vlastní identity, uvědomujeme nejen coby svědci, ale prožíváme je na vlastní kůži coby aktivní účastníci těchto rozepří, kteří se musí neustále rozhodovat, s kým spolupracují a proti komu se postaví, jaké hodnoty budou nebo nebudou prosazovat. Komplikované je to proto, že leckdy nejde o volbu mezi jasným dobrem a jasným zlem, ale volbu mezi dvěma možnostmi, které bychom chtěli realizovat obě, i když to nejde, anebo naopak volbu mezi dvěma zly.

Například ve chvíli, kdy Wrex zvažuje, zda mě zradí kvůli tomu, aby získal lék na genofág, mám několik možností, jak se zachovám – od možnosti, že Wrexe raději sama zastřelím, příp. nechám Ashley, aby jej zastře-

lila, přes možnost, že jej nechám odejít a přidat se k našim nepřátelům, až po možnost, že jej přesvědčím, aby zůstal v mé posádce. Nechci Wrexe zabít a nechci, aby přešel na opačnou stranu, stejně tak jej ale nechci připravit o možnost zachránit svou rasu před vyhynutím – jaká volba je tedy v takové situaci ta správná? Jak si všímá několik herních badatelů, kteří se zaměřili na výzkum otázek spjatých s morálkou počítačových her, videohry nejsou morální (resp. morálně poučné) automaticky tehdy, když nám jasným způsobem samy ukazují, co je správné a co špatné. Jak píše Miguel Sicart, „eticky relevantní hra je taková, v níž pravidla nutí hráče čelit etickým dilematům, anebo taková, jejíž pravidla sama o sobě kladou etické otázky".[365] *Mass Effect* sice obsahuje, tak jako i některé jiné hry, explicitní kvantitativní měření morálnosti našich činů, svoje kritéria pro dobro/zlo nicméně hráči příliš nenutí – své „morální skóre" přidělované mi hrou mohu vidět v tabulce své postavy a ovlivňuje některé rozhovorové možnosti, nicméně hra mě nevede k tomu, abych se chovala jen jedním určitým způsobem. Pokud nesouhlasím s tím, jak hra moje jednání ohodnotila, mohu svou hrdinku a její činy vnímat a hodnotit po svém.

Měření dobrých a zlých skutků do počítačových her poprvé úspěšně vstoupilo už v roce 1985 díky RPG hře Richarda Garriota *Ultima IV: Quest of the Avatar*. Cílem hráče v této hře není zvítězit nad vnějším nepřítelem, ale především se osobnostně a morálně rozvinout a stát se tak příkladem pro obyvatele fantazijní země Britannie. Mravní charakter vašeho avatara je ve hře měřen podle osmi hledisek, osmi ctností, mezi něž patří například upřímnost, soucit, obětavost či čestnost. Na svou dobu velmi inovativní koncept „morálního hraní" osvětlil Garriot v jednom rozhovoru slovy: „[…] myšlenka, kterou se tak snažím prosadit, je víc filozofická než náboženská – a sice že ve společnosti, kde lidé musí spolu vzájemně interagovat, existují určitá pravidla, jimž bychom měli rozumět."[366] Měření míry naší morálnosti/nemorálnosti samotnou hrou je z herního hlediska velmi funkční nápad, nicméně v mnoha počítačových hrách bývá používán bohužel příliš schematicky a jednoduše. Leckteré hry například zavádí příliš černobílý a absolutistický morální systém, kdy určité jednání je buď zcela dobré, anebo zcela špatné. *Mass Effect* sice také naši morálnost kvantitativně měří, což je samo o sobě poněkud sporné, ale daří se mu tento svůj systém zároveň poněkud relativizovat – i když je nám například za určitý čin hrou přiděleno několik kladných bodů v morálce, některé z postav mohou naše jednání kritizovat. Škála, na níž se naše skutky morálně

365 M. Sicart. *The Ethics of Computer Game*, s. 49.

366 Cit. podle José P. Zagal. „Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay" [online]. In: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. Digra, 2009. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf.

hodnotí, není označena jednoduše póly dobra a zla. Na jedné straně se přičítají body k naší pověsti coby společenského vzoru (v orig. paragon) a na straně druhé body k pověsti odpadlíka. Zdůrazňuje se tak, že naše činy nejsou hodnoceny nějakým univerzálním, objektivním způsobem, ale jde o hodnocení v rámci určité společnosti – hodnocení relativní, protože odvislé od toho, jak jsme nahlíženi v rámci fikčního světa rozličnými postavami. Hra navíc nemá jen jednu škálu, kde by dobré skutky „odečítaly" naši nemorálnost a naopak špatné jednání by nám snižovalo pozitivní reputaci. V *Mass Effectu* můžeme být „hodní" i „špatní" zároveň, což je mnohem realističtější přístup.

Spíše než coby zvěstovatelé neměnných pravd a pevně daných etických norem jsou hry zajímavé – tak jako i jiná umělecká díla – tehdy, když problematizují a komplikují zažité morální systémy a nutí nás o nich přemýšlet. Počítačové hry přitom dokážou něco, co jiná média ne: nejsme jen svědky toho, jak se rozhodují postavy, ale sami se stáváme zodpovědnými za rozhodnutí činěná ve hře, včetně těch morálně podstatných. S pocitem osobní zodpovědnosti z toho plynoucí je pak spojena i možnost nesprávného rozhodnutí a pocitů viny, když musíme zakoušet v herním světě přímé důsledky své špatné volby. Osobně tak mám dodnes špatné svědomí, že jsem se v dynamické scéně, kdy se doslova rozpadá Citadela, ve spěchu rozhodla raději nezachraňovat Radu a vydala se místo toho likvidovat mimozemského reapera. Situace, v níž jsem se tak rozhodla, byla z dramatického hlediska velmi vypjatá a sugerovala, že když poběžím zachránit členy Rady, možná pak nestihnu zasáhnout proti reaperovi, což by znamenalo, že v důsledku bude zničena celá Citadela. Jak jsem si nicméně záhy po svém rozhodnutí uvědomila, vlastně jsem tím upřednostnila zájem celku před jednotlivým lidským životem, doslova jsem členy Rady obětovala pro jakési „vyšší dobro". Moje volba mě ex post mrzí, protože – jak jsem si i díky této své lítosti brzy uvědomila – si ve skutečnosti nemyslím, že je morální kohokoli cizího obětovat kvůli údajně vyššímu cíli. Člověk může podle mého obětovat jen sám sebe, ale nemůže činit takovéto radikální rozhodnutí za jinou lidskou bytost. Jiní hráči si přitom možná z téže scény a téhož obtížného rozhodnutí vzali zcela jiné morální poučení, třeba i zcela opačné: že je někdy třeba s lítostí obětovat několik lidských životů, pokud se jich tím zachrání ještě mnohem víc.

Mass Effect obtížnými rozhodnutími ukazuje, že počítačové hry jsou, slovy Miguela Sicarta, „etické technologie, které mohou být prožívány jako výzvy či zkoušky morálního myšlení".[367] Testování morálních hranic je v počítačových hrách vždy v jistém smyslu mnohem osobnější než v jiných médiích – jsme to my sami, kdo se musí rozhodnout, je to naše vlastní morálka,

367 M. Sicart. „Digital Games as Ethical Technologies".

nejen morálka nějakých fikčních postav, která je hrou explicitně pokoušena a zkoumána. Navzdory tomu, nakolik jsme včleněni se svou vlastní osobností a charakterem do děje hry, celkový zážitek má stále charakter fikce, právě to umožňuje zkoušet ve hře i takové možnosti, jež bychom asi v normálním životě nezvolili, a v důsledku o morálních volbách uvažovat z různých hledisek. Chris Crawford kdysi v podobné souvislosti řekl: „Fascinující paradox hraní spočívá v tom, že přináší hráčům nebezpečné zážitky, které jsou dokonale bezpečné."[368] Hry jsou vynikajícím médiem pro zobrazení morálních otázek, protože jsou založeny na volbách, které činí sám hráč, snadno vytváří komplexní systém činů a jejich důsledků a oproti jiným médiím mají tendenci neustále průběžně vyhodnocovat naše jednání ve fikčním světě – tím nutí i nás samotné neustále hodnotit, uvažovat o akcích a reakcích, o možných důsledcích, o tom, co jsme udělali a proč a zda jsme v dané situaci nemohli udělat něco lepšího.

Aby hry fungovaly jako experimentální hřiště pro testování morálky a reflexi nad ní, je nicméně většinou třeba dodržet několik podmínek. Zaprvé hodnocení, které hra uděluje našim činům, by na hráče nemělo působit arbitrárně, nekonzistentně, příliš předvídatelně či nespravedlivě.[369] Odměny a tresty, které často v nějaké formě následují, by měly být hráčem vnímány jako adekvátní, zasloužené a spravedlivé, jinak mu mohou celou hru, případně pouze její morální dimenzi, znechutit. Zadruhé by naše rozhodnutí měla mít podstatný dopad. Leckdy je význam důsledků našich činů v herním světě spíše iluzorní, například tehdy, když hra vlastně jen sugeruje, že si můžeme vybrat, ale ve skutečnosti by jakákoli naše volba nakonec vedla k témuž výsledku. Z hlediska zážitku to nicméně nemusí vadit, pokud má hráč i tak pocit, že se rozhodl určitým způsobem a ovlivnilo to nějak další vývoj děje – podstatné je prožívat naše volby jako smysluplné, jako skutečné volby, na nichž v danou chvíli záleží, nikoli to, zda se opravdu v herním programu v tu chvíli skrývá nějaké radikální narativní rozvětvení. Pokud coby hráči explicitně vnímáme, že je vlastně jedno, jak se rozhodneme, nejsme na své volbě nijak citově angažováni, nemáme pocit zodpovědnosti za své jednání a nenutí nás to k morální reflexi.

---

368 Cit. podle M. Sicart. *The Ethics of Computer Game*, s. 44.

369 Inspiruji se zde mj. studií Jaroslava Švelcha, v níž analyzuje pět možných problémů, které ohrožují naše morální zapojení do hry: tyto problémy vznikají podle něj tehdy, když je morálka v dané hře příliš vnucovaná designem hry; příliš kvantifikovaná (a tudíž často až moc zjednodušená a vedoucí spíše k plnění herních cílů než k úvahám o etice); příliš polarizovaná (neumožňující hráči zvolit své vlastní řešení situace); předvídatelná a nekonzistentní. Viz Jaroslav Švelch. „The good, the bad, and the player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games". In: *Ethics and game design: A teaching values through play.* Hershey: Information Science Reference, 2010, s. 52–68.

S tím souvisí poslední a asi nejvíce klíčová podmínka – hra nás přiměje silně prožívat a reflektovat morální dilemata většinou jen tehdy, když jsme do ní ponořeni a máme silný vztah k postavám. Například Michael Heron a Pauline Belfordová tak píší: „Pokud nás hry mají učit morálnímu rozhodování, je třeba, abychom měli pocit, že mají dopad na naše skutečné já. To je prostředkováno skrze náš vztah s postavami."[370] Morální rozhodování obecně, jak ukazují nedávné výzkumy filozofů a psychologů, jako jsou Jesse Prinz či Martha Nussbaumová, není ani tak věcí racionální úvahy, ale zásadně do něj vstupují emoce a je spojeno se schopností empatie.[371] Herní systém simulující morální rozhodnutí tak musí být založen na do určité míry psychologicky a sociálně realistické reprezentaci (což nijak nesouvisí s vizuálním realismem), v rámci níž můžeme navazovat emocionální vztah k jednotlivým agentům-postavám. Vyvolání empatického napojení na postavy a konstrukce věrohodné iluze komplexního fikčního světa fungujícího jako sociální systém, v němž nám záleží na tom, co a proč se děje jednotlivým postavám a světu kolem, jsou z hlediska emocionální i tematické působivosti morálních voleb ve hře klíčové.

Mass Effect všechny tyto tři obecné podmínky naplňuje. Přestože nám hra dává relativní svobodu, abychom sami uvažovali o tom, co je dobré a co špatné, leckterá rozhodnutí mají silný dopad na fikční svět kolem nás a přinášejí velkou emocionální odměnu, případně trest. Morální „potrestání" v podobě výčitek svědomí za nejspíš zbytečnou smrt celé Rady Citadely jsem už zmiňovala, jiná má rozhodnutí ve hře nicméně vedla naštěstí k mnohem pozitivnějším výsledkům. Když na planetě Novera nechávám matriarchu pradávné, téměř vyhynulé a značně nebezpečné hmyzí rasy rachni, aby zpěvem vyléčila své děti, jejichž mysl byla ovládnuta, a aby společně prchli do bezpečí (přestože to může někdy v budoucnu vést k problémům), je mi odměnou nefalšovaná radost, že je (fikční) vesmír díky mně bohatší o jednu celou civilizaci. Důraz na rozličné volby je ve hře přítomen víceméně neustále, mj. i v tom, že leckteré situace můžeme řešit více způsoby, přičemž násilí a zabíjení bývá jen jedna z možností. *Mass Effect* si dává na rozdíl od mnoha jiných her záležet, aby akční scény působily odůvodněně a abychom za násilí v této hře převzali morální zodpovědnost. To, že na našich rozhodnutí záleží a že mají znatelný dopad na fikční svět, je vyjádřeno také v možnosti přenést si uloženou pozici z prvního dílu do dílů následujících.

---

370 Michael Heron – Pauline Belford. „‚It's only a game': ethics, empathy and identification in game morality systems" [online]. *The Computer Games Journal*. 2014, roč. 3, č. 1 [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://tcjg.weebly.com/heron-and-belford.html.

371 Srov např. J. Švelch. „The good, the bad, and the player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games"; M. Heron – P. Belford. „‚It's only a game': ethics, empathy and identification in game morality systems"; K. Pohl. „Ethical reflection and involvement in computer games". In: S. Günzel. – M. Liebe. – D. Mersch. (eds.). *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam University Press, 2008, s. 92–107.

Co se týče emocionální obtížnosti našich rozhodnutí, napomáhá k ní hodně nejen to, že *Mass Effect* vytváří velmi rozsáhlý, vzájemně provázaný, a tudíž realistický sociální systém s důrazem na politiku a kulturu, ale také to, že autoři této hry věnovali velkou pozornost vizuálnímu ztvárnění jednotlivých postav a tomu, jak vyjadřují emoce. Pro empatické vcítění do mysli jiných lidí – jež je, jak jsem o tom psala již výše, klíčové i pro morální rozhodování – je pro nás obecně důležitý pohled na jejich tvář, jejich mimiku, výraz očí. Natalie Wardová si ve svém textu o *Mass Effectu* všímá, jakými způsoby se tato hra snaží vyvolávat v hráčích empatické reakce. Navzdory tomu, že se ocitáme ve světě plném mnoha mimozemských ras, „skoro všechny postavy jsou schopné téměř lidských výrazů tváře",[372] což je pozoruhodné vzhledem k jejich jinak často velmi nelidské fyziognomii. V případech, kdy je jejich tvář skrytá pod maskou apod., pak vývojáři emoce pečlivě zprostředkovávají alespoň tónem hlasu a gesty. Casey Hudson, který vedl ve firmě Bioware vývoj série *Mass Effect*, v této souvislosti řekl: „[…] co činí ten příběh vzrušujícím, jsou emoce […] Dělali jsme rozsáhlé výzkumy toho, jak vytvářet a zobrazovat přesvědčivé emoce."[373]

Z hlediska emoční vazby na postavy a morálního rozhodování hráče je enormně důležitý také náš avatar. Když přeneseme na pole videoher členění z literatury, pocházející už z roku 1927 od E. M. Forstera z jeho knihy *Aspects of Literature* (Aspekty literatury), je možné herní postavy (včetně avatara) rozdělit na dva druhy: ploché a plastické (v orig. flat a round).[374] Ploché postavy jsou z hlediska psychiky málo vykreslené, máme o nich málo informací, jsou spíše jen načrtnuty, nijak se nevyvíjí v průběhu děje a musíme se hodně domýšlet, co a proč konají (případně je to naopak zřejmé až příliš). Plastické postavy jsou takové, o nichž máme mnoho detailních informací, jsou pečlivě vykreslené a charakterizované, leckdy se v průběhu narace vyvíjejí a mění, takže mohou hráče i překvapit svým chováním. Herní avataři, jak si všímají např. Michael Heron a Pauline Belfordová, se pohybují mezi oběma těmito extrémy: „[…] hráčské postavy spadají do spektra sahajícího od těch, jež jsou plně charakterizované herními vývojáři, jako Lara Croft nebo Martin Walker ze *Spec Ops: The Line*, až po ty, jež jsou zcela charakterizovány hráčem, jako ve *Fallout 3* nebo ve většině MMO. Některé hry umožňují mísit obojí, například *Mass Effect* […]"[375]

---

372 Natalie M. Ward. „Mass(ively) Effect(ive): Emotional Connections, Choice, and Humanity". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* [online]. 2008, roč. 2, č. 2 [cit. 30. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol2no2-9/91.

373 Cit. podle *tamtéž.*

374 Edward Morgan Forster. *Aspekty románu.* Přeložila Eva Šimečková. Bratislava: Tatran, 1971.

375 M. Heron – P. Belford. „‚It's only a game': ethics, empathy and identification in game morality systems".

Pro vytvoření umělecky působivého sdělení prostřednictvím hry je možné využít jak postavy ploché, vyprázdněné, které tak musíme charakterizovat my sami, tak i postavy plastické, podrobně vykreslené samotnou hrou, které nám nedávají příležitost nějakým způsobem do nich přímo promítnout sami sebe. Zatímco první případ umožňuje, abychom cítili vlastní silnou zodpovědnost za postavu a promítali do ní svoje názory, kladem druhého případu je větší míra (distancované) empatie, kterou vůči svému plasticky vykreslenému avatarovi uplatňujeme. Náš avatar v *Mass Effectu*, jak bylo řečeno, je do značné míry předdefinovaný vývojáři, ale zároveň nám nechává dostatečně velký prostor pro to, abychom si jej uzpůsobili a vtiskli mu takový charakter, jaký chceme, aby měl. Tato ambivalence je dobře vidět mj. třeba na dialogovém systému, jak si všímají Heron s Belfordovou: „Můžeme mít určitou kontrolu nad tím, jak se Shepardová chová k ostatním v rozhovorech, ale přesná slova, frázování a intonace jsou rozhodnuty za nás."[376] Ve výsledku si tak vývojáři chytře ponechávají potřebnou autorskou kontrolu nad narací a stylem dialogů, zároveň však umožňují, abychom vnímali Shepardovou jako vlastní výtvor a cítili zodpovědnost za její jednání.

Vraťme se ještě k obecnějším tématům, jež tato hra umožňuje hráči zážitkově prozkoumávat, konkrétně k tématu loajality související úzce s identitou. Identita a loajalita jsou prezentovány nejen jako pozitivní prvky, ale také jako něco, co nás vede k neustálému rozlišování my versus oni, jež může být nebezpečné. Zatímco ve vztahu k reaperům, oné nepřátelské, nepochopitelné, skutečně radikálně Jiné rase, se společenství všemožných ras sjednocuje, překonávajíc svoje malicherné a sobecké spory, v jiných případech se tato konstituce identity coby opoziční vůči Jinému ukazuje jako nebezpečná a omezující. Velkým podtématem je tak xenofobie, s níž se můžeme ve hře střetávat v rozličných situacích – při rozhovorech s různými lidmi, když na Citadele procházíme kolem xenofobní demonstrace (s transparenty hlásajícími „Země na prvním místě!" či „Svoboda není zadarmo!"), a dokonce i v rozhovoru s lidskou členkou vlastní posádky, Ashley. Klady, ne-li přímo nezbytnost identity budované na základě loajality vůči určitému společenství se nicméně zdají převažovat, jak potvrzují i slova závěrečné písně od skupiny Faunts: „And I need you to recover, cos I can't make it on my own."[377]

Za druhé dominantní téma *Mass Effectu* považuji moc ve smyslu ovládání někoho někým jiným. Na poli počítačových her je velmi oblíbené kvůli svojí sebereflexivnosti a možnosti intenzivního zapůsobení na hráče – hráčská pozice je totiž oproti divácké či čtenářské charakterizována naší aktivi-

376 *Tamtéž.*

377 „A potřebuju, aby ses dal do kupy, protože sám to nezvládnu."

tou, tedy tím, že hru doslova ovládáme. Naše moc ale samozřejmě není absolutní. Hra zároveň jistým způsobem ovládá nás – nutí nás chodit leckdy jen úzkými koridory, nutí nás konat určité akce a rozhodnutí, v jistých případech nás ovládá natolik, že na hodiny či dny zapomínáme na okolní svět. Zviditelnit tuto moc spočívající v ovládání je pak často velmi působivé – téma uvnitř světa hry se přímo zrcadlí v naší ovládající/ovládané pozici v rámci herního aparátu. Leckteré počítačové hry toto téma zpodobují prostřednictvím toho, že demaskují moc jako iluzorní, že nám ji odebírají a ukazují, že coby hráč jsme také jen ovládanou loutkou, podobně jako je avatar loutkou naší a podobně jako je v rámci fikčního příběhu náš hrdina loutkou nějaké jiné postavy či mocnosti. Vzpomeňme například na hry, jako je *The Stanley Parable, Bioshock*, *Spec Ops: The Line*, které si všechny sebereflexivně pohrávají s otázkou moci a ovládání skrze to, že nám je v určitém momentu odebírají

Mass Effect nám kontrolu sice nikdy zcela neodebírá (a tudíž nás nikdy nezbavuje zodpovědnosti), ale hrozbu ztráty kontroly opakovaně a z různých hledisek varovně připomíná. Jedno z prvních upozornění na toto téma přichází při dialogu s turianem Pallinem, šéfem ochranky v Citadele, který svou nedůvěru vůči lidské rase zdůvodňuje slovy: „Vy lidé chcete získat co nejvíce moci." Mocenské ambice nemají nicméně jen lidé, ale i různé jiné skupiny, leckdy definované spíš ekonomicky než rasově. Opakovaně se tak setkáváme třeba s korporacemi, které zneužívají vědecké vynálezy, obyvatele planet i jejich přírodní bohatství. Například na planetě Feros prováděla korporace ExoGeni tajně experimenty na kolonistech, kteří byli kvůli tomu mentálně ovládáni Thorianem, tisíce let starou stromovou bytostí, kterou zde ExoGeni skrývala. Téma ovládání je v této metafoře zpodobováno jako doslovné telepatické ovládání mysli, ztráta sebe sama způsobující, že jednáme čistě v zájmu někoho jiného. Děje se tak nejen v případě Thoriana (jehož smrt v nás nakonec může spíš vyvolávat lítost), ale také v případě reaperů, mimozemské rasy vesmírných lodí obdařených vědomím. Zlé skutky, které páchá například matriarcha Benezia a další, jak zjišťujeme, jsou způsobené tím, že jejich mysl je ovládaná reaperem. Hra tak opět komplikuje otázku morálky a loajality: jak se zachovat vůči těm, kteří páchali zlo, ale nebyli přitom sami sebou, jejich skutky nebyly motivovány skutečnou loajalitou vůči někomu či něčemu? Není to přitom tak jednoduché, že by šlo každý špatný skutek vysvětlit tím, že daná osoba ztratila svobodnou vůli i svou vlastní identitu. Turian Saren, kterého většinu děje v roli Shepardové pronásledujeme, možná nebyl přímo ovládnut, ale zároveň jej jeho strach z indoktrinace dovedl k tomu, že sám přejal ideologii, již mu reapeři vnucují. Saren i mnozí další obyvatelé tohoto komplexního fikčního světa jsou často pěšáky někoho jiného, aktivními napomáhači zla, kteří přitom skoro vždy mají pro sebe nějakou výmluvu, proč se takto chovají. Ovládání se tak

vyjevuje jako všudypřítomná hrozba, nejnebezpečnější právě tehdy, když jí sami dobrovolně podléháme, když se necháváme ovládat, a přitom si to nejsme schopni plně přiznat.

This War of Mine

Simulátor přežití ve městě obléhaném během válečného konfliktu *This War of Mine* vytvořil polský vývojářský tým 11 bit studios. Na mnoho hráčů tato hra zapůsobila coby až dokumentárně přesvědčivý obraz zápasu o lidskost ve válečné situaci. *This War of Mine* sebereflexivně převrací obvyklou hráčskou pozici tím, že tentokrát nehrajeme za superhrdinu, za vojáka zabíjejícího nepřátele po stovkách. Hrajeme za ty, kteří jsou v naprosté většině videoher zcela opomíjenou obětí, vedlejší ztrátou těchto „hrdinů": za civilní oběti snažící se jen přežít v ruinách města ve válečné zóně.

Nápad na toto dílo vznikl, když si jeden z vývojářů přečetl článek o lidech přežívajících rok v obléhaném městě v Bosně během války v bývalé Jugoslávii. Při tvorbě hry se pak inspirovali obsáhlou historickou literaturou a osobními svědectvími dokumentujícími zážitky lidí žijících ve městech během různých válek – od Sarajeva přes Kosovo, Aleppo až po Varšavu,[378] z níž autoři hry pocházejí. Aby hra působila realisticky, rozhodli se vývojáři mj. nedávat na její začátek tutoriál, ale vrhnout nás přímo do oné problematické situace: „[...] není tam žádný tutoriál, protože když vypukne válka, nikdo vám neřekne, co máte dělat, nebudete mít žádný návod."[379] Vše se tedy musíme učit pomocí postupného objevování a často metodou pokus a omyl, což značně zvyšuje stresovost zážitku.

Hráč ovládá zpočátku skupinu tří lidí, kteří spolu obývají polorozpadlý dům. Herní systém je postaven na simulaci přežití, což v takové situaci znamená především zajistit si den co den dostatek potravy, teplý přístřešek, léky a ochranu před zloději. Nic z toho přitom není jednoduché – sice můžeme vyrábět rozličné věci, ale nejdřív je potřeba získat na ně vzácný materiál, a to zpravidla tak, že se někdo z naší skupiny přeživších vydá v noci na průzkumné výpravy do okolí. Budovy, do kterých se tento průzkumník opatrně vydává, jsou často nebezpečné, protože v nich může narazit na bandity či prostě jen lidi, kteří budou násilím chránit zdroje, jež obsadili před námi. Ani v našem úkrytu přitom nejsme v bezpečí. V noci se do něj leckdy mohou vkrást zloději a nejen ukrást tolik potřebné jídlo a léky, ale také při-

378 Viz například rozhovor s hlavním scenáristou hry Pawlem Miechowskim: Josh Boykin. „Games Have Grown Up: Interview with This War of Mine's Pawel Miechowski" [online]. *PopZara*. 30. 12. 2014 [cit. 1. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.popzara.com/games/game-features/games-have-grown-up-interview-with-pawel-miechowski-for-this-war-of-mine/.

379 Philippa Warr. „Interview: Warzone Survival in This War of Mine" [online]. *Rock, Paper, Shotgun*. 25. 10. 2014 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.rockpapershotgun.com/2014/10/25/this-war-of-mine-interview/.

tom těžce zranit někoho z naší skupiny. Pokud je někdo z naší trojice zraněný či nemocný, nejenže nemůže vykonávat žádné činnosti, jež by nám napomohly přežít, ale navíc je potřeba pro něj získat léky a ošetření, což je opět velmi náročné a ne vždy se to podaří. Náročné je, jak bylo už řečeno, uspokojit i ostatní potřeby přeživších. Začínáte sice hrát za skupinu lidí, kteří jsou vcelku najedení a odpočatí, ale velmi záhy začínají mít čím dál větší hlad, trpí zimou a únavou, a i když chodíte v noci po okolí sbírat, co se dá, zdroje často zkrátka nestačí pokrývat potřeby všech, takže vaše situace se nejen nelepší, ale naopak neustále zhoršuje.

Problémy, s nimiž se ve hře potýkáme, přitom nejsou pouze materiální. Když jsem hru hrála poprvé, přistupovala jsem k ní jako k dalšímu příspěvku do žánru survival simulací, kterých bylo v posledních letech vydáno mnoho, i když většinou bývají zasazeny do více fantazijního prostředí (oblíbené jsou postapokalyptické zápletky a invaze zombií). Měla jsem pocit, že primárním cílem je udržet svou skupinu naživu a získat pro ni co nejvíc zdrojů stůj co stůj. Při jedné ze svých prvních nočních průzkumných výprav v *This War of Mine* jsem se tak vkradla do domu, v němž žili nějací lidé, a kradla jsem jim jejich zásoby. Když mě chytili při činu, tak jsem jednoho z nich zranila a se svou postavou utekla. Moje herní já bylo spokojené – moje postava nebyla zraněná, přinesla jsem spoustu užitečných, pro přežití potřebných věcí, takže skvělý výsledek. K mému překvapení ale obyvatelé našeho útočiště byli velmi odlišného názoru. Bruno, kterého jsem „přiměla", aby napadl lidi v onom domě, měl strašlivé výčitky svědomí, že je okradl, a navíc ještě zranil, a propadl depresi. Ostatní dva členové skupiny byli také velmi smutní. Podobné události mají zásadní dopad i v oblasti mechanik: postavy, které jsou v depresi, jsou mnohem pomalejší, jen se šourají kolem či leží; často odmítají dělat to, co jim jako hráč „přikazujete", a je velmi těžké je znovu vrátit do duševní pohody. Jak to vystihl ve své kritice Rob Zacny: „Věci se extrémně komplikují, protože vaši přeživší se nezajímají pouze o přežití – zajímá je, jakým způsobem přežívají."[380] Zatímco jako hráčka jsem se zprvu zajímala jen o vítězství, tak jak jsem na to zvyklá z většiny her, silná emocionální reakce samotných postav dohnaných nemorálními činy k depresi mě přiměla se za sebe najednou zastydět. Jak to, že mi nedošlo, že lidi, které okrádám, tím připravuji o životně důležité prostředky, že jsem je tím možná odsoudila na smrt? Jak je možné, že jsem chtěla chránit pouze svoje tři „svěřence" a ostatní jsme nevnímala jako podobně trpící lidské bytosti? Přiměl mě k takové nebezpečné abstrakci jen můj hráčský zápal, nebo bych se tak bezohledně chovala dokonce i tehdy, kdybych se sama ocitla v takovéto krajní situaci během války? I když je to „jen hra",

380 Rob Zacny. „This War of Mine Review: By Any Means Necessary" [online]. *IGN*. 24. 11. 2014 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.ign.com/articles/2014/11/25/this-war-of-mine-review.

This War of Mine ukazuje, že násilí a okrádání jiných lidí není morálně akceptovatelné ani ve hře (přinejmenším ne v takové, která se natolik realisticky podobá světu našemu).



Obr. 9 / *This War of Mine* (2014)

Naše zautomatizované návyky z jiných válečných her jsou zde demaskovány ve své nelidskosti. Tato sebereflexivní rovina byla záměrem tvůrců, jak v jednom rozhovoru potvrzuje Pawel Miechowski:

> „Hráči vskutku mají určité ‚naprogramované' reflexy a vzorce chování. Například – vidět ostatní postavy jako nepřátele, věřit, že existuje nějaké dokonalé řešení, nebo předpokládat, že v každé lokaci je nějaká hádanka, která se dá rozluštit. To je to, co nás hry ‚učí'. V *This War of Mine* je herní svět jiný… Tím, že jsme narušili tyto vzorce konstruování ‚typického' herního světa, vytváříme prostředí, v němž hráči přistupují k problémům odlišně a začínají přemýšlet emocionálněji. Je to založeno na tom, že ty vzorce necháme za sebou, protože teprve pak začneme přemýšlet ve stylu: ‚Aha… co se to tady děje? Jak mám na to reagovat? Chovám se správně?'"[381]

V jiném rozhovoru pak Miechowski vzpomíná, že cílem vývojářů bylo od počátku designem hry zdůraznit, že ještě horší než překonávání fyzických a materiálních těžkostí je vyrovnat se s takovouto dlouhodobou život ohrožující situací po stránce duševní: „Můj bratr Grzegorz Miechowski, který je ředitelem 11 bit studios, četl příběhy a vzpomínky různých lidí, kteří přežili válečné konflikty. Zasáhlo ho zjištění, že fyzické obtíže nejsou tím nejhorším; nejhorší je emocionální daň, kterou si to vybírá na lidech."[382]

Morální dimenze – a s ní spojené pocity zodpovědnosti a viny – tak zásadně vstupuje do toho, co ve hře děláme a jaké pro nás mají naše činy důsledky. Hra nám nebrání jít k jiným, pokojně žijícím civilistům, okrádat je a třeba je i zkusit zabít. Ukazuje nicméně, že to není jen tak – je velmi těžké získat zbraň, je těžké souboj vyhrát, je velkou komplikací, pokud jste sami v souboji zraněni, což se může samozřejmě lehce stát (zranění může vyřadit jednu postavu nadlouho z chodu, což může vést až ke konci celé vaší skupiny, která kvůli tomu nezvládne sehnat dost jídla, dřeva na topení atd.). Extrémní důsledky má nemorální jednání na psychiku postav, jak už jsem psala výše – většina z nich to nese velice těžce a náš herní „progres" to tak často spíše zbrzdí, než posune kupředu. Problém je, že vaše starost o váš vlastní tým vás současně nutí sehnat jim jídlo a další potřeby a nenechat je jen tak zemřít. Při jednom ze svých herních pokusů jsem se rozhodla, že budu hodná a že všechny prostředky získáme jen z neobydlených ruin, z vlastní výroby a ze směnného obchodu. Vydržela jsem to 18 herních dní.

---

381 J. Boykin. „Games Have Grown Up: Interview with This War of Mine's Pawel Miechowski".

382 Georgina Young. „Art and This War of Mine: Interview with 11 bit Studios" [online]. *Techraptor*. 13. 4. 2015 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios.

Osmnáctý den měla moje trojice už takový hlad a byla tak na pokraji sil, že jsem se v noci vypravila okrást dvojici důchodců přežívajících v nedalekém domku. Vybrala jsem si je pragmaticky coby nejméně nebezpečné lidi z okolí, doufajíc, že se nebudou bránit, a nebudu se proto muset uchýlit k násilí. Manželský pár mě skutečně přistihl při činu a nebyl schopný se bránit. To, že se mnou u krádeže mluvili, že křičeli o pomoc, že mě přesvědčovali, ať jim ty věci nechám, bylo ale snad ještě horší – věděla jsem, že musím zachránit své tři chráněnce, kteří již skoro umírají hlady, ale stejně mi bylo z toho, co dělám, zle. Většinu zásob oněch starých lidí jsem jim nechala a vzala si jen pár nejnutnějších věcí, ale i tak to byl hrozný zážitek. A členové naší skupiny to po návratu domů cítili podobně – byli smutní a mučili sebe i mě výčitkami svědomí: „To teď okrádáme důchodce?", „Nenechal jsem toho těm starým lidem moc…", „Co s nimi teď bude?"

This War of Mine tak velmi efektivním a působivým způsobem využívá rozporu mezi dvěma pozicemi hráče, o nichž mluví při analýze etiky hraní například Miguel Sicart:

> „Existuje silné napětí mezi hráčským subjektem a subjektem vnějším aktu hraní, napětí pocházející z kontradikce mezi věrností hernímu zážitku na jedné straně a kulturním významem akcí na straně druhé, který hraní připisujeme z perspektivy, jež je vnější hledisku hráčského subjektu. Toto napětí je klíčové pro porozumění potenciálu počítačových her coby etických zkušeností."[383]

Rozpor mezi tím, jak se chováme coby hráči hnaní touhou zvítězit, odemknout si všechny achievementy ve hře, zachránit „svoje" postavy apod., s vědomím, že je to „jenom hra", a mezi tím, když bereme fikční svět vážně, jako určitou věrohodnou simulaci reality, v níž simulovaně záleží na tom, co a proč děláme, je zde využita k tomu, abychom vnímali, jak zásadně obtížné jsou volby generované takovouto situací. Zároveň nás střet těchto dvou pozic vede k neustálé tíživé reflexi, že jde sice jen o hru, ale že v realitě v takovéto situaci jsou potřeby a morální dilemata lidí pravděpodobně až děsivě podobná.

Volby, kterým musíme čelit, zde důmyslně zvýrazňují, že morální jednání není něco, co by se muselo vždy a okamžitě vyplatit. Občas například na dveře vašeho příbytku ve hře někdo zaťuká s prosbou o pomoc. Jednou třeba přišla žena bydlící sama s dcerou v sousedství a prosila nás o pomoc se zabezpečením jejich bydlení, aby je v noci nemohli přepadnout násilníci. Když se rozhodnete, že jí půjdete pomoct, znamená to v podstatě okamžité a znatelné zhoršení vaší vlastní situace, pomáháte jí na úkor „vlast-

383 M. Sicart. *The Ethics of Computer Game*, s. 85.

ních" lidí: jeden ze tří členů našeho týmu jim odešel na celý den a noc pomáhat, takže zbyli jen dva. Kvůli přežití je přitom neustále potřeba vyrábět různé věci, klást pasti na zvířata, vařit, topit, v noci jít na průzkum do okolí, a na to vše máte jen omezený čas. Ztráta jednoho člověka z týmu je proto dost citelná a ještě více zvyšuje stres, který jako hráči zažíváte. Není přitom nijak samozřejmé, že dostanete za svůj dobrý skutek nějakou odměnu kromě dobrého pocitu. Jak píše ve své analýze *This War of Mine* Elizabeta Toma:

> „[...] morální rozhodnutí se ne vždy vyplácí. Tak jako v reálném životě, i v *TWOM* víme, že se budeme asi cítit špatně, když uděláme něco zlého, ale nikdy nevíme, jestli budou dobré skutky odměněny. [...] Kompromisy ne vždy fungují. Dobré skutky nejsou vždy odměněny a špatné skutky ne vždy zachrání náš tým. I když je zde mnoho pravidel týkajících se času, naplnění fyziologických a psychologických potřeb, interakce postav a etických voleb, design hry nenabízí jasnou vítěznou strategii."[384]

Z hlediska uměleckého zážitku je to výborné tvůrčí rozhodnutí ze dvou důvodů. Jednak nám tvůrci nevnucují vlastní názor na to, co a jak bychom „správně" měli dělat – místo toho nás hra nutí přemýšlet o tom, jaké jsou naše vlastní morální hranice, zkoušet, za jakých podmínek jsme ochotni co udělat, uvažovat o tom, jaké důsledky má různé jednání. Morální nejednoznačnost vede i k tomu, že jsme hrou tlačeni k úvahám o tom, nakolik je to asi realistické a podobné tomu, co se v současnosti děje v Sýrii a dalších místech zmítaných válkou. Zadruhé pak takovýto herní design ukazuje, že skutečná morální rozhodnutí jsou obtížná právě proto, že se v jistém smyslu nevyplácí. Obecně se nad tím zamýšleli Michael Heron a Pauline Belfordová ve svém článku o etice počítačových her, kdy podle nich většina her příliš zjednodušuje morální rozhodování hráče tím, že jasně definuje, co je „dobré", a takové jednání pak odměňuje:

> „Aby měla morální volba skutečný význam, musí být spojena se značnou cenou – kdokoli může být morální, pokud nás to nic nestojí. Ludické konvence nicméně nahlíží morální systémy uvnitř her především jako mechanismus zajišťující znovuhratelnost a klíčem k tomu je, že morální volby nemohou být významně nevyvážené s ohledem na hráčův progres. [...] Skutečná morálka často znamená, že za ni platíme velkou osobní cenu – ať už ve formě ztráty určitých přileži-

384 Elizabeta Toma. „Self-reflection and morality in critical games: Who is to be blamed for war?". *Journal of Comparative Reasearch in Anthropology and Sociology*. 2015, roč. 6, č. 1, s. 209–224.

tostí (když například odmítneme využít slabost soupeře), finanční ztráty (jako při darech na charitu), anebo ztráty času (když například pracujeme coby dobrovolníci). […] Skutečně morální systém by hráči nabídl jen nemnoho, pokud vůbec nějaké, odměn za to, že následuje sociálně akceptované mravy, a v mnoha případech naopak největší odměnu za jejich porušování."[385]

This War Of Mine využívá expresivní sílu procedurálního systému, který nám zobrazuje válečnou situaci z hlediska civilistů ve velké komplexnosti a realističnosti – obsahuje totiž vzájemné vztahy mezi: omezenými prostředky vyskytujícími se v uzavřeném a zničeném městě, lidmi náhle oproštěnými od veškerých zákonů, a tudíž leckdy všehoschopnými, a jejich základními životními potřebami, jako je potřeba tepla, jídla, zdraví, bezpečí, psychické pohody. Dynamický systém vyjevující, jak je v rámci omezeného času a v tak nebezpečném prostředí extrémně obtížné tyto potřeby všechny naplnit, je velmi přesvědčivý a věrohodný v různých i malých detailech. Například ukazuje, jak se v takové situaci náhle stávají téměř bezcennými šperky a peníze, oproti tomu jednou z nejcennějších komodit se stává vodka, kterou se můžete ve hře naučit si podomácku vyrábět. Autoři hry se v tom inspirovali reálnou situací ve válečném Sarajevu, kde se vodka skutečně stala tím nejcennějším platidlem – byla prakticky užitečná jak coby dezinfekce, tak coby jedna z mála věcí, která dokázala lidem v této situaci zvednout náladu.[386] Jiný podle mého realistický detail, který mne zasáhl, je atmosféra nedůvěry, kterou ve mně hra se svou téměř černobílou grafikou vyvolávala. V jednu chvíli z počátku hry například někdo zazvonil u dveří a mě to vyděsilo, váhala jsem, jestli jít vůbec otevřít, co když to jsou zloději? Copak v takovém světě můžu někomu cizímu věřit? Když jsem nakonec poslala jednu z postav dveře otevřít, byli tam sousedi, kteří nás přišli přivítat a dali nám trochu zeleniny ze svých zásob – namísti přepadení jsem tak opět překvapeně čelila především sama sobě, tomu, jak snadno podléhám nedůvěře a obavám, jak snadno zapomínám, že i ve válce se hodně lidí pokouší žít dál skutečně jako lidé.

Třetí specificky herní výrazový prostředek, který This *War of Mine* inovativně využívá – vedle procedurálního systému a morálních voleb –, který bych tu chtěla zmínit, můžeme pak nazvat slovy Stevena Conwaye kontraludicita. Conway definuje ludicitu jako „stupeň toho, jak moc digitální hry umožňují být hrány, s tím, že ‚hraní' zde definujeme jako možnost jednat anebo možnost ovlivňovat herní svět. Herní svět zahrnuje hráče-

385 M. Heron. – P. Belford. „‚It's only a game': ethics, empathy and identification in game morality systems".

386 P. Warr. „Interview: Warzone Survival in This War of Mine".

jako-avatara, zbraně, předměty anebo samotné prostředí – každý z těchto prvků dosahuje určitého stupně ludicity, která, jak ukáži, může existovat v rámci širokého spektra, jehož extrémy jsou kontraludicita a hyperludicita."[387] Kontraludicita se vyskytuje v momentech, kdy je hru těžké hrát, kdy brzdí náš progres, omezuje významně pole možností, jež s ní a v ní můžeme dělat. Conway dává za jeden z příkladů kontraludicity *Tetris*, kde se postupně zvyšuje rychlost, s níž padají dolů jednotlivé objekty, které máme skládat – dříve nebo později tak každý hráč, i sebelepší, narazí na strop svých možností, přestane v oné ohromné rychlosti stíhat a hra se pro něj stane postupně nehratelnou.

Design *This War of Mine* je odlišný, nepracuje s takto lineárně se zvyšující kontraludicitou, ale včleňuje ji různými způsoby od počátku. První z překážek k hraní je už samotný fakt, že nemáme dost informací, co a jak dělat. Jak píše v této souvislosti Elizabeta Toma: „Mnohoznačnost je používána jako zdroj pro tvorbu obtížných rozhodnutí, protože hráč nemá všechny nezbytné informace, aby nalezl tu nejlepší strategii dřív, než začne hrát znovu."[388] Hra je nastavena tak, že většina hráčů se setkává s mnoha neúspěchy, nedaří se jim zajistit všechny potřeby lidí, o něž se ve hře „starají", a musí hru hrát znovu a znovu, aby v dalším pokusu vydrželi všichni naživu alespoň o pár dní déle. Nový pokus přitom není automaticky vydařenější, protože svou roli sehrává také náhoda – co zrovna najdeme nebo nenajdeme v sutinách a v budovách, jestli nás chytí při průzkumu, jestli nás v noci přepadnou útočníci apod. Hře je tak zajištěna jak znovuhratelnost, tak realističnost a napínavost, protože stejně jako v realitě zde nejsme schopni kontrolovat vše a musíme být připraveni vyrovnávat se i s nečekanými obtížemi. *This War of Mine* lze „vyhrát", tj. přežít až do dne, kdy je konečně nastoleno příměří, ale mně se to upřímně řečeno nikdy nepodařilo. Ne že by mi vždy zemřela celá moje skupina, ale často jsem se dostala do takových materiálních obtíží a členové mojí skupinky byli tak smutní, že jsem raději začala znovu, protože hraní za tak obtížných podmínek bylo pro mě v určité chvíli už příliš stresující. Frustrace, kterou tato hra hráči způsobuje, je nicméně velmi dobře motivovaná tím, co se nám snaží sdělit, právě ona obtížnost či téměř nemožnost vítězství jsou tím, co tu spoluutváří emoční sílu zážitku. Jak to dobře vystihuje Toma: „*TWOM* používá kontraludicitu, aby zprostředkovala realistický válečný zážitek a tím předala jistou zprávu: válka není hra. Co víc – tím, že přináší realistický a zároveň

387 Viz Steven Conway. „Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game". *Eludamos*. 2010, roč. 4, č. 2, s. 135–147 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné též [online] z: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol4no2-2/173. Kontraludicitu zmiňuje v souvislosti s *This War of Mine* už Elizabeta Toma v „Self-reflection and morality in critical games: Who is to be blamed for war?".

388 E. Toma. „Self-reflection and morality in critical games: Who is to be blamed for war?".

frustrující zážitek, a tím, že neustále přehodnocuje naše skutky, zdá se říkat, že její poselství je podstatnější než naše hráčské dovednosti."[389]

This War of Mine se řadí do rozrůstající se skupiny her, které velmi chytře pracují s herním systémem tak, aby byl těžko hratelný, či přímo nehratelný v klasickém slova smyslu – i to je jedna z velmi působivých výrazových možností počítačových her. Shueng-shing Lee v jednom článku analyzuje právě takovéto hry, jež nás díky nemožnosti je (vy)hrát dovádějí ke kontemplaci, sociální kritice anebo tragickému prožitku: „[...] hra typu ‚nikdy nevyhraješ' by mohla být považována za tragédii."[390] Známým příkladem je třeba politická newsgame Gonzala Frascy *September 12th* (2003). Jedná se o autorský komentář k situaci po 11. září 2001, kdy americká vojenská intervence po útocích na New York a Washington podle Frascy nebyla účinná, ale naopak mohla vést k ještě většímu rozdmýchání násilí. V jeho krátké hře se díváme v izometrickém pohledu shora na jakési město na Blízkém Východě, v němž se pohybují teroristé a zároveň civilní obyvatelstvo včetně žen a dětí. Hráč ve hře ovládá zaměřovač, kterým hledá teroristy, na které může shodit bombu. Když bomba dopadne, většinou nicméně zasáhne nejen samotného teroristu, ale také okolní lidi a domy. Podobně jako v *This War of Mine* tu tak sledujeme, jaké ničivé dopady má válka na civilní obyvatele. Ve Frascově elegantně stručné hře se po dopadu bomby na dané místo shluknou lidé a oplakávají mrtvé – a pak se někteří z nich stanou teroristy. Veškeré naše snahy zde nutně vedou jen k ještě většímu výskytu teroristů, než kolik jich bylo na začátku. Jako hráči zde v podstatě nemáme na výběr a hru nemůžeme vyhrát, můžeme pouze skrze její herní mechaniku lépe pochopit nebezpečné důsledky našeho příliš zjednodušujícího a agresivního přístupu k situaci na Blízkém Východě. Ian Bogost se v knize *Persuasive Games* (Persvazivní hry) zamýšlí nad tím, jak některé počítačové hry využívají tuto možnost blokování herního zážitku k vyjadřování určitých témat, a píše: „Pokud procedurální rétorika postupuje tak, že činí operacionalizovaná tvrzení o tom, jak věci fungují, pak videohry mohou také činit tvrzení o tom, jak věci nefungují."[391] V politických hrách, jako je *September 12th*, se tento typ „porouchaného" herního systému vyskytuje podle něj velmi často, nejspíš kvůli tomu, že „takovéto hry jsou často pojímány jako kritika dysfunkčních politických praktik".[392]

Nemusí jít přitom vždy o naprosté znemožnění vítězství či samotného hraní (ve smyslu efektivního, interaktivního jednání v rámci hry). V *This War*

389 *Tamtéž.*

390 Shueng-shing Lee. „‚I Lose, Therefore I Think': A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare" [online]. *Gamestudies*. 2003, roč. 3, č. 2 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0302/lee/.

391 I. Bogost. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, s. 85.

392 *Tamtéž.*

of Mine je nám nejen odpíráno vítězství, ale především je naše hraní brzděno a narušováno neustálými, často nečekanými problémy, které znemožňují, aby hráč dosáhl takzvaného stavu flow, plynutí. Koncept flow, s nímž přišel už v polovině 70. let původem maďarský psycholog Mihaly Csikszentmihalyi, popisuje specificky radostný zážitek totální koncentrace, bytí v přítomnosti a kontroly nad tím, co děláme, prožívaný při různých činnostech, včetně hraní počítačových her.[393] Tento specifický zážitek bývá leckdy vyzdvihován coby jedna z hlavních motivací, proč hry vůbec hrajeme. Hry jako *This War of Mine* jsou originální ve své snaze pomocí kontraludicity flow neustále narušovat a nedovolit nám do něj vplynout, což vyvolává velmi netradiční zážitek a nutí nás k (sebe)reflexivnímu hraní, zaměřenému víc na to, co se nám hra snaží sdělit, než na příjemně bezmyšlenkovitý pocit moci, který míváme, když jsme ve stavu flow. *This War of Mine*, *Papers, Please*, *9/11 Survivor, Passage* a další podobné hry nám pomocí narušení flow vyprávějí o situacích, kdy věci tragicky nemáme pod kontrolou – formální prvek hraní se tu tak stává samotným tématem v obsahu díla.

První díl série *Mass Effect* a *This War of Mine* jsou velmi odlišné hry – každá z nich rozkrývá jiná témata a přináší jiný zážitek. Jak jsme mohli vidět, obě dvě tyto hry nicméně využívají komplikovaný systém morálních voleb a vytváří propracovaný systém příčin a následků ovlivňujících události fikčního světa tak, aby byl hráč emocionálně zapojen do děje, prožíval napětí i překvapení a vnímal prezentovaná témata a situace v jejich komplexnosti. Jak tato dvě díla ukazují, počítačové hry mohou vyprávět působivým způsobem jak o konkrétních jevech kolem nás, tak o abstraktních konceptech. Dokážou nám popsat spletité sítě politické moci a mezikulturních odlišností, stejně jako lidské pocity ve vyhrocených válečných situacích. Některá témata se zdají být v rámci média počítačových her častější a oblíbenější, protože jsou snadno převoditelná na herní mechaniky:

393 Viz mj. Mihaly Csiksentmihalyi. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial, 1990, příp. její český překlad: Mihaly Csiksentmihalyi. *Flow: O štěstí a smyslu života.* Přeložila Eva Hauserová. Praha: Portál, 2015. Shrnutí konceptu flow a toho, jak je používán specificky v rámci game studies, viz také Helena Bendová. „Flow" [online]. *GameArt*. 31. 1. 2014 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=13. Stav flow, neboli „optimální zkušenost", která nás naplňuje štěstím, přichází tehdy, když děláme něco, při čem se musíme opravdu snažit, ale zároveň nám to jde, daří se nám. U příliš obtížných aktivit cítíme úzkost, příliš snadné vyvolávají nudu. Pouze ve chvíli, kdy je daná činnost těžká „tak akorát", aby byla pro nás výzvou, ale přitom jsme ji bez větších problémů zvládali, tedy když jsou naše schopnosti a výzvy na nás kladené v rovnováze, cítíme onen povznášející pocit flow, kdy se jakoby ztrácíme v dané činnosti, jsme jí zcela pohlceni. Flow zažíváme leckdy při sportu, při hraní na nějaký hudební nástroj, při práci, která nás baví. Počítačové hry se zdají být extrémně vhodným nástrojem pro vytváření zážitků flow, protože jsou založeny na jasných pravidlech a cílech, často aktivně přizpůsobují svou obtížnost našim schopnostem a poskytují neustálou a intenzivní zpětnou vazbu.

morální volby a s nimi spojené koncepty zodpovědnosti a viny; rozhodování a jeho důsledky; moc a bezmoc; vítězství a nemožnost vítězství; soupeření a boj; komplexní dynamické systémy (takovým systémem může být cokoli od fungování určitého průmyslu až po celý živoucí a vzájemně provázaný ekosystém nějakého fikčního světa). Neznamená to však, že by hry byly na tato témata omezené a nedokázaly vypovídat o ničem jiném. Leckteré hry se zaměřují na průzkum lidské psychologie a emocí, přestože je to něco, co se programuje mnohem hůř než třeba let kulky. Existují hry dokumentární a autobiografické, hry, které zpracovávají ekologické, politické či genderové otázky, hry komediální i tragické. Před čtvrt stoletím hry nebývaly významově tak rozmanité a sofistikované, nicméně v současnosti už z hlediska témat a významů, které nabízejí hráčům k interpretaci, podle mého soudu není mezi počítačovými hrami a jinými uměleckými druhy podstatný rozdíl.

Hry a jiná umění

V první kapitole jsem se pokusila vysvětlit čtyři hlavní a přitom komplementární způsoby, jak se něco může stát uměním. V této kapitole prozkoumáme, jak funguje čtvrté ze zmiňovaných kritérií uměleckosti, tedy hledisko historické návaznosti. Z tohoto úhlu pohledu se různé objekty a aktivity mohou stát uměním tehdy, pokud zapadají do tradice umění, jak jej známe, rozvíjejí a kriticky překračují otázky, jež si kladli a kladou umělci i z jiných uměleckých druhů.

Umění bývá nicméně od her a hraní někdy důrazně odlišováno. Zatímco hry jsou některými lidmi považovány za nevážné, dětinské, čistě zábavné rozptýlení, v případě umění existuje snaha (alespoň v rámci jistých legitimizačních diskurzů) o to, aby bylo vnímáno jako cosi seriózního – smysluplného, povznášejícího, edukativního. Zatímco v hrách jde leckdy o vítězství, umění si užíváme jen pro ně samé, zní jeden z argumentů podporujících jejich rozdílnost. Zatímco hry nic nevyjadřují, umění má vždy nějaké téma, lze je interpretovat – zní pak další z argumentů. Na druhou stranu bychom ovšem mezi hrami obecně a uměním mohli nalézt různá spojení a podobnosti, jak se o to pokusili mj. už dříve zmiňovaní filozofové Hans-Georg Gadamer či Friedrich Schiller. V minulé kapitole jsem připomínala také koncepci Briana Uptona, jež vyjevuje, že proces interpretace můžeme nahlížet jako hru recipienta s dílem. Známou teorii spojující určitý obecnější aspekt umění s hrami prezentuje také estetik Kendall L. Walton, když pojímá fikci jako hru na jakoby. Fikční díla podle něj využíváme jako rekvizity sloužící k tomu, abychom si představovali fikční situace, v jejichž kvazireálnost v rámci této recepční hry věříme.[394] Pokud jedna ze zásadních odlišností počítačových her oproti hrám nedigitálním tkví v tom, že velmi často vytváří fikční svět, pak na základě Waltonovy teorie můžeme vidět, že rozšíření herních mechanik o fikční svět se nám zdá samozřejmé právě díky tomu, že v samotném základu fikce stojí hra na jakoby, zapojující naši imaginaci.[395]

Jak jsem zmiňovala výše, blízkost mezi počítačovými hrami a jinými uměleckými druhy, projevující se v tom, jak hry sdílejí jejich prvky, jak navazují (někdy ovšem kriticky) na určité umělecké tradice, jak se jinými uměními inspirují atd., nám může sloužit jako čtvrté a finální kritérium při uvažování o tom, zda jsou uměleckým médiem, či nikoli. Částečně jsme se již této otázce věnovali ve třetí kapitole, kde jsem analyzovala narativní specifičnosti her a do jisté míry také jejich návaznost na postupy vyprávění známé z literatury či filmu. Blízký vztah počítačových her a kinematografie

394 Srov. Kendall L. Walton. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts.* Cambridge: Harvard University Press, 1990.

395 Podrobně se těmito imaginárními hrami, jež jsou do značné míry základem počítačových her, zabývá například Chris Bateman. *Imaginary Games.* Winchester – Washington: Zero Books, 2011.

je možné hledat nejen v jejich audiovizuální naraci, ale i v práci s kamerou, střihem atd. Vzhledem k tomu, že se těmto tématům ale věnují rozsáhleji už jiné publikace,[396] zaměřím se v této kapitole na tři další oblasti demonstrující blízkost a návaznost her a jiných uměleckých druhů či trendů – na improvizaci, taneční kinestetiku pohybů a výtvarné umění. Nebudu se přitom snažit o ucelené zmapování historických a estetických vazeb mezi počítačovými hrami a těmito oblastmi, to je námět na jinou knihu. Mým cílem je pouze argumentovat na několika spíše stručných a velmi odlišných příkladech, že hledání spojitostí mezi digitálními hrami a jinými uměleckými druhy může být funkční – a tedy se může stát dalším možným argumentem v rámci debaty o uměleckém statusu počítačových her.

396 Viz např. Jasmine Kallay. *Gaming Film: How Games are Reshaping Contemporary Cinema*. New York: Palgrave MacMillan, 2013.

Improvizace a (počítačové) hry

Improvizace je tvorba bez přípravy – je to aktivita, jež je spontánní, riskantní, otevřená, odehrávající se tady a teď, v reálném čase často přímo před našima očima.[397] Původ slova se odvozuje od latinského adjektiva *improvisus*, značícího nepředvídatelný, netušený, neočekávaný. Improvizaci nalezneme v mnoha uměních, především v hudbě, tanci, divadle, výtvarném umění, v menší míře i v literatuře nebo ve filmu. Improvizace se vyskytuje v umění od jeho samých počátků, ale v určitých obdobích na ni bylo kladeno více důrazu a v jiných méně, byla v různé míře vědomě reflektována a oceňována coby specifická kvalita či naopak ignorována. Ve středověku tak například improvizace nebyla příliš vyzdvihována, její rozvoj přichází až s commedia dell´arte, improvizovaným divadlem, jehož počátek můžeme najít už v Itálii ve 12. století, jeho vrcholné období nastává pak v 16. a 17. století. Commedia dell´arte byla velice oblíbená v barokní Itálii, ale divadelní spolky navazující na její tradici byly rozšířené i jinde po Evropě. Commedia dell´arte znamená v překladu „komedie řemesla" či „komedie profesionálních herců" a oproti předchozímu náhodnému pronikání improvizace do umělecké tvorby představuje první její metodické a diváky oceňované využití. Commedia dell´arte je vystavěna na opakujících se postavách, nejčastěji starých bohatých mužů, mladých sluhů a služek a milenců (mezi prototypické postavy patří Kolombína, Harlekýn či Pantalón), a na určitých scénářích či skečích, jež sloužily dohromady jako základ pro různé improvizační obměny a variace odehrávající se především v dialozích. Cílem nebylo dosažení naprosto nového a překvapivého tvaru, ale naopak spíše variování známého. Commedia dell´arte je v tomto ohledu velmi typická: improvizace většinou neznamená naprostou tvůrčí svobodu, jak bychom si mohli myslet, ale spíše re-novaci než inovaci, tvorbu fungující svobodně v rámci opakujících se, předem dobře známých struktur a metod.[398] I improvizované extatické tance na Bali, stand-up komedie či jazzové improvizace apod. jsou tak přes svou otevřenost a improvizačnost omezeny souborem jasně daných konvencí. Někteří umělci a teoretici (například Pierre

397 Srov. např. Gary Peters. *The Philosophy of Improvisation*. Chicago – London: University of Chicago Press, 2009.

398 Srov. *tamtéž.*

Boulez či Theodor Adorno) proto improvizaci kritizují s tím, že je často paradoxně dosti nudná a předvídatelná.

Od 17. století se v Evropě definitivně prosazuje koncepce umění jako exprese – jako individuálního vyjádření autora.[399] Znovuobjevují se pojmy intuice, inspirace, invence, o nichž se uvažovalo už v antice, ale později ze slovníku umělců a znalců umění do určité míry vymizely. Během romantismu v 18 a 19. století umělec přestává být chápán jako někdo, kdo má za cíl především imitovat (přírodu, jiná umělecká díla), ale jako někdo, kdo je tvůrčí, kdo sám vynalézá a nekopíruje. Umělec se stává v evropské kultuře jakýmsi hrdinou – jeho pojetí se posouvá od zvěstovatele, jenž se napojil na to nadosobní a božské v umění, ke géniovi jako soběstačnému tvůrci. Originalita je viděna jako klad a naopak plagiátorství a přílišné odvozování se stává nežádoucím. Vzhledem k tomu, že důraz se přesouvá od dokonalého díla na vztah mezi dílem a jeho autorem, objevují se i díla nedokončená, skici, jež svou nedokončeností o to více poukazují na samotný akt tvorby a svého autora. V reakci na osvícenství klade romantismus důraz na emoce, přírodu, ozvěny starých dob. Romantický hrdina je pak viděn jako osamělý chodec přírodou, naslouchající svým emocím a intuici více než rozumu. Improvizaci takovéto pojetí otevírá nový prostor: tvorba už do značné míry není pojímána jako něco řemeslného a racionálního, ale spíše jako výtrysk intuice génia. Z této romantické tradice si současná improvizace leckdy bere důraz na intuici, metafyzické napojení na jakési „vesmírné" síly, stejně jako divácký obdiv vůči ohromující virtuozitě improvizujícího tvůrce (fakt, že dílo vzniká bez přípravy před našima očima, o to více podtrhuje mistrovství autora, jeho kreativitu a geniálnost). Na druhou stranu se ale v současných improvizačních uměních klade důraz na dialogičnost. V hudbě i herectví se tak nezřídka improvizuje společně ve více lidech a preferuje se snaha o to, aby jednotlivec nezastiňoval ostatní, aby naopak mizel jednotlivý autor. Tato tendence tak míří k demokratizaci umění, snaží se poukázat na to, že otevřený a kreativní může být každý, nejen jedinci obdaření nějakým výjimečným talentem. Tato druhá linie se objevuje ve 20. století, kdy – pomineme-li commedii dell´arte – improvizace začíná být vůbec poprvé v dějinách, a navíc souběžně ve více druzích umění používána jako záměrná, opěvovaná, vědomě reflektovaná a systematizovaná metoda umělecké tvorby. Nalezneme ji v dadaismu, surrealismu, abstraktním expresionismu, v některých směrech literatury (např. v beatnické poezii a próze), v neodadaismu skupiny Fluxus, v performancích a happeninzích, v jazzových improvizacích atd.[400] Různé

399 K historickým proměnám konceptu autora v umění viz podrobněji Andrew Bennett. *The Author.* London – New York: Routledge, 2004.

400 Srov. např. Daniel Belgrad. *The Culture of Spontaneity: Improvisation and the Arts in Postwar America.* Chicago: University of Chicago Press, 1999.

umělecké proudy a umělci ji využívají jiným způsobem a připisují jí jiné kvality. Zatímco pro někoho znamená vpád náhody jako jakési nevypočitatelné síly, pro jiné je způsobem, jak se napojit na vlastní podvědomí či archetypální proudy myšlení. Utváří se tak mnoho odlišných improvizačních směrů.

U počítačových her improvizace většinou pravděpodobně nevstupuje přímo do samotné tvorby – vzhledem k silně technicky determinovanému vzniku her se improvizační performance na tvorbě her příliš nepodílí. Improvizace ale podstatně vstupuje do aktivity hraní, kdy coby hráči ztvárňujeme postavy ve fikčním světě a díky tomu do díla zasahujeme, dotváříme jej, někdy i výrazně kreativním způsobem. Z tohoto hlediska je pro naše uvažování klíčová obzvláště tradice herecké improvizace, která v minulém století zažila jakýsi svůj zlatý věk.[401] Prvním, kdo tento způsob hraní systematizoval a sepsal, byl ruský divadelník Konstantin Sergejevič Stanislavskij (1863–1938). Herecká profese v jeho pojetí není založena pouze na interpretaci textů, které napsal někdo jiný, ale je chápána jako skutečně tvůrčí a umělecká disciplína. Stanislavskij na své metodě pracoval zhruba od roku 1911, přičemž se postupně proměňovala – od rozvíjení vlastních zážitků v tvorbě se posunula k důrazu na imaginaci a ve 30. letech pak na techniku fyzických akcí. Herecký trénink Stanislavskij pojal jako systematický výcvik v používání improvizace, díky kterému herec může lépe porozumět postavě, tomu, co by asi udělala v té které situaci. Improvizace tak pro něj měla smysl jednak jako obecný herecký trénink a jednak jako metoda, jak herec může budovat konkrétní roli. Ke své metodě mj. poznamenal:

> „V našem druhu hraní často používáme improvizace […] Takovýto typ kreativity přináší hraní svěžest a bezprostřednost. Na začátku je nejlepší vzít si témata, která jsou dosažitelná a nejsou zatížená příliš komplikovanou psychologií […], ale i ta nejjednodušší cvičení musí být dotažena do stavu mistrovství, virtuozity co do svého provedení. Improvizace jsou skvělým způsobem, jak rozvíjet představivost […]."[402]

Další výrazné jméno mezi systematizátory a vynálezci technik improvizovaného hraní náleží Viole Spolinové (1906–1994). Spolinová původně pracovala jako sociální pracovnice starající se o děti imigrantů, jimž se skrze divadlo snažila pomáhat v jejich snadnějším začlenění do společnosti. Při práci s nimi jí nešlo o to, stvořit z nich dokonalé profesionální herce, ale rozvíjet

401 Dále čerpám mj. z dějin improvizačního divadla, jak jsou shrnuty v Jeanne Leap. *Theatrical Improvisation: Short Form, Long Form and Sketch-Based Improv.* New York: Palgrave Macmillan, 2008; Miloš Mistrík. *Herecké techniky 20. storočia.* Bratislava: Veda, 2003.

402 Konstantin Stanislavskij. *Sobranije sočiněnij.* Díl III. Moskva: Isskutstvo, 1991, s. 52.

v nich za pomoci improvizačního hraní kreativitu, jež posiluje zároveň jejich sebevědomí a schopnost komunikace. Ovlivněna přitom byla jak svou učitelkou, socioložkou a sociální pracovnicí Nevou Boydovou, jež kladla velký důraz na hry v práci s klienty, tak i psychiatrem Jacobem L. Morenem, zakladatelem arteterapeutické práce s dramatizací zážitků pacientů. V letech 1946–1955 Spolinová vedla v Hollywoodu Young Actors Company, v níž vyučovala dětské herce, a později se zapojila do tréninku i dospělých herců v divadlech a v televizi. Specifikum její metody spočívá v zapojení rozličných her do fáze zkoušení – Spolinová vynalézá mnoho tzv. theater games, divadelních her sloužících jako cvičení trénující schopnost improvizace. Svoji metodu později i publikovala v několika knihách, nejznáměji asi v *Improvisation for the Theater* (Improvizace v divadle, 1963) a *Theater Games for the Classroom: The Teachers Handbook* (Divadelní hry ve školní třídě: příručka učitele, 1986).[403] Její divadelní hry, cílené na rozvíjení komunikačních schopností a kreativity, se staly v 50. letech základem pro práci v prvních improvizačních divadlech (např. v roce 1959 v Chicagu vzniklo improvizační divadlo The Second City vedené jejím synem Paulem Sillsem). Improvizační divadelní hraní v tu dobu definitivně přestává být jen cvičením rozvíjeným v rámci hereckých zkoušek a volnočasových aktivit, ale stává se samostatnou uměleckou formou, jež je předváděna pro svoje vlastní kvality.

Pro Spolinovou je improvizace dovednost, které se může naučit každý, a každý tak může aspirovat na to stanout na divadelních prknech – kreativita a umění nejsou vyhrazeny jen pro elitu talentovaných, ale jsou něčím, co rozvíjí a obohacuje každého. Improvizační hraní je pro ni spjaté s hraním her obecněji, protože „hra je přirozená skupinová forma přinášející zapojení a osobní svobodu nezbytnou pro prožívání".[404] Hraní v sobě kombinuje na jedné straně strukturu omezení danou pravidly a na straně druhé svobodu vybízející k zapojení imaginace a invence: „Jakákoli krize, kterou hra prezentuje, se setkává s důvtipem a vynalézavostí, protože během hraní se má za to, že hráč má svobodu dosáhnout herního cíle jakýmkoli způsobem. Dokud dodržuje pravidla hry, může se točit, stavět na hlavu anebo poletovat vzduchem. Jakýkoli neobvyklý nebo výjimečný způsob hraní je ve skutečnosti milován a oceňován jeho spoluhráči."[405] Hraní her má s improvizací podle ní společné pak i to, že se jedná o činnost, v níž se snažíme kreativně vyřešit určitý úkol: „Každá hra, která za něco stojí, je velmi sociální a obsahuje nějaký problém, který je v jejím rámci třeba vyřešit […]."[406]

---

403 Viola Spolin. *Improvisation for the Theater*. Evanston: Northwestern University Press, 1963; Viola Spolin. *Theater Games for the Classroom: The Teachers Handbook*. Evanston: Northwestern University Press, 1986.

404 V. Spolin. *Improvisation for the Theater*, s. 4.

405 *Tamtéž*, s. 5.

406 *Tamtéž.*

Dalším klíčovým představitelem moderní tradice improvizačního hraní je britský divadelník Keith Johnstone (*1933). Svoje pojetí shrnul v textové podobě poprvé v knize *IMPRO: Improvizace a divadlo* (1977).[407] Podobně jako Spolinová začínal i Johnstone coby učitel, kterého zajímalo, jak rozvíjet kreativitu a spontánnost svých studentů. Brzy nicméně kariéru učitele vyměnil za divadlo, když se stal divadelním dramaturgem, lektorem hereckých kurzů a režisérem. Jeho koncepce divadelní improvizace je pro nás zajímavá v kontextu této knihy mj. proto, že improvizaci spojuje výslovně s hrami a sportem. V kanadském Calgary v roce 1977 Johnstone založil Theatresports, specifický typ divadla, kdy v rámci večera spolu soupeří několik improvizačních divadelních skupin v různých hrách, často na základě vstupů ze strany publika, jež například dává podněty, na jaké téma se má improvizovat v následující scénce. Improvizační performance se tak stává sportovní událostí, soutěží v důvtipnosti a kreativitě.

Improvizace vynalézaná a rozvíjená v této divadelní tradici je tedy pojímána jako kreativní tvorba přístupná všem, v jejímž rámci mizí privilegovaná pozice Autora, protože autorem může být každý. Je to tvorba založená na interaktivitě (s ostatními, s prostředím, s určitými pravidly akceptovanými v rámci daného představení), na zapojení představivosti a na oceňování virtuozity. Tvůrci divadelních improvizací se doslova odvolávají na herní principy, kombinují herectví a hraní her do jednoho celku, jenž je oceňován coby svébytné umění. Zároveň můžeme vidět, že takto definovaná improvizace je častou a podstatnou složkou počítačových her. V mnoha počítačových hrách se stáváme někým jiným, domýšlíme si charakter a motivace svého avatara a snažíme se své jednání ve hře tomu uzpůsobit – hrajeme nejen proto, abychom plnili svoje cíle coby hráče (vyhrát, pobavit se), ale bereme ohled i na cíle fikční postavy, za niž hrajeme. Dochází k tomu jak v hrách pro jednoho hráče, tak i ve virtuálních světech pro více hráčů. Některé MMO hry explicitně podporují takovýto improvizační způsob hraní tím, že jsou určené pro tzv. role-playing, hraní rolí – hráči na takto označených serverech se snaží mluvit s ostatními a chovat se tak, jako by byli skutečně onou fikční postavou, za niž hrají.

Improvizace coby spontánní, kreativní řešení problémů, coby tvorba zážitku v reálném čase, vstupuje do hraní počítačových her i mnoha jinými způsoby, nejen ve vztahu s avatarem. Jak píše herní vývojář Steven Swink: „Improvizace při hraní hry představuje schopnost vytvářet nové a zajímavé kombinace pohybů v reálném čase, adaptovat se a reagovat na herní prostředí fluidním, organickým způsobem, bez potřeby to předem promýš-

407 Keith Johnstone. *IMPRO: Improvizace a divadlo*. Přeložil Julius Neumann. Praha: NAMU, 2014.

let."[408] Jsme to my hráči, kdo se neustále rozhoduje v reálném čase o tom, jakou strategii v té které hře použijeme, jak přesně budeme bojovat, jak se budeme pohybovat, jak konkrétně budeme trávit svůj čas v jejím fikčním světě. Neusilujeme přitom jen o dosažení vítězství, ale snažíme se skrze svou improvizaci spoluutvářet co nejsilnější, nejintenzivnější zážitek, takže leckdy namísto prosté efektivity volíme ve hře spíše jednání, jež bude v daném kontextu nějak poetické, zábavné či krásné. Podobně jako v divadelních improvizacích je improvizování v počítačových hrách umístěno na vratké hranici mezi uměním a sportem, uměním a zábavou, uměním a životem, uměním a „čistým" hraním si. Počítačové hry přitom tradici improvizace, jež byla rozvíjena ve 20. století, využívají inovativním způsobem, stávají se médiem, jež je pro takovéto interaktivní improvizační setkání s okolím ideálně uzpůsobené.

Zatímco LARPy či improvizační divadla vyžadují od svých účastníků překonání ostychu a investici časovou i finanční (musejí si pořizovat kostýmy, jezdit na leckdy vzdálená místa, kde se pořádá daný LARP či improvizační divadelní soutěž atd.), počítačové hry nám přináší velmi snadný a flexibilní přístup k improvizačnímu hraní si – není potřeba nikam chodit, není třeba překonávat ostych před živým publikem, není třeba trávit mnoho času výrobou kostýmů a replik zbraní. Stačí hru zapnout a od prvních chvil se můžeme ponořit do jiného světa, stát se někým jiným, spolu s dalšími hráči anebo sami. Počítačové hry tak dotahují k jisté dokonalosti zrovnoprávnění recipienta, přesun autorských pravomocí z tvůrců na hráče samotného, jeho přímé zapojení do tvorby. Improvizaci nacházíme i ve sportu a při jiných dovednostech, ale na příkladu divadla a počítačových her můžeme vidět, že v některých případech se improvizace může „pozvednout" a stát se speciální uměleckou technikou, která inovativně pracuje s některými specifickými uměleckými koncepty prosazovanými a diskutovanými od minulého století, jako jsou převrácení či smíšení pozice autora a publika, rozostření hranice mezi uměním a ne-uměním, efemérnost zážitku neopírajícího se o žádné finální, mistrovské dílo.[409]

Právě zmiňovaná efemérnost zážitku může být jednou z příčin, proč jak improvizace divadelní či hudební, tak i improvizace v počítačových hrách

---

408 Steven Swink. „Principles of Virtual Sensation" [online]. *Gamasutra*. 14. 11. 2006 [cit. 5. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/130198/principles_of_virtual_sensation.php.

409 Jedná se o charakteristiky spjaté například už s dadaismem či surrealismem, k nimž se vrátím ještě níže. Mnohé umělecké směry minulého století se snažily zpochybnit status uměleckého díla konvenčně chápaného jako dokonalý, harmonicky krásný artefakt, skrze nějž tvůrce vyjevuje své pocity a prožitky. Namísto toho se obracejí k samotným situacím v rámci různých performancí a odnímají autorům jejich privilegovanou pozici ve prospěch více dialogického a kritického vztahu mezi publikem a uměním.

není zcela snadno identifikovatelná, alespoň pro určitou část recipientů, coby umělecké dílo. Jak píše Gary Peters: „Zvláštnost volné improvizace spočívá v tom, že neprodukuje díla."[410] Obvykle umění posuzujeme a vnímáme na základě nějakého definitivního výtvoru, k němuž se můžeme kdykoli vracet, stabilního artefaktu oceňovaného leckdy jako mistrovský počin, zhmotnělý a nezpochybnitelný důkaz uměleckosti. Improvizace oproti tomu představuje umění bez díla, či spíše je samotným nastáváním díla, procesem jeho vznikání, bez toho, že by dospěla nutně k nějakému definitivnímu, usazenému artefaktu. „[...] je to improvizační proces sám, zaznamenávající sérii rozhodnutí, nápadů, zmatků, úspěchů a selhání, co je tak vtahující," píše Peters.[411] Podobnost mezi hraním počítačových her a divadelní improvizací můžeme vidět pak také například v tom, že obě tyto formy zahrnují určitou soutěživost, výhry a prohry, důraz na napínavé okamžiky rozhodnutí. „Je to možnost selhání anebo úspěchu, která improvizaci poskytuje její intenzitu [...]," zmiňuje Peters.[412] Právě tato riskantní možnost – jež stojí i v základu her – je podle něj tím, co je inspirující pro performera a potěšující pro publikum. Přestože leckteré teorie improvizace v 20. století zdůrazňovaly na improvizaci jejího kolektivního ducha a svobodu, kterou s sebou nese, podle Peterse tím tak trochu zakrývají, že improvizace je založená spíše na moci než na svobodě.[413] Při improvizaci získáváme kontrolu nad běžící událostí, naše virtuozita se projevuje jako moc nad situací – to samé přitom můžeme vidět jako jedno z hlavních potěšení při hraní počítačových her, jež plyne právě z procesu improvizačního modulování a spoluvytváření děje, z toho, že máme věci alespoň provizorně pod kontrolou. V neposlední řadě pak improvizace v hrách a improvizace divadelní či hudební sdílejí zvýšenou míru sebereflexivity. Pohyb po vratké hranici mezi triumfem a selháním, nutnost neustále se rozhodovat tak, aby zážitek pokračoval, a to nějak smysluplným, významutvorným způsobem, to vše nutí autora-recipienta k tomu, že uvažuje koncepčněji o svém jednání, uvědomuje si svou pozici v díle, to, že je zároveň uvnitř něj i mimo něj, že jej zároveň tvoří a zároveň se jím nechává unášet.

410 G. Peters. *The Philosophy of Improvisation*, s. 44.
411 *Tamtéž*, s. 10.
412 *Tamtéž*, s. 59.
413 Srov. *tamtéž*, s. 52.

Kinestetika pohybů v tanci a v hrách

Tanec náleží k nejstarším uměleckým formám vůbec – první obrazové důkazy o jeho existenci v lidské kultuře pocházejí z Indie z doby 9000 let př. n. l. Přestože zpočátku tanec plnil především rituální a relaxační funkce, nejpozději od starověku nabývá, zdá se, i funkcí estetických a uměleckých. Podobně jako improvizace (kterou ostatně často obsahuje) a jako počítačové hry je tanec rozkročen mezi sportem a uměním. Stejně jako v případě improvizace a počítačových her se pořádají oficiální sportovní, soutěživá utkání v rozličných druzích tance. S improvizací a hrami sdílí také to, že tanečník nemusí být nutně profesionálně vyškolený ani nemusí být původním autorem, choreografem, daného tance – tanec je aktivita, jíž se demokraticky může věnovat každý, a každý může alespoň potenciálně v rámci procesu tančení vstupovat do oblasti umění, vytvářet umělecký zážitek sobě i pozorovatelům.

Tanec si můžeme zkusmo definovat jako estetizovaný, interaktivní (ve smyslu interakce s prostředím a dalšími lidmi), často rytmický pohyb, který může nebo nemusí vyjadřovat určité významy a pocity a který je založený na kreativní práci s určitými pravidly a zároveň na velké míře improvizace. Už z takto pojaté definice je vidno, že tanec se hraní počítačových her v lecčems podobá.

Britský estetik Graeme Kirkpatrick považuje počítačové hry doslova za „druh tance".[414] Ve své knize věnované průzkumu této analogie prosazuje „koncept hraní, který zahrnuje specifický časový řád či rytmické strukturování zkušenosti, jež funguje podle určitých vzorců a je potěšující".[415] Spíše než jako obdobu literárního či filmového díla vidí Kirkpatrick hry jako díla založená na „choreografickém scénáři pro hráčovy akce".[416] Síla videoher podle něj netkví v tom, že by předávaly nějaké významy, ale v tom, jak estetizovaným způsobem zapojují a rozpohybovávají tělo hráče. Spjatost s tancem vidí především v tělesnosti počítačových her a v jejich rytmičnosti. Počítačové hry hrajeme za pomoci našeho těla, jeho prostřednictvím – i v případě, že používáme k ovládání hry jen klávesnici či herní konzoli, za-

414 G. Kirkpatrick. *Aesthetic Theory and the Video Game*, s. 119.

415 *Tamtéž*, s. 6.

416 *Tamtéž*, s. 121.

pojujeme se do hraní často velmi tělesným způsobem. Nejenže hýbeme prsty, které mačkají tlačítka na klávesnici či myši, ale vnímáme a spoluprožíváme celým tělem, co se našemu avatarovi děje, cítíme tělesně jeho pohyby v rámci herního světa, protože jej podvědomě zapojujeme do svého vlastního mentálního tělesného schématu, využiji-li fenomenologickou terminologii. Je to podobné, jako když hrajeme na hudební nástroj a po čase své hraní na něj přestaneme vědomě řídit, staneme se plynulým spojením sebe a onoho nástroje. Kirkpatrick si všímá, že už samotné „držení ovladače vždy pro hráče znamená určité fyzické napětí, i když třeba jen čekáme na konec cut-scene".[417] Jiní badatelé pak zmiňují, že hráči se v rámci svého ponoření do hraní často fyzicky naklání k obrazovce;[418] známy jsou také případy, kdy hra působí natolik fyzicky intenzivně, že může způsobovat až nevolnost, *motion sickness*.[419] Kromě tance a některých performativních aktivit stojících na hraně umění (jako jsou třeba LARPy) tak, zdá se, žádné jiné médium nezapojuje recipienta natolik aktivním a tělesným způsobem, v žádném jiném nejsme natolik fyzicky aktivizováni jako v počítačových hrách, a to i když se v jejich případě jedná do značné míry spíše jen o simulaci pohybů než pohyby reálné.

Druhá podobnost s tancem, jak už jsem zmiňovala, tkví podle Kirkpatricka v rytmičnosti: „rytmické variace jsou klíčové pro téměř všechny videohry".[420] Nejde přitom jen o střídání rychlých a pomalejších pasáží hry (například při zdolávání jednotlivých levelů oddělených určitou pauzou, kdy aktivně nehrajeme, anebo při střídání akčních scén a cut-scenes v některých FPS hrách či adventurách). Rytmičnost je něčím, co strukturuje samotné naše hraní. Jak píše Kirkpatrick: „[…] obtížnost videoher je velmi často o zvládnutí určitého rytmu. […] Nejde jen o to, dělat stejné věci rychleji, ale reflektovat naučené mistrovství stále komplexnějších rytmů. […] v rámci rychlosti a obratnosti při hraní vždy existuje určitá skrytá pomalost. Umění, jemuž se v tom hry nejvíce podobají, je tanec."[421]

Za příklad si můžeme vzít třeba akční hru *Devil May Cry* (2013), v níž je hlavním hrdinou Dante, napůl anděl, napůl ďábel, procházející plynule mezi dvěma světy – realitou a předpeklím –, herecky ztvárněný pomocí motion capture techniky hercem Timem Phillippsem. Jádrem hry jsou Danteho souboje s rozličnými démony a jejich pomocníky, přičemž jeho nadpřirozená

417 *Tamtéž*, s. 102.

418 J. Juul. „Games Telling Stories?". In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005, s. 220.

419 Viz například stealth akce *Mirror's Edge* (2008), která takto působila na část hráčů, jak zmiňuje Henrik Smed Nielsen. *Playing Computer Games: Somatic Experience and Experience of the Somatic* [e-book]. Digital Aesthetics Research, 2012, s. 124.

420 G. Kirkpatrick. *Aesthetic Theory and the Video Game*, s. 74.

421 *Tamtéž*, s. 77–78.



Obr. 10 / *DMC: Devil May Cry* (2013)

podstata ospravedlňuje, že nám coby avatar propůjčuje protetické ne-lidské tělo, schopné takové mrštnosti, rychlosti a síly, jež by u člověka nebyla možná. Hrát za Danteho znamená napojit se na sérii extrémních pohybů, skoků, kotoulů, přemetů a superrychlých úderů zbraní, při nichž se leckdy na dlouhé sekundy ocitáme ve vzduchu, zbaveni obvyklé tíže lidského těla. Stáváme se součástí neklidného, proměnlivého prostředí, v němž skutečný svět může v jakémkoli okamžiku ztratit své povrchové zdání normality a odhalit zásvětí, jež se nachází za ním – reálný prostor je tak v mžiku zdeformován do abstraktnější, děsivější podoby a jsme vystaveni přívalům nepřátel vyskakujících kdykoli ze stěn i podlah, bez ohledu na zákony fyziky. Neklidný, naléhavý rytmus do hry vnáší nejen souboje a fyzicky i ontologicky nepevný prostor, ale také hudební soundtrack vytvořený skupinami Noisia a Combichrist, pohybující se od dumbstepu po elektroindustriál zkombinovaný s heavy metalem. Včlenit se herně, tedy i tělesně, do takového pulzujícího, ohrožujícího prostředí znamená se zatajeným dechem rozpohybovat prsty na klávesnici či ovladači a v přesném rytmu a bezchybně řetězit údery a kouzla v sérii komb, jen takovéto napojení na ten správný rytmus hraní a bytí ve hře nás zachrání před nepřáteli. Díky tomu, jak hra odměňuje rychlost a eleganci pohybů, blíží se zážitek z *DMC: Devil May Cry* ze všeho nejvíc akrobatickému tanci odehrávajícímu se ve smršti vizuálních a zvukových počitků.

Nejen akční hry, jako jsou FPS či různé „mlátičky", podporují tento typ až tanečního potěšení z hraní. Existují speciální žánry počítačových her, které jsou na této afinitě k tanci přímo založené – taneční a hudební hry, někdy také nazývané rytmické hry. Patří mezi ně jak herní díla hraná celým tělem za pomoci rozličných přídavných zařízení a ovladačů, jako jsou Wii, Kinect či speciální taneční podložky, tak i hry hrané méně tělesným způsobem, tedy vsedě u stolu za pomoci klávesnice a myši či jiného ovladače – viz *Dance*, *Dance Revolution* (1998–2014), *Audiosurf* (2008), *Slave of God* (2012), *REZ* (2001), *Crypt of the NecroDancer* (2015) či *Guitar Hero* (2005–2015).[422] Cílem těchto her je většinou provádět určité pohyby v rytmu určovaném hrou, často na základě nějaké hudební skladby, čili doslova jde o ovládnutí rychlého rytmu hry prostřednictvím vlastního těla. Hry jako *Guitar Hero* bývají často hrány ve více lidech, kteří zaujímají role spoluhráčů a/nebo publika. Hráč se tak stává „dívajícím se performerem a performujícím divákem" zároveň, když využiji koncepty, s nimiž pracují Peter Dalsgaard a Lone Koe-

422 Více o tomto specifickém druhu her viz například Ben Aslinger. „Genre in Genre: The Role of Music in Music Games". In: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA*, 2009. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.08382.pdf; Bryan G. Behrenshausen. „Toward a (Kin)Aesthetic of Video Gaming: The Case of Dance Dance Revolution". *Games and Culture*. 2007, roč. 2, č. 4.

foed Hansenová.[423] Tato podvojnost, opět přibližující hry na obecné rovině k tanci, se přitom vyskytuje i v případě her, které prožíváme sólo. Stáváme se na jednu stranu hrajícím tělem, reprezentovaným často v nějak zveličené, amplifikované podobě v herním světě, a na druhou stranu jsme i sami svědky svého hraní. Každá z těchto složek – performování a hraní – přitom sama o sobě přináší zážitek a potěšení, ve své kombinaci pak fungují jako vzájemně se posilující zpětná vazba. Když například prosté zmáčknutí pár kláves vede k choreograficky dokonalému bojovému „tanci" mého avatara ve hře, tanci, který vzápětí do určité míry cítím ve svém těle, jako bych to já tančila v onom virtuálním prostoru, což mne vede k tomu, abych ještě usilovněji a rychleji řetězila pohyby svých rukou na klávesnici atd. Vzhledem k tomu, že hraní počítačových her má tuto spektakulární, performativní, pohledu vystavenou stránku, není divu, že mezi běžné hráčské praktiky patří dívat se na to, jak jiní hráči hrají, případně natáčet své vlastní hraní a poté jej veřejně prezentovat prostřednictvím streamování, letsplayů, videonávodů apod. Slouží k tomu jak webové portály jako YouTube nebo Twitch, tak také různé sešlosti a turnaje, kde hráči hrají před živým publikem.[424]

Výzkumy zaměřené na vztah mezi pohyby těla a emocemi ukazují, že „tělesné pohyby neslouží jen k vyjádření pocitů a myšlenek, ale také je ovlivňují", jak píší například Nikolaos Savva, Alfonsina Scazrinziová a Nadia Bianchi-Berthouzeová.[425] Uvádějí, že „hráči vstupují do afektivní smyčky, kdy čím více se pohybují, tím více jsou tím ovlivněni a tím více se chtějí hýbat".[426] Nadia Bianchi-Berthouzeová provedla několik experimentů, v nichž porovnávala herní zážitek při hraní hry celým tělem za pomoci pohybového ovladače, jako je Kinect, a při hraní vsedě u stolu, a dochází k závěru, že „tělesné pohyby silně ovlivňují emoce" při hraní.[427] Na druhou stranu ale i takový způsob hraní, kdy naše skutečné pohyby jsou jen minimální a omezují se na pohyb prstů, dokáže dodat zážitku na fyzické naléhavosti a bezprostřednosti, kterou neznáme z jiných médií a umění, s výjimkou tance. Naše vlastní fyzická aktivita při hraní, přestože se může jevit velmi okrajová, je

423 Peter Dalsgaard – Lone Koefoed Hansen. „Performing Perception: Staging Aesthetics of Interaction". *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*. 2008, roč. 15, č. 3 (listopad). Dostupné také [online] z: http://pure.au.dk/portal/files/52687693/dalsgaardHansen_PerfPerception_AuthorsVers.pdf.

424 Více o této dimenzi hraní viz např. Kiri Miller. *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*. New York: Oxford University Press, 2012.

425 Nikolaos Savva – Alfonsina Scarinzi – Nadia Bianchi-Berthouze. „Continuous recognition of player's affective body expression as dynamic quality of aesthetic experience". *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*. 2012, roč. 4, č. 3 (červen).

426 *Tamtéž*.

427 Nadia Bianchi-Berthouze. „Understanding the role of body movement in player engagement". *Human-Computer Interaction*. 2013, roč. 28, č. 1. Dostupné také [online] z: http://www.cin.ufpe.br/~if124/frame/turmas/turma_2013_1/artigos/kinect/BerthouzeHCI12.pdf.

tím, co nás dokáže tělesným, taktilním způsobem propojit s herním světem a akcemi v něm, v bezešvé fúzi skutečného a imaginárního těla.

Graeme Kirkpatrick explicitně mluví o podobnosti her s tancem, není ale samozřejmě jediný, kdo si povšiml důležitosti tělesné a pohybové dimenze při hraní počítačových her. Další badatelé, kteří se na tuto oblast zaměřili (mj. Darley, Karhulahti, Crick, Swink a Nielsen[428]), spíše než přímo o tanci píší o kinestetice pohybů při hraní, přičemž často vycházejí ve svých úvahách z fenomenologie a z performančních studií. Kinestetika je pojem označující studium pohybů těla a toho, jak jsou tyto pohyby vnímány, ať už na vědomé, či nevědomé úrovni (jako specifickou disciplínu ji prosazoval od 70. let minulého století tanečník a choreograf Frank White Hatch; v současnosti se tento pojem používá často v rámci fyzioterapie). Kinestézie je pak cit pro vnímání pohybu, případně samotný pohybový zážitek, pociťování pohybu, často spjaté s libými a potěšujícími pocity. Howard Gardner mluví o kinestetické inteligenci, kterou potřebují například chirurgové nebo tanečníci – jedná se o druh inteligence využívaný tehdy, když potřebujeme, aby tělo dělalo určité pohyby, činnosti.[429]

Andrew Darley byl jedním z prvních, kdo tento kinestetický aspekt počítačových her popsal – ve své knize *Visual Digital Culture* (2000) píše o „zástupné kinestézii" her.[430] Senzuální zážitky nám dokáže zprostředkovat mnoho uměleckých děl, vzpomeňme třeba na některé filmy Claire Denisové či Terrence Malicka využívající velmi tělesnou, „taktilní" kameru. Počítačové hry nicméně nepracují s pouhým posílením, rozšířením této „tělesně zástupné" dimenze, jak ji známe z filmu, literatury či malířství. Zatímco u filmu jde pouze o simulovaný, imaginární proces spolu-prožívání toho, co se děje na plátně, často fungující na principu tzv. motorických mimikrů,[431] v hrách se doopravdy fyzicky zapojujeme do dění (v reálném světě před obrazovkou) a zároveň herní svět na nás v reálném čase reaguje tak, jako bychom v něm skutečně tělesně byli (můžeme v něm spadnout, narazit do zdi, ztratit se atd.). Specifičnost her v tomto ohledu přibližuje Veli-Matti Karhulahti:

---

428 Andrew Darley. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genre*. London – New York: Routledge, 2000; Steve Swink. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington: Morgan Kaufman, 2009; Henrik Smed Nielsen. *Playing Computer Games: Somatic Experience and Experience of the Somatic* [e-book]. Digital Aesthetics Research, 2012; Timothy Crick. „The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming". *Games and Culture*. 2011, roč. 6, č. 3; Veli-Matti Karhulahti. „A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic" [online]. *Game Studies*. 2013, roč. 13, č. 1 [cit. 5. 2. 2016]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame.

429 Howard Gardner. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. 3. vydání. New York: Basic Book, 2011.

430 A. Darley. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genre*, s. 155.

431 Srov. M. Smith. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*

„Pojmem ‚zástupný' se odkazuje na skutečnou vazbu, která spojuje hráčovu fyzickou performanci s akcemi v herním světě, a ‚kinestetika' odkazuje na hráčovu skutečnou fyzickou performanci. […] zatímco psychomotorické úsilí pozitivně vyčleňuje hraní coby odlišnou formu vizuální kultury, jeho specifická zástupná povaha definuje tuto aktivitu zároveň jako zcela jedinečnou formu performativní kultury. Mnoho druhů atletických praktik může být považováno za kinestetické kulturní formy, je ale obtížné vyjmenovat nějaké typy zástupné atletiky, v nichž by se primární důsledky performance objevovaly v odlišném prostoru, než kde se odehrává primární akce."[432]

Jinak řečeno, v kultuře nalezneme mnohá média fungující na principu poskytování zástupných zážitků a mnohé fyzické aktivity přinášející kinestetická potěšení, ale jen počítačové hry to spojují v jedno, a navíc se v jejich případě jedná o zvláštní typ zástupnosti, založené na skutečném, fyzickém vstupu (mediovaném skrze interface) do virtuálního světa. Paradox hraní počítačových her spočívá v tom, že pomocí svých prstů a někdy i pomocí pohybů celého těla odehrávajících se v realitě manipulujeme s nereálnými, virtuálními objekty ve virtuálním prostoru.[433] Ulf Wilhelmsson o této zvláštní kombinaci fyzického ovládání virtuálních objektů zapříčiňující, že při hraní své tělo a jeho pohyby do určité míry vnímáme v prostoru za obrazovkou počítače, píše: „Toto ovládání za pomoci fyzického úsilí je extenzí hráčova vlastního senzomotorického systému prostřednictvím taktilního motoricko-kinestetického spojení, což je důvod, proč nejde jen o ovládané a vnímané pohyby na obrazovce, ale také o zážitek pohybu […]."[434]

Zmiňované taktilní senzoricko-motorické spojení, propojující hráče mentálně i tělesně s hrou, vede k tomu, že zážitek z hraní není možná až tak viděný (a slyšený), ale je především cítěný celým tělem. Například Bryan Bernshausen píše: „Videohry nejsou něco, na co se hráči dívají; videohry jsou něco, co hráči dělají."[435] Někteří teoretici a vývojáři tak dochází k závěru, že počítačové hry nejsou vlastně primárně audiovizuální médium, jak by si mohli myslet lidé, kteří hry aktivně nehrají a znají je jen zprostředkovaně, ale médium kinestetické. Například Hanna Sommersethová ve své

---

432 V.-M. Karhulahti. „A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic" [online].

433 Podobně např. herní vývojář Steve Swink považuje za definující prvek videoher „taktilní, kinestetický pocit manipulování s nějakým virtuálním objektem". S. Swink. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, s. XIII.

434 Ulf Wilhelmsson. „Computer games as playground and stage". In: *Proceedings of the 2006 International Conference on Game research and Development*. Perth: Murdoch University, 2006, s. 67.

435 B. Behrenshausen. „Toward a (Kin)Aesthetic of Video Gaming: The Case of Dance Dance Revolution", s. 353.

analýze zážitků realismu v hrách píše: „herní realismus je vždy tělesně subjektivní a závisí nikoli na obrazech, ale na jednání".[436] Graeme Kirkpatrick pak tvrdí, že „videoherní forma není výhradně, a dokonce ani primárně vizuálním konceptem".[437] Hráči, když diskutují o kvalitách her, vskutku často mluví především o tom, jak se daná hra hraje, jakou má hratelnost, jak je plynulá, svižná či pomalá atd. Steve Swink píše:

> „Jaký to je pocit hrát? Každý hráč zná a může si snadno vybavit onen vjem, kinestetický pocit, kdy ovládáme nějakého virtuálního avatara nebo agenta. Je to onen pocit, který způsobuje, že se nakláníte při hraní doleva a doprava a mácháte divoce ovladačem, když se snažíte přimět Maria, aby skočil ještě trochu rychleji. Je to onen pocit mistrovského ovládání nějakého objektu vně vašeho těla, kdy se z něj stává extenze vaší vůle a instinktů. Tento ‚virtuální vjem' je mnoha způsoby podstatou videoher, je jednou z nejvíce podmanivých, uchvacujících a zajímavých emergentních vlastností interakce mezi lidmi a počítači."[438]

S tancem či obecněji s umělecky zarámovanými kinestetickými prožitky mají tedy počítačové hry mnoho společného. Herní médium přináší velmi vstřícný, demokraticky otevřený systém, který umožňuje každému, i lidem výrazně netalentovaným na pohybové aktivity, prožít potěšení z pohybů, jež jsou následně v rámci herního světa většinou výrazně estetizovány. Z jednoduchého, někdy až frenetického mačkání kláves vzniká ucelená choreografie pohybů, kdy se tělo i mysl hráče přizpůsobují určitému rytmu. Podobně jako při tanci to vyžaduje nejen jistou míru fyzické obratnosti (nastavení míry obtížnosti hry ovšem většinou umožňuje, aby mohl hru hrát téměř každý), ale také kreativitu, protože musíme hbitě reagovat na situace v prostoru a na pravidla, kterými se naše pohyby v dané hře řídí. Konkrétní způsob, jak se v té které hře hýbeme, může silně spoluutvářet nejen emocionální prožitek diváka, ale i významy, které nám daná hra předává. Estetizovaný pohyb našeho avatara ve hře může vyjadřovat například obecnější témata svobody či uvězněnosti, mládí či únavy, triumfálnosti moci či zoufalství porážky.[439]

---

436 Hanna Sommerseth. „‚Gamic Realism': Player, Perception and Action in Video Game Play". In: *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 2007. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.57232.pdf.

437 G. Kirkpatrick. *Aesthetic Theory and the Video Game*, s. 93.

438 S. Swink. „Principles of Virtual Sensation".

439 V některých RPG hrách například náš avatar může skákat a dělat přemety mnoho metrů do výšky, dávaje tak nonverbálně a stylizovaně najevo svou sílu a veselost; při zranění ale naopak někdy týž avatar ztrácí možnost volně běhat – coby hráči skrze něj a jeho zpomalené, ztěžklé pohyby pociťujeme bezmoc a únavu, náhle uvězněni v nefunkčním, „rozbitém" těle.

Hry a výtvarné umění

Současné výtvarné umění výrazně pracuje s některými základními herními prvky, především s participací recipientů a s interaktivitou.[440] Cesta k tomu byla nicméně poměrně dlouhá a hry v tom sehrály významnou roli.

Hry a hraní se z hlediska historického vývoje do oblasti výtvarného umění dostaly nejprve coby téma v malířství, nikoli jako samotný zakládající princip díla či jeho tvorby. Podle Mary Flanaganové, jež zkoumala historické vazby mezi hrami a výtvarným uměním, je prvním obdobím, v němž se hry staly pro malíře důležitým tématem, malířství rokoka, jež se datuje do let cca 1725–1775.[441] V kontrastu s barokem, jež se soustředilo na honosné, seriózní, monumentální výjevy často s náboženským významem, se rokoko obrací ke každodennosti a lehkovážnosti. Malíři jako Jean-Honoré Fragonard, François Boucher, Jean-Baptiste-Siméon Chardin zobrazují leckdy obyčejné, každodenní scény, v nichž si hrají děti, andílci a rozverně spolu flirtují (tedy svým způsobem si hrají) členové dobové smetánky. Fragonard se soustředil ve své tvorbě především na posledně jmenované, a jeho obrazy tak přinášejí často skrytě erotické, hravé výjevy, jako například *Houpačka* (1768). Podle Flanaganové houpání na houpačce představovalo v té době herní aktivitu, která v jistém smyslu ženy a muže osvobozovala, mohli se při ní dotýkat, dívat se na sebe atd., aniž by to porušovalo dobré mravy. *Mladá žena hrající si s psíkem* (1772) ukazuje podobně hravě erotickou, „všední" scénu, kdy hraní si se psem v posteli slouží tvůrci zároveň jako prostředek, jak si pohrávat s dobovými společenskými konvencemi. François Boucher se zaměřil na rozličné idylické, pastorální výjevy, většinou fungující jako alegorie. V jeho tvorbě je ze zmiňované trojice asi nejvíce vidět doznívající vliv baroka, ale zároveň je u něj patrný také onen posun k hravosti, lehkovážnosti, erotičnosti (za tu byl ostatně kritizován podobně jako Fragonard). Jeho díla *Venuše a Amor* (1742), *Zrození Evropy* (1747) či *Návštěva Venuše u Vulkána* (1754) všechna obsahují andílky zobrazené

440 Oblast participačního a/nebo interaktivního (výtvarného) umění zkoumá podrobněji několik nedávných publikací, viz např. Katarzyna Zimna. *Time to Play: Action and Interaction in Contemporary Art*. New York: I. B. Tauris, 2015; Tim Stott. *Play and Participation in Contemporary Arts Practices*. New York: Routledge, 2015; David J. Getsy (ed.). *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth-Century Art*. University Park: Penn State University Press, 2011; Katja Kwastek. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge: The MIT Press, 2013.

441 M. Flanagan. *Critical Play: Radical Game Design*, s. 21–25.

coby hrající si, dovádějící děti v batolecím věku. Jean-Baptiste-Siméon Chardin se proslavil svými zátišími a domáckými výjevy zobrazujícími přípravu jídla, praní prádla, psaní dopisů, popíjení čaje u stolu anebo právě hraní si. *Pradlena* z roku 1733 tak ukazuje nejen ženu peroucí prádlo ve velkých neckách, vyrušenou zrovna něčím mimo rám obrazu, ale také před ní sedící dítě, jež si pomocí slámky fouká mýdlové bubliny. Na obraze *Guvernantka* (1739) vidíme mladou ženu, jež zrovna pravděpodobně domlouvá kajícně se tvářícímu chlapci, zatímco na zemi leží badmintonová pálka a karty. *Mýdlové bubliny* (1733–34) zobrazují mladíka vykloněného z okna, který prostřednictvím slánky vytváří velikou bublinu; *Domek z karet* (cca 1735) pak zpodobuje mladíka sedícího u stolu, kde se zaujetím staví z karet jakousi budovu; na obraze *Služka s raketou*, z roku 1741, pak vidíme mladou dívku, jež drží v ruce badmintonovou pálku a v druhé opeřený míček.



Obr. 11 / *Mýdlové bubliny* (cca 1733–34)
od Jean-Baptiste-Siméona Chardina

Tento zájem o hry a hraní se v rokoku samozřejmě neobjevuje náhodou, přesto se může zdát paradoxní, že v době probíhajícího osvícenství, s jeho opěvováním racionality, se malíři tolik věnovali „neefektivnímu" lelkování a pohrávání si s různými hrami a hračkami, s jinými lidmi či se zvířaty. 18. století je dobou důrazu na rozum a vědu a dobou zrodu industrializace, kdy se nicméně také rodí sama idea volného času (jako něčeho odděleného od času práce) a prosazuje se koncept dětství jako specifického

a důležitého životního období, výrazně odděleného od dospělosti. Jak píše Flanaganová, „samotná idea ‚dětství' je kulturní vynález, existující v Evropě a Severní Americe přibližně 400 let".[442] Teprve při příchodu industrializace se hraní začíná více strukturovat kolem předmětů pro ně speciálně určených. Volný čas a období dětství, obojí spjaté s hrami, se současně stávají něčím vědomě reflektovaným, opečovávaným a ceněným. Jak píše Flanaganová: „Zatímco Fragonardova vyšší společnost zdánlivě flirtuje a houpe se daleko od zájmů osvícenství a establishmentu vědeckého myšlení, samotná možnost takto si hrát byla umožněna industrializací a příchodem volného času."[443]

Následující výtvarné směry obrátily svou pozornost od her opět jinam, s plnou silou se vrací coby jeden z klíčových aspektů umění až ve 20. století, spolu s dadaismem a následně surrealismem. Dadaismus, umisťovaný do let 1916–1922, se rodí během první světové války jako reakce na válečné běsnění, odlidštěnost techniky, nacionalismus a obecně na buržoazní prostředí s jeho autoritářskými a pokryteckými základy. Dadaisté svými anarchistickými, šokujícími díly kritizují nejen válku a vládnoucí moc, ale i samotné umění s jeho usilováním o význam – dada opěvuje naopak nesmysl, vyjadřujíc tak hlubokou skepsi vůči společnosti a všem jejím hodnotám, včetně těch, jež byly tradičně uchovávány a předávány pomocí umění. Nedůvěru k veškerým společensky opěvovaným hodnotovým systémům a symbolům popsal v roce 1920 Francis Picabia ve svém *Mannifeste cannibale dada* (Kanibalském manifestu dada): „Dada samotné nesmrdí: je to nic, nic, nic. Je jako vaše naděje: nic. jako váš ráj: nic. jako vaše idoly: nic. jako vaši politici: nic. jako vaši hrdinové: nic. jako vaši umělci: nic. jako vaše náboženství: nic."[444] Z hlediska vztahu s hraním je pro nás dadaismus zajímavý s ohledem na dvě linie tvorby, které jeho členové rozvíjeli: jednak práci s panenkami a jednak hravé zapojování náhody do procesu tvorby.

Dětské panenky či figuríny z výloh se objevují jako téma na obrazech některých dadaistických malířů (např. Maxe Ernsta) a v rámci koláží. Například jednoduchá fotokoláž *Láska* (1920) od Hannah Höchové dává do kontrastu přísně vyhlížející mužskou tvář a část hlavy panenky, jež se vykuleně na onoho muže dívá, což si můžeme interpretovat třeba jako náznak problematičnosti vztahů mezi muži a ženami – jeden z dvojice trpí nevšímavostí toho druhého a tím, že se pro něj stává jen hračkou, loutkou. Höchová a Sophie Tauberová se navíc věnovaly vyrábění dada panenek či marionet, tedy herních artefaktů, s nimiž bylo možné přímo manipulovat,

442 *Tamtéž*, s. 25.

443 *Tamtéž*.

444 Francis Picabia. „Mannifeste cannibale dada". *Dada*. 1920, č. 7, s. 3. Dostupné také [online] z: http://bluemountain.princeton.edu/bluemtn/cgi-bin/bluemtn?a=d&d=bmtnaae192003-01.2.6&e=-------en-20--1--txt-txIN-------#.

performovat a hrát (si). Panenky, loutky a oděvní panny ovšem nesloužily dadaistům primárně pro oslavu hravosti a hraní, ale spíše coby kritická metafora poukazující na podřízenost a loutkovitost subjektu ovládaného někým jiným; leckdy tak útočili konkrétně na nerovné postavení žen ve společnosti. Hry a hraní v jejich dílech poukazují na kontrolu, souboj o moc, ale také na narušování hranic, osvobodivost, náhodnost. Jsou tak pro dadaisty prostředkem, jak dělat jiné, političtěji zaměřené umění – jak uvést věci do hry, jak rozehrát dosud nepoznané aspekty umění a kultury.

Další linie jejich tvorby je spojena s preferováním náhody, nesmyslnosti, automatismu. Snaží se tak rozbít tradiční ideu díla jako nějakého posvátného artefaktu vytvořeného geniálním umělcem, což byl z jejich pohledu velmi škodlivý, buržoazní, ve své podstatě mocenský koncept. Zatímco lidská touha po racionalitě, kontrole a nadvládě se ukázala být zhoubnou jak v umění, tak i v dalších aspektech života, náhoda nás dokáže podle některých dadaistů navracet k přirozenému řádu věcí. Například Jean Arp, malíř, sochař a básník, vytvářel už od roku 1915 náhodná díla, osvobozující výsledný artefakt a proces jeho vzniku od osobnosti tvůrce. Jeho obrazové koláže *Čtverce naaranžované podle zákonů náhody* (1917) vznikaly údajně tak, že nechal spadnout papíry natrhané na kousky na čtvrtku a pak je přilepil, nechávaje kompozici díla vskutku plně v rukou náhody. Takovýto princip práce nejen originálně a radikálně neguje tradiční pojetí autorství v umění, ale také sází na sílu podvědomí a nechává tvorbu samotnou fungovat jako jakousi aleatorickou hru s nejasným výsledkem. Později pak Arp začal pracovat při tvorbě básní a obrazů s automatismem, tedy snažil se je vytvářet bez nějakého promyšleného vědomého řízení, ale naopak na základě svého podvědomí, jež mu mělo samo vést ruku při psaní či malbě.

Arp a další dadaisté zavržením privilegované pozice autora smazávají ostrou hranici mezi uměním a životem, což je opět prvek pojící toto umělecké hnutí s hrami, které se také mohou rozvinout kdykoli a kdekoli – při hovoru, v práci, na procházce se psem atd. Jedním z prostředků k tomuto nabourávání výlučné pozice umění jako něčeho odděleného od života bylo pořádání dadaistických performancí jak v kabaretech, tak i na ulicích či na večírcích, kde se snažili aktivně zapojovat publikum do situace. Klíčové z našeho úhlu pohledu je, že hravost se v dadaismu objevuje přímo v samotných principech tvorby, včetně nevídaně svobodného pohrávání si s materiály, postaveného na juxtapozicích a fragmentarizaci, jež ústilo do koláží či básní vznikajících pomocí automatismu a náhody.

Surrealismus, jenž se zformoval ve 20. letech původně ve Francii, na dadaismus plynule navazuje. Surrealisté, inspirovaní psychoanalýzou, usilují o osvobození člověka od sociálních norem, o znovuobnovení kontaktu s naším podvědomím. Chtějí osvobodit imaginaci, to nelogické v nás, zru-

šit vědomou, přehnaně racionální kontrolu nad tvorbou (ale i životem) – a prostředkem k tomu se jim stávají často právě hry. V rámci komunity surrealistických tvůrců a jejich přátel se hry hrály jako zdroj relaxace a zábavy, ale zároveň sloužily i jako prostředek uměleckého výzkumu a experimentování. Například slavná surrealistická hra *Le cadavre exquis* (Znamenitá mrtvola), hraná s oblibou po kavárnách surrealisty od poloviny 20. let minulého století, spočívá v tom, že její účastníci postupně jeden za druhým pokračují v psaní určitého příběhu či v kreslení kresby, aniž by ale věděli, co přesně namalovali či napsali ti před nimi (papír je přeložen tak, aby to nebylo vidět). Když se nakonec papír rozloží, vzniklá kresba či příběh bývají velmi překvapivé, absurdní a poetické.[445] Jiná hra spočívala v tom, že se nějaký text rozstříhal na části a pak náhodně složil jiným způsobem, což vedlo opět k překvapivým, „nadreálným" výsledkům. V diskusní hře *Otevřel bys dveře* jeden účastník jinému klade otázku, zda by otevřel dveře například známé historické osobnosti, určitému politikovi, umělci atd., a následně se rozvíjí za pomoci fantazie debata o tom, co by se mohlo dál stát.

Přestože surrealisté tvořili i tradičnější díla, jako obrazy, básně a delší prózy, v rámci surrealistických her provozovaných v kavárnách a v rámci různých setkání se uměním stává samotná hra a její hraní. Podobně jako dadaisté i surrealisté usilují o zrušení hranice mezi uměním a životem, kdy život sám bychom měli žít jako umělecké dílo, ozvláštnit a proměnit jej fantazií a kreativitou – surrealistické hry pak umožňují, aby se každý bez problémů zapojil a rozvíjel svou tvořivost, aby se každý stal umělcem svého života. Hry jako demokratická forma nutící k participaci se ukázaly jako vynikající médium pro tento záměr surrealistů.

Umělecké hnutí situacionistů, založené v roce 1957, z dadaismu a surrealismu v nemalé míře čerpá. Situacionisty zajímala každodennost městského života, v jehož rámci se snažili vytvářet, jak jejich název napovídá, rozličné situace. Guy Debord, význačný člen tohoto hnutí, považoval za svůj dlouhodobý cíl transformovat „celý život do vzrušující hry"[446] a na zakládající schůzi situacionistů prohlásil: „Řekněme, že musíme zmnožit poetické objekty a subjekty (dnes bohužel tak vzácné, že i ty nejnicotnější z nich nabývají prvořadého emocionálního významu) a že musíme uspořádat hry těchto poetických subjektů mezi těmito poetickými objekty. Toto je veškerý náš program, který je svou podstatou přechodný. Naše situace bu-

445 Více o této hře a jejím vlivu na další umělce viz Kanta Kochhar-Lindgren – Davis Schneiderman – Tom Denlinger (eds.). *The Exquisite Corpse: Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*. Lincoln – London: University of Nebraska Press, 2009.

446 Guy-Ernest Debord. „Introduction à une critique de la géographie urbaine". *Les Lèvres Nues*. 1955, č. 6 (září). Dostupné také v anglickém překladu [online] z: http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/geography.html.

dou efemérní, bez budoucnosti."[447] Hry spočívají v aktivitě, odehrávají se v samotném procesu hraní, většinou beze snahy vést k nějakému konečnému, trvalému výsledku, jenž by měl sám o sobě smysl (každopádně nějaký jiný než prosté vyhodnocení procesu hraní) – cílem hry je samotné její hraní, a proto jsou hry v tomto smyslu efemérní a založené na znovuhratelnosti. Podobně jako už dadaisté a surrealisté před nimi situacionisté oceňují tento procesuální aspekt her a svou touhu provést „revoluci každodenního života" realizují pomocí tvorby situací založených často na herních principech, situací nabízejících krátké okamžiky transcendence, povznesení se nad nudu apod. Konkrétně do městského prostoru vstupovali například pomocí graffiti, předělávek reklam a mediálních obrazů anebo třeba na základě herně pojatého ježdění metrem podle náhodně zvoleného klíče.[448]

V tradici zapojování celých her či alespoň herních elementů do umělecké tvorby výrazným způsobem pokračovalo mezinárodní neodadaistické hnutí Fluxus, jež vzniklo na počátku 60. let minulého století původně v Americe. Umělci hnutí Fluxus vytvořili stovky her ve formě eventů, objektů, tzv. fluxkitů a instruktážních kartiček. Krom výše zmiňovaných uměleckých proudů byli ovlivněni především Johnem Cagem, otevírajícím uměleckou tvorbu náhodě, procesuálnosti a vytváření situací zapojujících aktivněji i publikum, a vedle toho se inspirovali také happeningy. Podle spoluzakladatele této umělecké formy Allana Kaprowa je happening „hra, dobrodružství, určitý počet aktivit, do nichž se noří participanti za účelem hraní si".[449] Například jeho slavný happening *Yard* (Dvůr, 1961) se odehrával na dvorku umělecké galerie. Prostor dvora byl naplněn starými pneumatikami a z obvykle pasivních diváků navštěvujících výstavy se tak stávali spíše hraví účastníci, poskakující, lezoucí, sedící či padající v rámci tohoto neobvyklého prostoru, či snad lépe řečeno hřiště. Umělci Fluxu navazující na Cageovu estetiku i happeningy zapojovali hry hlavně dvěma způsoby – jednak prostřednictvím instruktážních kartiček zvaných partitury událostí (event scores) a jednak prostřednictvím děl leckdy přepracovávajících klasické hry, jako jsou šachy či ping-pong.

Partitury událostí vytvářelo mnoho autorů, mezi jinými George Brecht, Yoko Ono, Alison Knowlesová, Nam Jun Paik, Ken Friedman či Milan Knížák.

---

447 Guy-Ernest Debord. „Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale". *Inter: art actuel*. 1989, č. 44, s. 10 [poprvé publikováno 1957]. Dostupné také [online] z: https://www.erudit.org/culture/inter1068986/inter1102296/46876ac.pdf.

448 Více o vztahu situacionistického hraní a počítačových her viz Anne-Marie Schleiner. „Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming". In: David Getsy (ed.). *From Diversion to Subversion: Games, Play and Twentieth Century Art*. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011. Dostupné také [online] z: http://www.opensorcery.net/Dissolving.pdf.

449 Cit. podle Dick Higgins. „The Origin of Happening". *American Speech*. 1976, roč. 51, č. 3/4 (podzim–zima), s. 268.

Sestávaly většinou z kartiček obsahujících pravidla hry, instrukce, jak sehrát danou událost. Instrukce byly nicméně většinou velmi enigmatické, ponechávající účastníkům velkou volnost, a občas až přímo nehratelné, neproveditelné.[450] Například Yoko Ono navrhla sérii instruktážních obrazů – namísto toho, aby sama namalovala klasickým způsobem obraz, dávala návštěvníkům kartičky, jak si mají dané dílo sami vytvořit. Třeba *Painting to be stepped on* (Obraz ke stoupání, 1960) tak zahrnuje jedinou větu: „Položte plátno či dokončený obraz na podlahu nebo ulici." Jiným raným příkladem je její *Pea Piece* (Hráškové dílo, 1960), kdy instrukce říkala, že si člověk má vzít sáček hrachu a trousit hrách za sebou všude tam, kam půjde během dne. Ono využívala tato instruktážní díla během svých výstav a performancí, v roce 1964 část z nich publikovala v knize nazvané *Grapefruit*. Instrukce pro hraní událostí v této knize se podobají haiku díky tomu, jak poetické, zenové úkoly popisují (např. „Zapal zápalku a dívej se, jak hoří" nebo „Stůj ve světle soumraku, dokud nezprůsvitníš anebo neusneš"). Jiná umělkyně náležející k hnutí Fluxus, Alison Knowlesová, se ve svých herních instruktážních dílech zaměřila na obyčejné, každodenní objekty a události. Její *#2 Proposition* (Návrh číslo 2, 1962) tak praví: „Udělej salát" a dílo pojmenované *#5 Street Piece* (Pouliční dílo číslo 5, 1962) navrhuje: „Vytvoř něco na ulici a nech to tam." Ke svým instruktážním dílům



Obr. 12 / *Flux Year Box 2* (1965–68) obsahující různé herní předměty a partitury událostí

450 Sbírka partitur událostí umělců Fluxu je k přečtení např. zde: Ken Freidmen – Owen Smith – Lauren Sawchyn (eds.). *The Fluxus Performance Workbook* [e-book]. 2002 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.deluxxe.com/beat/fluxusworkbook.pdf.

řekla: „Nechci, aby umění bylo něčím nehybným, dokončeným. Chci, aby bylo přístupné, aby s ním kdokoli mohl dělat něco jiného, něco, co by mě nenapadlo.“[451] Další způsob, jak distribuovat partitury událostí, bylo vydávat je časopisecky či v rámci pamfletů (takto je zveřejňoval např. Dick Higgins). George Brecht pak instruktážní kartičky posílal svým přátelům poštou a vedle toho se objevovaly v tzv. fluxboxech a fluxkitech, krabičkách obsahujících partitury událostí vytištěné či napsané na papírových kartách a někdy také nějaké další „herní“ předměty (prvním fluxboxem byl Brechtův *Water Yam* z roku 1963). Hry pramenící z hraní partitur událostí či celých fluxboxů byly velmi specifické. Nedá se v nich prohrát či zvítězit a jejich pravidla nabízí ve své otevřenosti mnoho způsobů, jak je splnit. „Většinu fluxkitů nejde hrát nějak předvídatelným způsobem,“ shrnuje Flanaganová.[452]

Druhá linie tvorby, jež byla v rámci Fluxu spojena s hrami a hraním, se projevovala ve vytváření rozličných modifikovaných herních objektů. Takako Saito mezi lety 1961 až 1975 vytvořila sérii pozměněných šachovnic, jako jsou *Liquid Chess* (Tekuté šachy), *Spice Chess* (Kořeněné šachy) či *Smell Chess* (Čichací šachy), v nichž jsou figurky vyměněny za nádoby s nápoji, kořením atp. Cílem přitom nebylo jen ozvláštnit šachy esteticky po stránce vzhledu, ale proměnit i principy hraní. Ve *Smell Chess* je tak hráč nucen skutečně čichat k jednotlivým nádobkám, zapamatovat si podle čichu, jakou figurku, která z nich představuje, a podle toho pak s nimi pohybovat po šachovnici. Yoko Ono v roce 1966 představila svoji pozměněnou šachovnici nazvanou *Play It By Trust* (Hraj s důvěrou). Na její šachovnici je vše bílé – figurky na obou stranách, stejně jako všechna políčka na herní ploše. Elegantním způsobem tak z této hry vypouští její konfrontační, soupeřivou stránku. Hrát *Play It By Trust* znamená spolehnout se plně na spolupráci a upřímnost soupeře, abyste si při hraní nepopletli „své“ figurky – anebo možná vynalézt úplně novou hru, založenou na tom, že protihráči hrají společně. V rámci fluxeventů bylo oblíbené hraní her, jako jsou ping-pong či badminton, leckdy ovšem opět v rámci poněkud upravených podmínek. George Maciunas například s oblibou pozměňoval pingpongové pálky – vyřízl do jejich středu obrovskou díru, nahradil povrch pálky kožešinou či hrbolatým molitanem apod. Hru samotnou to přitom neničí, ale spíše jen pozměňuje do absurdnější a podivnější podoby.

Z hlediska umělců sdružených v hnutí Fluxus by umění mělo být čímsi, co lidé aktivně prožívají a spoluvytváří, nikoli jen pasivně sledují. Svými díly útočí také na establishment uzavírající umění do prostor galerií a soustře-

451 Cit. podle M. Flanagan. *Critical Play: Radical Game Design*, s. 173.
452 *Tamtéž*, s. 102.

dící veškerou moc nad zážitkem do rukou umělců. Maciunas toto směřování Fluxu popsal v jednom dopise takto: „Fluxus je rozhodně proti uměleckým objektům [...] směřuje ke kolektivnímu duchu, anonymitě a anti-individualismu."[453] Snaha o neelitářské, „neprofesionální" umění postavené na myšlence, že i hra či každodenní život se mohou stát uměním a kdokoli může umění vytvářet, vedla tyto tvůrce k tomu, že záměrně smazávali hranici mezi „vysokou kulturou" a „nízkou" zábavou – i v tomto aspektu pro ně byly hry, obvykle považované za cosi dětinského a neseriózního, ideálním prostředkem, jak provokovat konvenční myšlení a jak přizvat publikum ke spoluúčasti na rozličných hravých, poetických, kritických a zároveň leckdy i vtipných performancích. Maciunas k tomu píše: „Umění-zábava Fluxu [...] míří k monostrukturálním a nedivadelním kvalitám prostých přirozených událostí, ke hře nebo gagu. Je to mix vaudevillu Spika Jonese, dětských her a Duchampa."[454]

Game art

V rámci dalšího vývoje umění až do současnosti nalezneme i leckteré jiné výtvarné umělce, pro něž se hry a herní principy staly nejen inspirací, ale samotným materiálem při tvorbě (vzpomeňme např. na Oyvinda Fahlströma, Gabriela Orozca či Petra Nikla). Při zkoumání, zda a proč počítačové hry jsou či mohou být uměním, je pro nás v rámci současného (či nedávného) umění podstatný nicméně především game art, představující oblast výtvarného umění pracující přímo s počítačovými hrami – jejich ikonografií, mechanismy, tématy atd. „Game art je jakékoli umění, v němž digitální hry sehrály důležitou roli při tvorbě, produkci a/nebo předvádění uměleckého díla. Výsledné umělecké dílo může existovat ve formě hry, obrazu, fotografie, zvuku, animace, videa, performance nebo galerijní instalace. [...] V game artu mohou být hry použity jako prostředek i jako téma," píše Matteo Bittanti.[455] Game art se rozvíjel především v letech cca 1998–2008. Existuje několik předchůdců a mnoho následovníků, jejichž díla bychom do tohoto proudu mohli zařadit,[456] ve výše zmíněném období byl game art nicméně asi nejsilnější, stal se jistým rozpoznatelným fenoménem, neboť se pořádaly výstavy zaměřené čistě na

453 Cit. podle *tamtéž*, s. 139.

454 Cit. podle *tamtéž*, s. 170. Hlubší analýzu her používaných hnutím Fluxus a toho, nakolik jsou inspirativní pro tvůrce pracující s počítačovými hrami, napsala Celia Pearce. „Games as Art: The Aesthetics of Play". *Visible Language*. Special Issue: *Fluxus After Fluxus*. 2006, roč. 40, č. 1. Dostupné také [online] z: http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/fluxus-pearce.pdf.

455 M. Bittanti. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, s. 9.

456 O tom, nakolik je game art až dodnes výraznou součástí výtvarné scény (zahrnující tvůrce, jako jsou např. Angela Washko, Brent Watanabe, Josh Bricker, Victor Morales nebo Feng Mengbo), se můžete přesvědčit na webu spravovaném Matteem Bittanti, kde průběžně informuje o mnoha nových gameartových projektech – viz http://www.gamescenes.org/.

game art. Podrobně se mu věnuje několik knih,[457] omezím se proto dále jen na několik příkladů dnes již klasických gameartových děl pro bližší představu.

V počátcích tohoto výtvarného směru se objevovaly především mody, tedy hardwarové a softwarové modifikace, jež používaly počítačové hry jako svůj materiál, vystavený často radikálním zásahům a proměnám. Alexander Galloway přibližuje jednotlivé druhy modů: „Videohra může být modifikována třemi základními způsoby: 1) na rovině svého vizuálního designu, kdy jsou do hry vloženy nové mapy levelů, nová grafika, modely postav atd.; 2) na rovině herních pravidel, kdy se mění to, jak se odvíjí hratelnost – kdo vyhrává, kdo prohrává, jak hra reaguje na různé aktivity; anebo 3) na rovině softwarové technologie, kdy se mění chování postav, herní fyzika, technika svícení atd."[458]

Modům se věnovali mj. Julian Oliver, Brody Condon, JODI či Cory Arcangel. Umělecké uskupení JODI, jež je tvořeno Joan Heemskerkovou a Dirkem Paesmansem, v letech 1996 až 2001 vytvořilo sérii nazvanou *Untitled Game* (Hra bez názvu, http://untitled-game.org/) sestávající z třinácti modů využívajících herní engine *Quaku 1.* JODI ze hry odstraňují veškeré reprezentující figurativní prvky a proměňují i pravidla perspektivy. Jejich mody jsou chaotickými abstraktními prostory, v nichž je nicméně stále možné se do určité míry pohybovat, či spíše ztrácet. Brian Schrank popisuje své zážitky z hraní modu *ctrl–F6*, patřícího do výše zmíněné série, takto:

> „V *ctrl–F6* prostorová reprezentace chaoticky vybuchuje všude po obrazovce spolu s tím, jak mačkáte tlačítko W ve snaze kráčet kupředu. Po minutě přestáváte mít pocit, že jdete; je to spíš, jako byste plavali skrze data. […] Jak chodíte kolem, máte pocit, jako byste náhodně vypadávali ven ze skutečného prostoru, jako jakýsi roztržitý duch. Jste rozpolceni mezi fyziku a grafiku, jedna vaše část se zdá být mimo fázi vůči druhé polovině."[459]

Jiný mod od JODI, nazvaný *SOD* (1999), proměnil hru *Wolfenstein 3D* (1992) do černobílého ostře geometrického prostředí, z nějž zmizely všechny násilné elementy, nepřátelé i zbraně, zbyl pouze onen zvláštní, vyprázdněný, matoucí architektonický prostor. John Sharp o tomto modu píše: „Tak jako nás Cage nutil znovu promyslet hudbu tím, že ji odstranil, tak nás JODI nutí

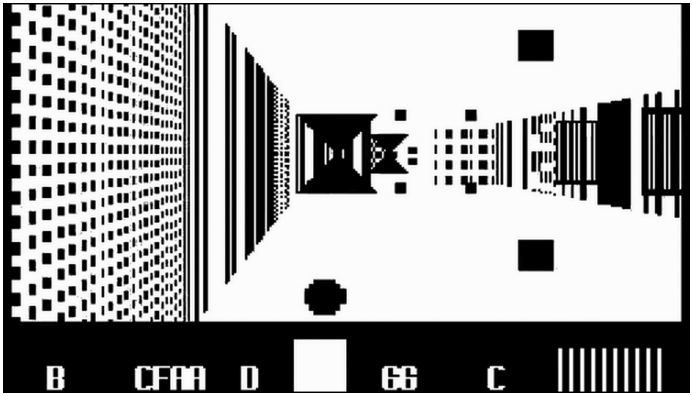
---

457 Viz dříve již citované A. Clarke. – G. Mitchell. (eds.). *Videogames and Art*; M. Bittanti. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*; B. Schrank. *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*; J. Sharp. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art.*

458 Alexander N. Galloway. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press, 2006, s. 107–108.

459 B. Schrank. *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture.*

znovu promyslet videohry tím, že odstranili hratelnost prostřednictvím grafického narušení.“[460]



Obr. 13 / Screenshot ze *SOD* (1999), artového modu *Wolfenstein 3D*, od JODI

I další tvůrci zkoumali výtvarné možnosti herních enginů a softwarů osekaných na (téměř) abstraktní vizualitu. Např. Novozélanďan Julian Oliver vytváří pomocí patche pro *Quake III* dílo *Q3apd* (2003), které nejen pozměňuje herní svět na poloabstraktní prostor s občasnými fragmenty budov visícími v černé nicotě, ale zároveň se pomocí hraní tohoto patche průběžně generuje zvuková složka. Joan Leandre vytvořil dva mody, které nepotřebují vstup hráče, počítač je hraje sám. Oproti modům JODI, které se snažily o vizuální minimalismus odhalující samotnou práci enginu, Leandrovy projekty *Retroyou RC* (1999–2001) a *Nostal(g)* (2002–2003), předělávající automobilovou hru *Re-volt* (1999) a jeden letecký simulátor, jsou díky své bujaré barevnosti spíše hedonistickými, psychedelickými a groteskními díly. Zachovávají některé figurativní elementy a prezentují například automobilové závody narušené naprostým vymizením gravitace, v následku čehož se závodící auta pomalu vznášejí v prostoru. Cory Arcangel ve svém díle *Super Mario Clouds* (Mraky Super Maria, 2002) hacknul cartridge s hrou určenou pro konzole NES. Při svém „vloupání se“ do ROM této cartridge Arcangel odstranil veškeré grafické elementy s výjimkou modré oblohy na pozadí a bílých mraků, jež se po této obloze pohybují. „Tím, že hacknul herní chip, aby odstranil veškerou grafiku kromě mraků, Arcangel proměnil onu hru do krajinomalby, videoartu a DIY hackerského projektu, to vše zároveň,“ píše Sharp.[461]

460 J. Sharp. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, s. 43.
461 *Tamtéž*, s. 35.

Někteří umělci zařazovaní do oblasti game artu počítačové hry využívají jako inspiraci a materiál při malbě obrazů anebo při vytváření videí a sochařských objektů, prezentovaných poté většinou klasickým způsobem v galeriích. Například Miltos Manetas, vytvářející olejomalby s tematikou videoher, tak poměrně radikálně tvrdí, že: „Videoherní umělec není ten, kdo vytvoří hru, ale ten, kdo ji ‚okopíruje'."[462] John Haddock využil herní izometrickou rozpixelovanou estetiku při malbě série dvaceti obrazů *Screenshots* (2000) zobrazující většinou nějaké slavné historické události, resp. jejich mediální obrazy zakotvené silně v podvědomí společnosti (např. masakr na Náměstí nebeského klidu v roce 1989, náctileté vrahy útočící na střední škole v Columbine v roce 1999 či zavraždění Martina Luthera Kinga v roce 1968). K převedení ikonických mediálních obrazů do počítačově vyhlížející izometrické grafiky z „božské perspektivy" vedla Haddocka myšlenka, že tak zvýrazní, že „i my jsme zodpovědní, je to naše hra".[463]

Poslední skupinou děl game artu, kterou si zde přiblížíme, jsou performance a sociální intervence. V červnu roku 2002 Anne-Marie Schleinerová (za pomoci Brodyho Condona a Joana Leandreho) zveřejnila artový mod střílečky *Counter Strike* (2000) pojmenovaný *Velvet Strike* (Sametový úder, viz http://www.opensorcery.net/velvet-strike/). Její mod útočí nejen na násilí spjaté s podobným typem multiplayerových stříleček, ale vztahuje se kriticky také k válce v Iráku, jež v té době probíhala. Princip *Velvet Strike* je velmi jednoduchý: umožňuje hráčům vytvářet a sdílet graffiti, které je pak možné v rámci hraní *Counter Striku* sprejovat na stěny či zem. Graffiti mají přitom výrazně subverzivní charakter díky tomu, jak do násilné fantazie vnášejí odkazy na realitu a výzvy k ukončení ozbrojených konfliktů, především války v Iráku. Některé z nich byly čistě obrazové (zobrazovaly například dětskou jakoby pastelkami namalovanou kresbu rodiny anebo líbající se dvojici homosexuálních vojáků), jiné pak zahrnovaly různé nápisy (třeba „Teď jsme všichni Iráčany", „Když vám bůh řekne, abyste zabíjeli, zabijte boha" či „Rukojmí militantní fantazie"). Tato sociální a politicky kritická intervence do prostoru zábavné kompetitivní akce se setkala ze strany hráčů s velmi rozhořčenými a agresivními reakcemi projevovanými v nenávistných mailech a „flamech" na diskusních fórech, což můžeme brát nicméně i jako pozitivní potvrzení její účinnosti – *Velvet Strike* zviditelnil, nakolik se hráčská komunita, vyžívající se ve válečné mytologii a simulovaném zabíjení, odmítá konfrontovat se znepokojivě militantní ideologií počítačových her, stejně jako s politickou realitou světa kolem nás.

Jiným umělcem, který se zaměřil na provokativní, subverzivní, ale přitom zároveň často velmi jemné a poetické performance uvnitř onlinových

462 Cit. podle M. Bittanti. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, s. 10.
463 Cit. podle *tamtéž*, s. 22.

her, byl Američan Joseph DeLappe. V roce 2001 si například v multiplayeru hry *Star Trek: Voyager – Elite Force* (2000) vytvořil avatara pojmenovaného Allen Ginsberg a do globálního chatu této hry, který mohou číst i ostatní hráči v dané hře, jménem Ginsberga postupně napsal jeho báseň *Kvílení*, od začátku až do konce. Následovaly další podobné průkopnické onlinové performance: v *Medal of Honor* DeLappe vyváděl spoluhráče z míry citováním básní válečných básníků, v *Sims Online* (2002) a ve *Star Wars Jedi Knight II: Outcast* (2002) pak v roce 2004 zinscenoval přehrání debat kandidátů na amerického prezidenta. Velmi působivá byla jeho dlouhodobá performance ve válečné hře vytvořené na objednávku americké armády, *America's Army* (2002). DeLappeova performance nazvaná *Dead in Iraq* (započatá v roce 2006, ale trvající několik dalších let) sestávala z prostého vypisování seznamu amerických vojáků, kteří padli v rámci války v Iráku. DeLappeův avatar pojmenovaný dead-in-iraq se nijak neúčastnil kolem probíhajících vojenských akcí, ale pouze trpělivě vypisoval jména mrtvých spolu s věkem, názvem jejich jednotky a datem smrti, čímž se snažil vybudovat „prchavý onlinový památník"[464] určený k uctění padlých vojáků. Síla této intervence netkví ovšem jen v samotné umělcově aktivitě, ale také v tom, jakým způsobem na ni reagují ostatní hráči. Reakce byly velmi smíšené, převážně agresivní. Někteří hráči si z něj dělali legraci, jiní byli otevřeně nepřátelští, a kromě urážek se jej snažili zbavit i tím, že DeLappeova avatara ve hře jednoduše zastřelili. Na část hráčů nicméně jeho performance zapůsobila a bránili jej proti ostatním, ať už slovně, nebo dokonce „vlastním" (třebaže simulovaným) tělem. Ke svým intervencím do světa onlinových videoher DeLappe prohlásil:

> „Máme tuhle úžasnou technologii, která nám umožňuje ‚interagovat' spolu navzájem po celém světě ve vizuálně imerzivním, počítačově vytvářeném prostředí, a přitom nejpopulárnější aktivita je běhat kolem a zabíjet se navzájem! Za tím fenoménem se skrývá úžasná absurdita, která pohání velkou část mé práce. Performativní akce v onlinových hrách vnímám jako nový druh street artu. […] Uvažuju o tom jako o určité formě satiry. […] Je to tiché gesto významuplného jazyka v zahlcujícím, eskapistickém vizuálním prostředí […] donkichotský pokus o komunikaci, který je odsouzen k nezdaru. Tento nezdar je součástí toho gesta, je součástí obsahu."[465]

Game art jen naprosto výjimečně ústil v projekty, jež se daly i hrát. Zatímco například surrealisté či umělci Fluxu vynalézají novátorské typy her

---

464 Joseph DeLappe. „Dead in Iraq". *DeLappe.net*. [Cit. 29. 3. 2016.] Dostupné z: http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/.

465 Cit. podle M. Bittanti. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, s. 124–125.

určených pro hraní, pro umělce pracující v rámci game artu jsou počítačové hry spíše jen hrubým materiálem, z něhož nezřídka odstraňují samotnou herní složku, tedy nevnímají hry jako svébytné médium, které by chtěli využít pro jeho specifické výrazové možnosti. Počítačové hry je zajímají spíše jako prostředek využitelný k digitálnímu, abstraktnímu malování a sochání pohyblivých, architektonických prostorů, jako něco, co je možné dekonstruovat, a odhalit tak samotná data a počítačové procesy, anebo jako politicky problematický, únikový sociální prostor, jenž holduje agresivitě, což ve svých dílech leckdy kritizují. John Sharp si proto všímá, že mezi příznivci game artu a příznivci počítačových her často vzniká neporozumění, pohybují se v odlišných světech (umění) definovaných jinými diskurzy a praktikami: „[...] věci, které si umělci, kurátoři, kritici a do galerií chodící publikum cení na videohrách, nejsou ty samé jako ty, co oceňují herní vývojáři, herní tisk a hráči."[466] Toto vzájemné nepochopení je podle něj dobře vidět na tzv. artových hrách vytvářených herními vývojáři, které se coby výrazný, samostatný proud prosadily cca po roce 2006 (jedná se o hry, jako jsou *Braid* [2008], *Passage* [2007] či *The Marriage* [2006]). Zatímco v rámci herní scény jsou tyto hry progresivní, protože útočí na zažitý předsudek herních vývojářů i části kritiků a hráčů, že počítačové hry nemohou nést hlubší významy, z hlediska kritérií současného umění jsou tyto hry dosti konzervativní kvůli tomu, jak jsou většinou založeny na reprezentující, figurativní grafice, pracují s metaforami a humanistickým poselstvím a snaží se o autorské, až autobiografické vyjádření svého tvůrce. Leckteré z těchto prvků jsou z pohledu současného výtvarného umění dosti zastaralé. Jak píše Sharp: „Game art (umění vytvářené z her) používá hry pro slabou estetiku symbolického vyjadřování ve prospěch silné estetiky konceptuálního průzkumu. Artové hry zaujímají konzervativnější přístup tím, že silně zdůrazňují reprezentaci a expresi a jen slabě zkoumají konceptuálně a kriticky zaměřenou estetiku současného umění."[467] Zatímco návštěvník současných galerií tak může vnímat i tu artovější část herní produkce jako nepříliš zajímavou, na druhé straně pro hráčskou komunitu představuje leckdy problém game art se svým odmítáním vyjadřovacích možností, jež spočívají v samotných herních mechanikách. Například Alexander Galloway tak píše, že díla vytvářená Condonem či JODI slouží k tomu, „aby brzdila hratelnost, ne aby ji posouvala kupředu. Zatlačují do pozadí hru coby hru a přepisují ji na určitý druh primitivní animace, která postrádá jakékoli kvality herního designu. [...] Potřebujeme videoherní avantgardu, jež nebude mít pouze vizuální, ale také herní formu. Potřebujeme radikální herní mechaniky, nejen radikální grafiku."[468]

---

466 J. Sharp. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, s. 4.

467 *Tamtéž*, s. 78.

468 A. N. Galloway. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, s. 125.

Hra jako umění, umění jako hra

Cílem této kapitoly bylo podrobněji prozkoumat, zda o počítačových hrách můžeme mluvit jako o uměleckém druhu na základě toho, jak se vřazují do dějin umění, navazují na ně, pracují s klasickými prvky umění, inspirují se díly jiných umělců fungujících v již zavedených oblastech umění. Na příkladu divadelních improvizací, kinestetických aktivit blížících se tanci i rozsáhlé historie rozličných směrů výtvarného umění, které hry a hraní opěvovaly a používaly coby prostředek vyjádření, můžeme vidět, že vzájemných kontaktů, průniků, vlivů a inspirací mezi oblastí her obecně a oblastí umění je velmi mnoho. Leckteré ze zmiňovaných uměleckých konceptů a technik praktikovaných v jiných druzích umění se staly vědomou či podvědomou inspirací pro inovativnější tvorbu v rámci média počítačových her. Přestože ne vše je snadno převoditelné z jednoho média do druhého, různé umělecké směry ukazují herním vývojářům a hráčům, jak je možné s herními prvky experimentovat, pracovat s nimi více sebereflexivně a konceptuálně, převracet herní mechanismy naruby, posilovat jejich estetickou funkci, překvapovat a zneklidňovat hráče, používat hry jako sociálně kritickou intervenci atd.

Například nezávislý herní vývojář Pippin Barr přebral z Fluxu metodu partitur událostí a na svém twitterovém účtu (https://twitter.com/pippinbarr) publikuje sérii poetických herních nápadů, které fungují nejen jako tragikomické básně, ale také ve čtenáři-hráči dokážou vyvolat představu paradoxních či jakoby porouchaných počítačových her, které by na základě oněch nápadů mohly vzniknout (viz třeba „Herní nápad: zmáčkni a drž klávesu Y / aby ses stal lepším člověkem“, „Herní nápad: jsi první astronaut / který se nikdy nedostane / do vesmíru / použij myš / aby ses s touhou podíval na oblohu“, „Herní nápad: jste zamilovaní / chcete se políbit / ale VR helmy / vám stojí v cestě“).

Leckteré ARG hry (alternate reality games, tedy hry alternativní reality) jako by pak přímo navazovaly na dadaisty, surrealisty a situacionisty v jejich snaze proměnit městský prostor v obrovské hřiště, smazat hranici mezi životem a uměním a vytvářet pomocí her lokální site-specific události, v jejichž rámci se účastníci sdružují do semknutých, spolupracujících komunit. Tyto hry se nehrají čistě jen v rámci fikčního, počítačového světa, ale různorodými způsoby přenáší hraní do reality. Například ARG hra *World*

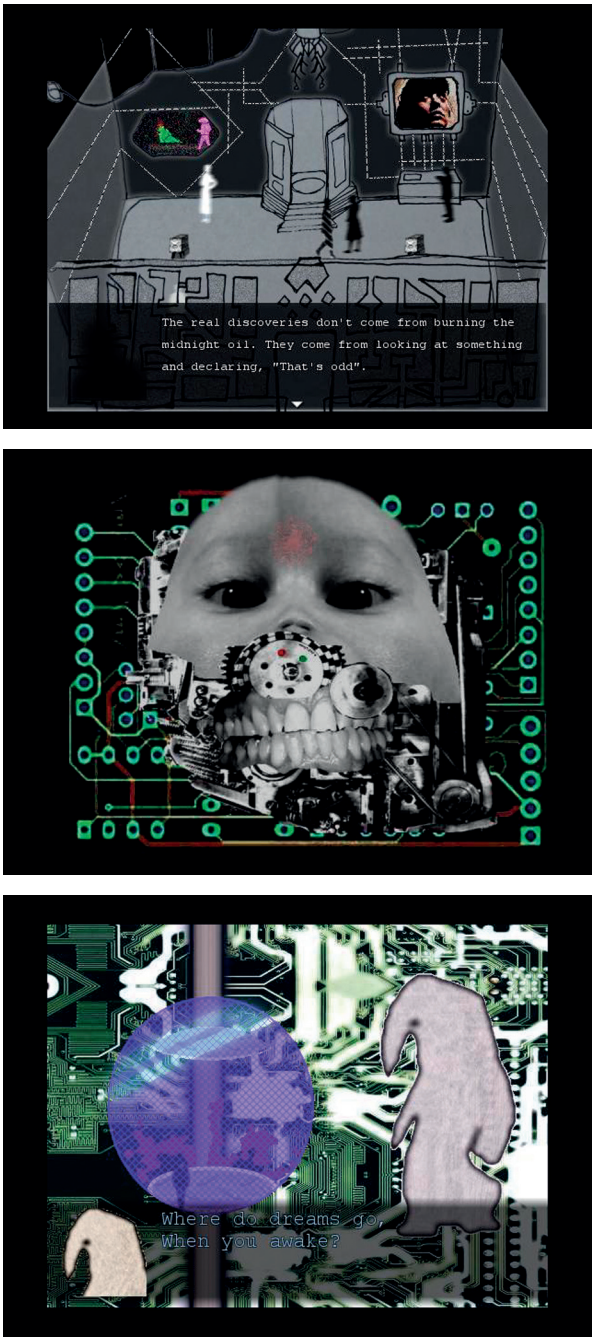
without Oil (Svět bez ropy, 2007) nabídla hráčům, aby se vžili do situace, kdy by na světě došla ropa – co by se následně stalo, jak by na to reagovali oni sami, jaké důsledky by to mělo, jaká řešení by bylo možné navrhnout? Takovéto otázky vestavěné do herního rámce rozvinuly velkou společnou aktivitu, kdy jednotliví hráči vytvářeli různé blogy, twitterové účty a společné diskuse, v nichž se snažili představit si a „vyřešit" svět stižený takovouto katastrofou. ARG *Reality Ends Here* (Tady končí realita, 2011) byla použita jako jednosemestrální edukativní hra na filmové škole University of Southern California, jež gamifikovala způsob, jak studenti vytvářeli své filmové projekty a jak za ně byli hodnoceni. Leckteré ARG hry využívají mobily, aby hráče přiměly vydat se přímo do ulic a do přírody, motivovaly je ke sportu, poznávání památek či konání dobrých skutků (viz např. *Zombies, Run* [2011], *Ingress* [2012] či *Cruel 2 B Kind* [2006]).[469]

John Sharp či Alexander Galloway sice zdůrazňují odlišnost game artu a artových her, jako by byly postavené na zcela jiných principech práce a jiných estetických kritériích, ve skutečnosti ale propast mezi světem současného výtvarného umění a světem počítačových her není tak veliká, jak tvrdí. Nezávislí herní vývojáři jako Jack King-Spooner, Paolo Pedercini, Messhof, Droqen, Cactus, Vectorpark či Pippin Barr s médiem počítačových her experimentují tak svobodným a radikálním způsobem, že jejich díla podle mého soudu neproblematicky zapadají do strategií práce současných umělců. Umělecky ambiciózní hry se už dávno nesnaží jen o symbolická poselství prezentovaná pomocí figurativní reprezentace a narace (na kterých navíc samozřejmě není nic špatného a do oblasti umění náležejí také), ale přinášejí i zážitky, které jsou výrazně sebereflexivní (jako *The Beginner's Guide* [2015], *The Magic Circle* [2015] a *ROM CHECK FAIL* [2008]), konceptuální (jako *Cow Clicker* [2007] či *4 minutes and 33 seconds of uniqueness* [2009]), abstraktní (jako *Panoramical* [2015], *Space Giraffe* [2007] a *Slave of God* [2012]), významově enigmatické (jako *Mountain* [2014], *Thirty Flights of Loving* [2012] a *Sluggish Morss* [2012–2015]) a sociálně kritické (jako *Dys4ia* [2012], *Madrid* [2004] či *Super Columbine Massacre RPG!* [2005]).

Například *Mountain* od Davida OśReillyho je velmi neobvyklá, rozrušující hra, kterou její autor označuje za „simulátor hory, relax em' up, artový horor atd.".[470] Je to hra zcela minimálně interaktivní, jejíž jádro spočívá v tom, že sledujeme horu vznášející se v prostoru, vystavenou proměnám počasí, která se pomalu proměňuje a občas na nás promlouvá v poetických hádankách (třeba: „Pokud někdy uvidím jinou takovou věc, jako jsem já, bude mě mít ráda?"; „Nedokážu poznat, jestli se můj život pohybuje v kruzích,

469 Příklady dalších starších i aktuálních ARG her je možné najít např. na webu www.argn.com, jenž se věnuje jejich mapování.

470 *Mountain-game* [online, cit. 25. 3. 2016]. Dostupné z: http://mountain-game.com.



Obr. 14 / *Sluggish Morss: A Delicate Time in History* (2013)

anebo zda má nějaký vývoj"). Dílo podobající se chvílemi spíše artovému screensaveru přináší několik desítek hodin „hraní", v jejichž rámci je hráč veden k meditativnímu sledování pozvolných proměn hory, stejně jako k navázání zvláštního vztahu s touto podivuhodnou horo-bytostí. *Sluggish Morss* od Jacka King-Spoonera a Jakea Clovera je série několik surreálných sci-fi her, v nichž jejich autoři mísí a vrství kolážovitým stylem rozličné vizuální a zvukové elementy včetně fotografií, videí či předělávek slavných písní. Glitchová estetika, kyberpunkové filozofické dialogy a překvapivé, psychedelické narativy (jestli to vůbec jsou narativy) činí z těchto her ojediněle bizarní a zároveň originální herní díla. Takovéto a podobné hry naznačují, že jejich tvůrci jsou velmi dobře obeznámeni s tím, co se aktuálně děje v jiných druzích umění včetně výtvarného, aniž by přitom ale kvůli tomu zapomínali experimentovat s tím, co je na médiu počítačových her specifické a novátorské.

Ostatní umělecké druhy nejsou pouze zdrojem inspirace pro herní vývojáře, ale můžeme vidět i naopak, jak si jiná umění dlouhodobě vypůjčovala herní elementy či celou herní formu, ať už v divadle, při tanci, či v rámci výtvarného umění. Hry s sebou nesou sobě vlastní efemérnost, procesuálnost, otevřenost, zábavnost, napínavost, soutěživost, kooperaci, systém pravidel (ale zároveň i možnost jejich porušování), vyzdvihují aktivitu v opozici vůči pasivitě, vybízejí k řešení problémů (a to specifickým, hravým, tj. více svobodným a experimentujícím způsobem), umožňují přivlastňovat si a transformovat objekty i celé situace. Umění obzvláště 20. století, jak jsme viděli v této kapitole, hry rozličnými způsoby zapojovalo, aby vynalezlo hraní, které je subverzivní, radikální, osvobozující, kritické, demokratické. V úhrnu tak máme mnoho důkazů z historie, že hry a umění nejsou protikladné, ale naopak velmi snadno a dobře spolupracující kulturní formy.

Čtyři příklady autorské poetiky

6. kapitola

Otázku uměleckého působení počítačových her jsem v této knize zkoumala především pomocí teoretických, zobecňujících úvah nad různými prvky tohoto nového média. Až na několik výjimek jsem se příliš nevěnovala konkrétním hrám anebo tvůrcům. Abych vyvážila tuto tendenci mířící k abstraktnějšímu typu myšlení, v této finální kapitole představím naopak detailně tvorbu několika významných herních tvůrců, aby si čtenář mohl udělat jasnější představu, jak umění počítačových her může konkrétně vypadat. V rámci analýz děl čtyř herních vývojářů se pokusím ukázat, že je možné tvorbu každého z nich chápat jako určitý relativně koherentní celek spojený originální autorskou poetikou.

Poetika je pojem mající dva vzájemně propojené významy. Na jedné straně odkazuje k teorii zkoumající výstavbu uměleckého díla. Tzvetan Todorov tak např. poetiku charakterizuje jako vědu usilující o „poznání obecných zákonů, které řídí vznik každého díla".[471] Na straně druhé pak poetika značí v užším slova smyslu soubor postupů charakteristických pro určité období či autora. Autorská poetika se tak snaží objevit, jaké opakující se postupy můžeme objevit v rámci díla určitého autora: jaké používá výrazové prostředky, jakých efektů se snaží svým dílem dosáhnout, jaké tvůrčí myšlení se skrývá za jeho díly.

Z hlediska snah o legitimizaci nových umění bývá diskurzivní konstruování autorů obvyklým postupem. Onou diskurzivní konstrukcí míním to, jak se v rámci popisování, hodnocení a komentování uměleckých děl vytváří určitá koncepce autorství, jež není neutrální a „objektivní", ale naopak dobově specifická a hodnotově zabarvená. V naší kultuře si tradičně spojujeme umělecká díla s konvenční představou jejich autora chápaného jako geniální, neobyčejným talentem obdařený umělec, jehož myšlení a život se odráží v jeho tvorbě.[472] Když se například v 50. letech skupina francouzských filmových kritiků sdružených kolem časopisu *Cahiers du cinéma* snažila pozvednout kulturní status kinematografie, ne náhodou zvolili taktiku spočívající ve vyzdvihování autorských osobností pracujících v Hollywoodu, jako byli Hitchcock či Wyler. Jejich takzvaná politika auteurů[473] měla za cíl ukázat, že i v rámci hollywoodské, stejně jako třeba béčkové kinematografie pracují originální tvůrci, kterým se daří otisknout do jednotlivých filmů zcela jedinečné vidění světa i kinematografie, navzdory tomu, že filmy těchto tvůrců vznikaly jako kolektivně vytvářená díla. Rozpoznání autora ve smyslu výrazně talentovaného, svůj život do umění transformujícího tvůrce se tímto způsobem někdy stává definujícím znakem, jenž nám po-

471 Tzvetan Todorov. *Poetika prózy*. Praha: Triáda, 2000, s. 15.

472 Srov. A. Bennett. *The Author.*

473 Srov. např. text původně z roku 1957 André Bazin. „On the politique des auters". In: Jim Hillier (ed.). *Cahiers du cinéma: The 50th: Neo-realism, Hollywood, New Wave.* Cambridge: Harvard University Press, 1985, s. 248.

máhá vnímat a označovat určité výtvory jako umělecká díla. Přestože bývaly i v 50. letech hollywoodské snímky označovány za pouhou konzumní, žánrovou zábavu vznikající v „továrně na sny", pokud byly zaštítěny výrazným auteurem (jako byl třeba Hitchock), mohly být v očích určité části publika vyzdviženy na úroveň tzv. vysokého umění.

V rámci této kapitoly se pokusím nahlížet na život a tvorbu čtyř vybraných herních tvůrců pohledem „tradičního autorství", tedy pokusím se zdůraznit několik typických autorských prvků: najít vazby mezi jejich osobním životem a jejich tvorbou; vyzdvihnout specifické a navracející se rysy her, na nichž pracovali; objasnit komplexnost jejich myšlení a různých inspiračních zdrojů, na jejichž základě jejich hry vznikaly; zdůraznit (uměleckou) originalitu jejich práce; ukázat, jakým způsobem si zachovali tvůrčí svobodu v rámci průmyslu zaměřeného primárně na zisk. Přístup ke vnímání umění skrze autora byl v minulém století po zásluze zkritizován mnoha pisateli, od autorů nové kritiky ve 40. letech 20. století přes Rolanda Barthesa a Michela Foucaulta až po současnější autory odmítající tuto interpretační strategii jako nepotřebný a zavádějící mýtus. Tato strategie je viněna z toho, že leckdy zjednodušuje autorské zásluhy, které namísto týmu lidí přiřazuje pouze jednomu člověku, anebo z toho, že často vede k nepodloženým spekulacím o intencích autora a k nepotřebným psychologizacím odvádějícím pozornost od samotných děl. Mým cílem není autorský přístup propagovat a zastírat tyto problémy – volím jej zde proto, že navzdory teoretickým kritikám ve společnosti nadále funguje jako důležitá diskurzivní praxe, jež legitimizuje určité formy a díla jako umělecké.

Čtyři tvůrci, které jsem zvolila pro následující analýzy, podle mne výstižně představují svět herního umění v jeho šíři a pestrosti. Zatímco Will Wright a David Cage patří ke komerčně velmi úspěšným vývojářům pracujícím na mainstreamových (i když zároveň inovativních) projektech, Jason Rohrer a Paolo Pedercini jsou nezávislí tvůrci, kteří vytváří většinou bez pomoci dalších lidí malé hry určené pro spíše minoritní publikum. Každý z těchto autorů se zaměřuje na odlišné možnosti média, využívá jiných žánrů a výrazových prostředků, promýšlí jiné herní mechaniky. Každého z nich přitom můžeme považovat za zástupce určitého proudu herní tvorby: Wright se specializuje na simulace komplexních systémů a podněcování hráčů ke spolutvorbě, Rohrer je průkopníkem artových her, Cage rozvíjí herní myšlení zaměřené na silně narativní hry inspirované filmovou estetikou a Pedercini svou tvorbou demonstruje, že digitální hry mohou fungovat jako provokativní a kritická politická díla.

Will Wright

Americký herní vývojář Will Wright je příkladem všeobecně respektovaného herního tvůrce, jehož promyšlená díla nesou soustavný autorský rukopis a jsou oceňována nejen v rámci herního průmyslu a herních kritik, ale i za hranicemi herní komunity. Tvůrce jedné z nejprodávanějších herních franšíz všech dob – *The Sims*[474] – a propagátor konceptu nesoutěživých, nenásilných her rozvíjejících naši kreativitu a logické myšlení získal mnohá ocenění za svoji tvorbu, například jako první herní vývojář získal cenu za celoživotní tvorbu na Game Developers Conference v roce 2001. O tom, že jeho kulturní vliv přesahuje hranice herního průmyslu a umění, svědčí i to, že v roce 2007 mu udělila čestné členství Britská akademie filmového a televizního umění (BAFTA), čímž se zařadil po bok umělců, jako jsou Alfred Hitchcock či Steven Spielberg, a to opět jako vůbec první osobnost z oblasti počítačových her. Institucionální zařazení Willa Wrighta jako významného herního autora v rámci obecného kulturního diskurzu je jedním z příznaků, že i hry mají umělecké ambice, někteří herní vývojáři aspirují na status umělce a tento status jim bývá udělován různými sociálními institucemi.

* * *

Will Wright se narodil v Atlantě 20. ledna 1960. Jako dítě byl prý velmi zvídavý – dle vlastních slov se vždy obsesivně ponořil do výzkumu nějakého projektu, se kterým pak strávil třeba půl roku, dokud se o dané věci nedozvěděl všechno, co mohl.[475] Mezi jeho koníčky patřilo čtení, hraní deskových her (mj. japonské hry go) a stavění rozličných modelů. Později, ve věku kolem třinácti let, se jeho velkým celoživotním koníčkem stala výroba robotů. Střední školu – Episcopal High School – dokončil talentovaný Wright už ve svých šestnácti letech. Zapsal se poté na Louisiana State University, přičemž po dvou letech přestoupil na Lousiana Tech, technickou univerzitu v Rustonu. Nejdříve studoval architekturu, poz-

474 Do roku 2013 bylo údajně zakoupeno více než 175 milionů jednotlivých her v rámci této franšízy. John Gaudiosi. „The Sims 4 and other upcoming games to watch" [online]. *CNN*. 3. 9. 2013 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://edition.cnn.com/2013/09/02/tech/gaming-gadgets/games-watch-gamescom/.

475 Keith Phipps. „Will Wright" [online]. *AV Club*. 2. 2. 2005 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.avclub.com/article/will-wright-13911.

ději přešel na studium mechanického inženýrství, kybernetiky a počítačů. Ve dvaceti letech si Wright zakoupil svůj první počítač, Apple II, a naučil se na něm programovat. Začal na něm také hrát hry.

Na začátku 80. let byly hry poměrně jednoduché programy, takže stačil jeden člověk na to, aby hru kompletně naprogramoval. Ve svých dvaadvaceti letech začal Wright pracovat na své první hře pojmenované *Raid on Bungeling Bay*. Jednalo se o jednoduchou střílečku, ve které hráč ovládal helikoptéru a střílel z ní na ostrovy a města a ničil mosty a důležité budovy. Wright hru nabídl k distribuci firmě Broderbund, která nabídku ihned akceptovala. Hra byla uvedena na trh v roce 1984 ve verzi pro Commodore 64, později vyšla také verze pro Nintendo Entertainment System (NES). Ve Spojených státech hra nebyla příliš úspěšná, ale v Japonsku se prodalo 800 000 kopií a Wright si díky tomu vydělal peníze na několik let života. Protože na hře pracoval zároveň jako grafik, musel také nakreslit jednotlivé mapy této střílečky. Aby si urychlil práci, vytvořil editor map, ve kterém mohl rychle navrhovat ostrovy, na nichž se odehrávaly mise. Se svým editorem map si pak hrál i po dokončení samotné hry. Vylepšoval jej, aby se v něm automaticky propojovaly cesty a aby bylo možné volit v menu z jednotlivých budov. Posléze si uvědomil, že tento editor ho vlastně baví víc než samotná střílečka: „Začal jsem se sám sebe ptát, proč na tom ještě pracuju, když už jsem hru dokončil? Odpověď byla, že se mi zdálo mnohem zábavnější budovat ostrovy než je ničit. Brzy jsem si uvědomil, že mě fascinuje to, jak přivádím k životu nějaké město.“[476] Takto se zrodil koncept hry, kterou se později Wright proslavil, městského simulátoru *SimCity*.

SimCity

Když v polovině 80. let Will Wright vytvořil koncept své hry později nazvané *SimCity*, nedařilo se mu sehnat vydavatele hry. Originální koncept městského simulátoru všechny distributory odrazoval. Na večírku konaném v roce 1987 v Alamedě se nicméně Will Wright seznámil s Jeffem Braunem, mladým obchodníkem, který toužil po podnikání v počítačových hrách. Wright Braunovi ukázal svůj herní prototyp simulátoru a Braun jím byl unešen. Jak později Braun popsal: „Will mi ukázal tu hru a řekl: ‚Nikomu se nelíbí, protože se v ní nedá vyhrát.‘ Ale já jsem si myslel, že je skvělá. Uměl jsem si představit předem tu spoustu megalomaniaků toužících ovládnout svět.“[477] Přestože Wright už v úspěch své hry příliš nevěřil, Braun

476 Charles Arthur. „How a simulated family became the world's biggest-ever computer generated phenomenon“ [online]. *Independent*. 27. 3. 2002 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.independent.co.uk/news/business/news/how-a-simulated-family-became-the-worlds-biggest--ever-computer-generated-phenomenon-9273815.html.

477 John Seabrook. „Game Master“. *The New Yorker*. 6. 11. 2006 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné online: http://www.newyorker.com/archive/2006/11/06/061106fa_fact.

ho přesvědčil, ať společně hru dokončí. V roce 1987 založili firmu Maxis se sídlem v kalifornské Orindě.

Společnost Maxis vydala hru *SimCity* v roce 1989, a z Willa Wrighta se díky tomu záhy stala celebrita v rámci počítačového průmyslu. Tato hra společně s několika dalšími hrami z konce 80. a začátku 90. let (jako byly *Populous* [1989] Petera Molyneuxe nebo *Civilization* [1991] Sida Meiera) založila úspěšný žánr strategických her, přezdívaných někdy jako „hra na boha". V tomto typu her shlížíme z „božského pohledu" na zmenšenou mapu města či světa a řídíme je se snahou budovat postupně z ničeho fungující město či civilizaci. V *SimCity* hráč buduje města – strategicky rozvrhuje jednotlivé typy budov, elektrické spojení, dopravní prostředky atd., aby město fungovalo, prosperovalo a zvětšovalo se.

Koncept hry, která nebude stavět na násilí či soutěžení, ale naopak na budování, byl velmi novátorský. Invenčnost této hry spočívá také v tom, že se jedná o jednu z prvních počítačových her založených na tom, že v nich nejde o vítězství: hráč tak nemá před sebou jasný cíl, který by měl splnit, a je mu ponechána mnohem větší volnost než v jiných hrách (v současnosti se takovým hrám říká sandboxové, tedy podobající se pískovišti, v němž také můžeme dělat téměř cokoli, nejsme omezeni nějakými jasnými, předem danými herními cíly). Herní vývojáři poskytují hráčům v těchto hrách určité herní prostředí, přičemž vlastně ani sami dopředu úplně nevědí, co všechno v něm budou hráči dělat, jak různorodě budou hru používat.

Wright byl dlouho fascinován hrou či spíše matematickou simulací pojmenovanou *Life*, kterou vytvořil v roce 1970 britský matematik John Conway pro počítač PDP-7. V této simulaci hráč na počátku stanoví, kolik buněk by chtěl přivést k životu, přičemž následná počítačová simulace na základě pouhých tří jednoduchých pravidel ukazuje vývoj života, boj buněk o přežití v rámci nakonec velmi komplexního systému. Pro Wrighta to bylo velmi inspirativní:

> „Je to tak výjimečné kvůli tomu, že pravidla v pozadí jsou velice jednoduchá, ale chování programu je tak komplexní. Je to jako go v tom ohledu, že spousta lidí, které znám, strávila spoustu času s jedním nebo druhým z těchto projektů. Zachycují určitý podpovrchový aspekt reality a komplexních systémů v tom, jak se rozvíjejí z neskutečně prostých pravidel a interakcí. Stal se z toho důležitý vývojářský přístup: dát dohromady jednoduchá pravidla, která vytvoří komplexní chování. Byla to pro mě obrovská inspirace."[478]

478 T. Donovan. *Replay: The History of Video Games*, s. 187–188.

Herní teoretik Jesper Juul rozlišuje mezi poměrně lineárními hrami založenými na progresu, v nichž se snažíme dosáhnout určitého předem daného cíle a postupujeme po tvůrci navržené cestě, a méně předvídatelnými hrami založenými na emergenci, vyvěrání. Hry tohoto druhého typu naopak obsahují mechaniky, které generují velmi různorodé a neočekávané možnosti a varianty.[479] *SimCity* je příkladem právě tohoto druhého typu her. Sám Wright k tomu kdysi podotknul, že tento typ her s otevřeným koncem se blíží spíše hračkám, s nimiž si můžete rozličně hrát, než klasickým hrám založeným na touze porazit soupeře.[480]

Třetí, v rámci herní historie velice originální prvek *SimCity* pak spočíval v tom, že se více než dosavadní hry blížila realitě. Zatímco většina počítačových her je od reality dosti odtržená, přenášející nás do fantazijního, středověkého či pohádkového světa, *SimCity* je pečlivě vypracovaný model budování města, umožňující nám lépe pochopit, jak skutečná města fungují v celé své složité komplexnosti, kdy je třeba funkčně propojit obytné prostory se službami a průmyslovými zónami, stejně jako dopravní či inženýrské sítě. Wright k tomu jednou řekl: „Měl jsem pocit, že většina knih a filmů má tendenci vytvářet realistické situace. Tak proč by nemohly i hry?"[481]



Obr. 15 / *SimCity 2000* (1994)

479 Viz J. Juul. „The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression".
480 T. Donovan. *Replay: The History of Video Games*, s. 190.
481 J. Seabrook. „Game Master".

Namísto akčního hraní si na nadpřirozeně silné hrdiny *SimCity* přenáší centrum zájmu na zcela obyčejný, každodenní život, i když v jeho *obecnějších*, strukturálních aspektech.

Při tvorbě hry byl Wright, který studoval na vysoké škole mimo jiné architekturu, inspirován dvěma urbanistickými a architektonickými teoretiky, Christopherem Alexanderem a Jayem Forresterem. Alexander ho inspiroval knihou *A Pattern Language* (Řeč vzorců, 1977), v níž se snaží najít gramatiku pro prostorové vztahy. Kniha *Urban Dynamics* (Urbánní dynamika, 1969) od informatika Jaye Wrighta Forrestera pak byla pro Wrighta zajímavá tvrzením, že urbanistické plánování by mohlo být mnohem racionálněji prováděno počítači a v počítačových simulacích než prostřednictvím lidského řízení. Hraní *SimCity* prý přivedlo mnoho lidí k následnému studiu architektury, díky čemuž můžeme tuto hru považovat za dosud nejvlivnější hru v oblasti urbanismu.[482] Pro Wrighta je edukativní rys hraní her velmi podstatný – proces učení se skrze pokus a omyl, skrze simulaci nás podle něj nejen velmi intenzivně a přitom nenásilně seznamuje s určitou problematikou, ale navíc nás obecně učí řešit problémy.[483]

Jak jsem psala už výše, když přišel Wright v půlce 80. let s tímto projektem za herními vydavateli, byl odmítán. Hra, v níž se nedá vyhrát ani prohrát, byla podle nich odsouzena k neúspěchu. Potřebnou tvůrčí svobodu si tak musel Wright zajistit založením vlastní firmy Maxis v roce 1987, kde hra dva roky vznikala. V roce 1989 se podařilo přesvědčit firmu Broderbund, aby hru distribuovala. Prodej hry nebyl zpočátku nijak raketový, ale postupně získávala na slávě – vyhrála nejrůznější ocenění, a nakonec se prodalo (a to jen do roku 2012) společně s dalšími pokračováními více než 30 milionů kusů,[484] což znamenalo pro firmu obrovské výdělky.

SimCity spustilo vlnu zájmu o takovýto typ strategických her a vedle čtyř přímých pokračování hry (*SimCity 2000*, *SimCity 3000*, *SimCity 4, SimCity Societies*) vzniklo mnoho dalších variací přenášejících princip hry do nových prostředí a systémů. Wrightova firma Maxis v následujících letech vytvořila mnoho těchto her, přičemž u několika z nich (např. *SimAnt*, *SimEarth*) byl on sám hlavním vývojářem. Přestože některé byly relativně úspěšné, žádný z těchto simulátorů už neměl tak obrovský úspěch jako série *SimCity* – tedy až do roku 2000, kdy ve firmě Maxis, vlastněné v té době už Electronic Arts, Wright připravil hru *The Sims*. První hra série *SimCity* byla později přejmenována na *SimCity Classic*. V roce 2008 firma Electronic Arts uvolnila její zdrojový kód. Tato volně přístupná a měnitelná verze hry

482 *Tamtéž.*

483 *Tamtéž.*

484 Leslie Horn. „EA to Revive SimCity Franchise in 2013" [online]. *PC Magazine*. 7. 3. 2012. Dostupné z: http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2401247,00.asp.

rozvíjená na principu open source se jmenuje *Micropolis*, podle původního, ale později nepoužitého Wrigtova jména pro hru.

Další simulátory

V roce 1990 navázala na úspěch předchozí Wrightovy hry strategie *SimEarth: The Living Planet*, kterou Wright vytvořil opět ve společnosti Maxis. Jednalo se přitom o ještě ambiciózněji počin: hra umisťuje hráče přímo do pozice boha, který se má postarat o zrod života na planetě až do jejího konce za deset bilionů let způsobeného zánikem slunce. Hráč shlížející na herní svět z božské perspektivy ve hře ovládá atmosféru, biosféru i geosféru, přičemž je možné tak postupně stvořit na zemi život včetně rozvinutých civilizací. Hra je nicméně opět spíše „softwarovou hračkou" než klasickou hrou, protože neobsahuje jasně daný cíl, po jehož dosažení by hráč zvítězil (stvořit život a civilizaci je jen jeden z možných cílů, které si hráč volí). Wright hru vytvořil spolu s Fredem Haslemem a coby inspiraci použili myšlenku vědce Jamese Lovelocka o Gaie, tedy Zemi coby živoucí rozvíjející se entitě fungující jako komplexní, vzájemně propojený systém (Lovelock i přímo spolupracoval na hře jako poradce a napsal úvod do herního manuálu). Hra byla coby velmi komplexní simulace dobře hodnocena, i když komerčně nezopakovala úspěch *SimCity*.

V roce 1991 byla na trh uvedena další simulační hra Willa Wrighta pojmenovaná *SimAnt*. Jednalo se o propracovanou, o vědecké informace se opírající simulaci mravenčí kolonie. Hráč ovládá žluté a černé mravence, přičemž má za úkol jednak budovat rozvíjející se kolonii a jednak se ubránit, případně zlikvidovat nepřátelské červené mravence. Vedle volné hry je možné v *SimAnt* hrát také několik předem napsaných scénářů. Při přípravě hry se Wright inspiroval mimo jiné knihou evolučního biologa Edwarda O. Wilsona, studujícího mravenčí kolonie, *The Ants* (Mravenci, 1990), která vyhrála Pulitzerovu cenu. Hra získala ocenění Nejlepší simulační program v roce 1992 od Asociace softwarových vydavatelů. Během zhruba jednoho roku od vydání se jí prodalo na 100 000 kopií.

Na přípravě strategického simulátoru *SimLife* (1992) spolupracoval Wright s Kenem Karakotsiasem a Justinem McCormackem. *SimLife* je simulátorem evoluce života na Zemi. Oproti jiným Wrightovým hrám není vzhledem ke své jednoduchosti až tak věrný vědeckým poznatkům. Hráč se ve hře snaží udržovat vyvážený ekosystém Země a ovlivňuje podobu a chování jednotlivých živočišných druhů, které se na Zemi objevují. Tvůrci SimLife nazývali také „genetickým hřištěm", kdy mají hráči možnost různě experimentovat a vytvářet nepoznané druhy zvířat (v podstatě podobný koncept pak Wright rozvinul ještě jednou ve své pozdější hře *Spore)*.

Pokračování Wrightovy veleúspěšné hry *SimCity* bylo vydáno v lednu 1994 pod názvem *SimCity 2000*, nejprve pro Apple Macintosh a krátce poté

i pro další herní platformy. Wright zprvu neměl příliš chuť pracovat na pokračování, a tak se hlavním vývojářem stal Fred Haslem. Když však vedení firmy předvedl prototyp hry, ukázalo se, že ve hře je použit poruchový herní kód ze *SimEarth* a že je ve hře podivná perspektiva, jinak řečeno hra nefungovala dobře. Na Maxis byl přitom v té době vyvíjen hráči tlak, aby už vydal pokračování jejich oblíbené hry – na toto téma chodily do Maxisu tisíce dopisů. Wright se proto nakonec rozhodl změnit názor a stal se spolu s Haslemem vývojářem hry, přičemž se oba hodně inspirovali i návrhy hráčů, kteří jim psali, co by bylo možné na hře vylepšit. Vedle toho Wright hru konzultoval s městskými plánovači, policisty, učiteli apod. Pro novou verzi *SimCity* použili funkčnější izometrickou perspektivu (tj. takovou, kdy vidíme herní plochu zhruba z třicetistupňového nadhledu v jakoby trojrozměrném pohledu) a rozšířili hru o nový interface, nové objekty (nemocnice, vězení apod.), propracovaný daňový systém anebo možnost měnit terén. Detailnější grafika a komplikovanější herní systém měly u hráčů i kritiků úspěch: jen během prvních čtyř měsíců se prodalo 400 000 kusů a *SimCity 2000* se půl roku držela na prvním místě v žebříčku nejprodávanějších her.

Třetí díl oblíbené série *SimCity* byl pojmenován *SimCity 3000* (1999) a přinesl různá nová vylepšení herního systému, stejně jako grafiky, která zůstala izometrická, nicméně posunula se v detailnosti vykreslení. Hra se nesnažila převrátit dosavadní způsob hraní, ale pouze jej rozšířit a vylepšit (přidaly se větší mapy a hudba, hráči museli řešit ve velkých městech problémy s hromadícím se odpadem, přidány byly také farmy a jiné zemědělské stavby, ve hře se nově objevuje sedm rádců a petice od obyvatel města atd.). Ohlasy na hru byly příznivé z hlediska kritiky i hráčů a hra se dobře prodávala. Série *SimCity* měla ještě další pokračování – *SimCity 4* (2003), *SimCity Societies* (2007), *SimCity* (2013) – na jejich vývoji se nicméně Wright osobně již nepodílel.

The Sims

V roce 1995 se Wrigtova herní vývojářská firma Maxis proměnila na akciovou společnost, přičemž její tržní hodnota v tomto roce byla vyčíslena na 38 milionů dolarů (za akcii se na Wall Streetu platilo 50 dolarů). Během dalších dvou let se nicméně firma dostala do ztráty a v roce 1997 cena akcií poklesla na deset dolarů. V této krizové situaci se Wright se spoluzakladatelem společnosti Jeffem Braunem rozhodli společnost prodat firmě Electronic Arts, která za Maxis zaplatila 125 milionů dolarů (Wright získal cca 17 milionů z této částky). Wright zůstal v Maxis, resp. v Electronic Arts, i nadále (až do roku 2009). Jedním z důvodů prodeje firmy bylo také to, že Maxis se nedařilo sehnat investory na plánovanou Wrightovu hru připomínající jakýsi obří domeček pro panenky, tedy simulátor života a bydlení. Jak se k tomu vyjádřil Jeff Braun: „Nedařilo se mi přesvědčit investory

a management, že domeček pro panenky je ta správná cesta. Nemůžete jim říct, že lze změnit svět domečkem pro panenky."[485] Svůj neúspěch prosadit tento projekt v rámci Maxis komentoval později také sám Wright slovy: „Znělo to tak podivně: chodit na záchod, vynášet koš. V té době byly hry hlavně o zachraňování světa anebo lítání stíhačkou."[486] V rámci Electronic Arts nicméně na tento projekt získal Wright dostatek času i finančních prostředků, aby jej pak v roce 2000 uvedl s obrovským úspěchem na trh pod názvem *The Sims*.

Nápad na vytvoření této hry se začal rodit v hlavě Willa Wrighta zhruba v roce 1993, přičemž vliv na to mělo několik událostí. Po narození dcery Cassidy se Wright dělil s manželkou o péči o dítě, aby se jeho žena mohla věnovat své malířské profesi. V rámci své otcovské dovolené si při hraní s dcerou a také při delším pobytu doma začal všímat, kolik mají doma zbytečných věcí, a uvažoval o principech řídících to, jak a proč si lidé zařizují své domovy. Druhá zkušenost, která jej přivedla k podobným úvahám, byl požár jejich domu v Oaklandu v roce 1991: kvůli lesnímu požáru Wrightově rodině kompletně shořel dům se všemi jejich věcmi a Wrightovi pak museli vše znova nakupovat, od zubních kartáčků a ponožek až po nábytek.[487] Wrightovi se tak začal v hlavě rodit plán na hru, která by fungovala jako jakýsi domeček pro panenky, umožňující hráčům zařizovat si – resp. svým herním postavičkám – bydlení. Wright, který původně studoval na vysoké škole architekturu, o projektu zprvu uvažoval jako o jakémsi simulátoru architektonického designu, kde by hráči navrhovali jak své domečky, tak jejich vybavení; původní název hry v této rané fázi byl *Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator* (Domácí taktiky: experimentální simulátor domova). Wright k tomu v jednom rozhovoru podotkl: „V určité chvíli jsem se začal víc zabývat architekturou. Proces, kterým architekti procházejí, když navrhují, mi připadal ohromně zajímavý. Začínají s popisem funkčnosti, tím, kde trávíte svůj čas a jaké prostředí potřebujete, aby podporovalo to, co děláte. A z toho se postupně rodí plán domu. Snažil jsem se přijít na způsob, jak z toho udělat hru o architektuře."[488] Později do hry přidal drobné postavičky, v podstatě jen pro dokreslení použitelnosti navrhovaných domovů, došlo mu ale, že zábavné je především pozorovat, jak tyto

485 Matthew Yi. „Will Wright – unsimulated success – Sim City's creator games are about building cities not blowing them up" [online]. *SFGate*. 3. 11. 2003 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné online: http://www.sfgate.com/business/article/PROFILE-Will-Wright-Unsimulated-success-2579300.php#ixzz1EilHCVal.

486 Tristan Donovan. „The Replay Interviews: Will Wright" [online]. *Gamasutra*. 23. 5. 2011 [cit. 10. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/134754/the_replay_interviews_will_wright.php?print=1.

487 J. Seabrook. „Game Master".

488 *Will Wright Fansite* [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.will-wright.com/willshistory7.php.

postavy v oněch domovech žijí, a centrum jeho zájmu se posunulo na simulaci života těchto postaviček, „simů“, zahrnující chození do práce, koníčky, navazování přátelství se sousedy atd. „Začal jsem se zajímat o to, nakolik design prostředí (architektura atd.) může ovlivnit a změnit chování. Přišlo mi, že by bylo opravdu úžasné, kdyby se to povedlo vyzdvihnout na vědomou rovinu,“ komentoval vývoj projektu později Wright.[489]

Vedle osobních zážitků s architekturou a zařizováním domu se Wright inspiroval při tvorbě hry i několika teoretiky. Kniha architekta Christophera Alexandera *A Pattern Language*, která pro něj byla důležitá už při vývoji *SimCity*, se ukázala být užitečnou i v tomto případě. Alexander vytvořil teorii architektury založenou na funkčnosti spíše než na formě. Architektura v jeho podání je funkčním řešením problémů vyplývajících ze života – úspěšnost architektury se dá měřit štěstím, které v ní zažívají ti, co ji obývají. Druhá teorie, kterou Wright použil, pocházela od psychologa Abrahama Maslowa, konkrétně se inspiroval jeho studií z roku 1943 nazvanou *Theory of Human Motivation* (Teorie lidské motivace). Maslow v této studii analyzuje lidské potřeby, přičemž do nich řadí např. lásku, bezpečí, sebeúctu apod. Podobně pak byl pro Wrighta inspirativní Charles Hampden-Turner,



Obr. 16 / *The Sims* (2000)

489 *Tamtéž.*

který zkoumal v knize *Maps of the Mind: Charts and concepts of the mind and its labyrinths* (Mapy mysli: tabulky a koncepty mysli a její labyrinty, 1981) způsoby, jak lidé přemýšlejí, co je pro ně důležité. Na základě těchto rozličných teorií došel Wright k hernímu modelu zaměřenému na měření štěstí herních postaviček podle jejich popularity, úspěšnosti, kvality prostředí, v němž žijí atd. Hráč musí naplňovat jednotlivé potřeby svých simů (jako je hlad, spánek, hygiena, energie, zábava, prostor…) a na základě toho, jak se mu to daří, jsou jeho simové spokojení, anebo nešťastní či naštvaní.

Hra vyvolala diskuse ohledně hodnot, které nám prezentuje. Například francouzští hráči si stěžovali, že jim hra vnucuje americký způsob života (hra se odehrává na typickém americkém předměstí). I jiné studie pak hru analyzují jako určitou oslavu amerického kapitalismu, s důrazem na bezpečí a hmotné statky.[490] Na druhou stranu Wright sám o hře tvrdí, že ji zamýšlel ironicky, jako určitou jemnou kritiku konzumerismu.[491] Už i Wrightova hra *SimCity* vyvolala diskuse kolem toho, proč je ve hře takový důraz na dopravu a dopravní zácpy, někteří hráči usuzovali, že autoři hry jsou zastánci hromadné dopravy, jiní zase měli pocit, že hra naopak kritizuje hromadnou dopravu. Podle Wrighta bylo skvělé, že hráči na předestřený model takto reagovali: „Zajímavá věc je, že takovýto model vám dává něco, o čem můžete přemýšlet. Ve chvíli, kdy se lidé začnou s tím modelem hádat, tak pak je to pro mě teprve úspěšné."[492]

Nakolik bude hráč *The Sims* hru vnímat jako propagaci kapitalistických a konzumentských hodnot anebo naopak jako kritické odhalení jejich systému, je tak obdobným způsobem spíše na samotných jednotlivých hráčích. Ostatně *The Sims* ještě víc než *SimCity* klade důraz na otevřenost hry, na aktivitu samotných hráčů, kteří mají volnost používat hru jakýmkoli způsobem. Hráči velmi často namísto „poslušného" hraní za cílem budovat čím dál větší a honosnější dům s čím dál bohatším a úspěšnějším simem, leckdy hru používají subverzivně, zkoušejí, co všechno je ve hře možné a akceptovatelné – vytvářejí například homosexuální dvojice, nechávají svoje simy zemřít hlady apod. Hra navíc, obzvláště ve svých pokračováních, klade důraz na možnost vytvářet vlastní obsah a sdílet jej s ostatními hráči prostřednictvím hry samotné i sociálních sítí. Hráči tak v masovém měřítku vytvářeli např. nábytek a sdíleli pak jeho fotografie s jinými anebo natáčeli na základě herního enginu *The Sims* vlastní malé filmy, tzv. machinimy.[493]

---

490 Viz např. Miguel Sicart. „Family Values: Ideology, Computer Games & Sims". In: *Proceedings of the 2003 DIGRA International Conference: Level Up.* 2003. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/.

491 J. Seabrook. „Game Master".

492 T. Donovan. „The Replay Interviews: Will Wright".

493 Wright a jeho tým se inspirovali hrou *Quake* a její hráčskou komunitou při své snaze udělat hru co nejotevřenější, umožňující velké modifikace ze strany hráčů.

Obrovský úspěch *The Sims* byl dán mimo jiné tím, že to byla jedna z mála her, které oslovily ve velkém množství také ženy-hráčky (první díl série zakoupilo o něco víc žen než mužů), což je v průmyslu určeném jinak především pro mužské spotřebitele vzácnost. Pro Wrighta to nicméně nebylo překvapením, hru takto vědomě koncipoval – v týmu vytvářejícím hru bylo ostatně 40 % žen (procento žen mezi herními vývojáři přitom obecně je méně než 10 %) a důležitý poradní hlas při vytváření hry měla také Wrightova dcera Cassidy, v té době čtrnáctiletá. Hra byla přeložena do dvaadvaceti jazyků a prodává se v šedesáti zemích světa. Už v roce 2008 se franšíze *The Sims* podařilo překonat hranici 100 milionů prodaných kusů her.

Spore

Další Wrightova hra, *Spore*, byla na trh uvedena v září roku 2008. Hra kombinující několik herních žánrů (strategii, akční hru i simulátor) je založena na darwinovské teorii přirozeného výběru – umožňuje hráčům budovat prostředí a řídit evoluci včetně vzhledu a chování tvorů, které takto vytvářejí. *Spore* byla poměrně úspěšnou hrou, co se týče hráčského i kritického ohlasu. Jak sám Wright poznamenal v jednom rozhovoru, z reakcí na hru vyplynulo, že není příliš uspokojivá pro hard core hráče, pro něž se zdá být až moc jednoduchá, na druhou stranu jednoduchost hry umožnila, že ji hrají se svými rodiči někdy i velice malé děti. Vytvořit hru i pro více tzv. casual (příležitostné) hráče bylo ostatně cílem Wrightova týmu. Podobně jako u série *The Sims* bylo pro autory *Spore* důležité poskytnout hráčům spíše určité komplexní herní prostředí, „prostor možností", jak říká Wright, samotné prostředky, pomocí nichž si budou lidé hrát, namísto nějakého jasně daného herního scénáře. „*Spore* jako hra je jenom jedna z možných instancí toho, co můžete dělat se souborem dat, která dostanete. Chtěl jsem, aby se tento soubor dat stal v jistém smyslu jádrem pro vznik určité komunity," řekl k tomu Wright.[494] Hra poskytovala možnost vytvářet velmi podrobně jednotlivé tvory či budovy, které pak mohly být nahrány na internet a zase staženy a použity jinými hráči.

Stupid Fun Club a dál

V dubnu 2009 Will Wright odešel ze společnosti Electronic Arts, pod niž spadá jeho „domovská" firma Maxis, aby se stal hlavou think tanku nazvaného Stupid Fun Club (Klub hloupé zábavy). Tento think tank nebyl nicméně úplně odpojen od Electronic Arts – firma do něj investovala peníze a byla jedním ze dvou majoritních vlastníků (Wright je druhým, sdílí stejné

494 Brian Caulfield. „Will Wright: Games Invade Real World" [online]. *Forbes*. 2. 4. 2009 [cit. 15. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.forbes.com/2009/04/02/will-wright-spore-technology-personal-tech-will-wright.html.

procento této společnosti jako EA). Stupid Fun Club je společnost pojatá jako „zábavní think tank" zaměřený na výrobu intelektuálních produktů v oblasti nových technologií, televize, hraček a videoher. Zatímco doposud zábavní průmysl funguje tak, že jsou jednotlivé firmy velmi specializované (na výrobu počítačových her, na výrobu televizních pořadů), Wright se svou firmou se chce zaměřit přímo na „jádro", na koncepty, které se dají poté synergicky aplikovat do různých forem a médií. Will Wright o Stupid Fun Club řekl: „Zábavní průmysl se rychle posouvá do éry revoluční změny. Stupid Fun Club bude zkoumat možnosti, jež plynou z tohoto jemného chaosu, a bude vytvářet nové formy zábavy na mnoha platformách."[495]

Konkrétní projekty společnosti, v níž v roce 2009 pracovalo dvanáct lidí, zahrnovaly interaktivní televizní show, výrobu hraček apod. Interaktivní televizní show se skutečně podařilo zrealizovat – ve spolupráci s televizní stanicí Current TV Wright připravil sci-fi seriál *Bar Karma* (2011) průběžně vznikající na základě námětů zaslaných diváky. Wright za tím účelem vytvořil software Storymaker, do nějž mohli uživatelé zadávat různé nové scény a příběhové zvraty, načež produkční tým některé z nich vybral a skutečně natočil. Další projekt, kterého se Wright účastnil, byl vývoj iPhoneové aplikace nazvané *Thred* (2015). Umožňuje uživatelům seřazovat jejich vlastní či stažené fotografie a obrázky do příběhů, doplňovat je nápisy, komiksovými bublinami apod. a sdílet je s ostatními. Cílem aplikace je tak podle slov tvůrců proměňovat reálný život na vzrušující příběh, který navíc můžete prostřednictvím mobilu či internetu sdílet s ostatními, propojovat své příběhy do většího.[496] Přestože se Wright v posledních letech nevěnuje vývoji počítačových her, tato aplikace ukazuje, že v jistém smyslu i nadále pokračuje v práci na tématech, jimž se věnoval dříve – v centru jeho zájmu je snaha poskytnout uživatelům prostředí, které je bude inspirovat k tomu, aby sami něco vytvářeli.

* * *

Jak vidno, na základě rozhovorů s Willem Wrightem a informací, které jsou o něm zveřejňovány v médiích, je možno úspěšně poskládat jeho profil coby výrazné tvůrčí osobnosti prosazující a rozvíjející napříč svou tvorbou několik inovativních konceptů – viz např. zasazení her do reálného prostředí na rozdíl od obvyklého fantazijního; důraz na jejich edukativní a kreativní

495 Michael McWhertor. „Will Wright Leaves EA, Does Something Stupid" [online]. *Kotaku*. 8. 4. 2009 [cit. 15. 2. 2016]. Dostupné z: http://kotaku.com/5204010/will-wright-leaves-ea-does-something-stupid.

496 Viz např. Brian Crecente. „How Will Wright is Turning Your Life into His Next Simulation" [online]. *Polygon*. 7. 5. 2015 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.polygon.com/features/2015/5/7/8564891/will-wright-sim-city-the-sims-spore.

potenciál; snaha otevírat hry pro nová publika – především ženy a tzv. příležitostné hráče; zájem o hry fungující spíše jako hračky, „prostor možností“, na rozdíl od soutěživých her dominujících na trhu. Při své tvorbě se Wright musel potýkat s nepochopením pramenícím z originality jeho nápadů a vydobýt si tvůrčí svobodu zakládáním vlastních herních společností. O tom, jak jsou jeho hry promyšlené a komplexní, svědčí způsob, jakým do nich cíleně implementuje různé vědecké teorie a pro společnost podstatná témata.

Jason Rohrer

V rámci debat o uměleckém potenciálu počítačových her se americký vývojář Jason Rohrer (*1977) stal vzorovým příkladem zcela nezávislého tvůrce, jehož díla dokážou přimět hráče nejen se bavit, ale také přemýšlet, experimentovat a zažívat rozličné pocity. Průlom v jeho kariéře přišel v roce 2007 spolu s hrou *Passage*, která byla pro leckteré hráče vůbec první hrou, která je dojala tak, až se rozplakali. Pětiminutová hra o ztrátě a smrti byla tak intenzivním zážitkem, že jí věnoval svou přednášku na prestižní Game Developers Conference Clint Hocking, vývojář a tehdejší kreativní ředitel Ubisoftu stojící mimo jiné za tituly *Splinter Cell* a *Far Cry 2*, přičemž ke svým kolegům vývojářům pronesl: „Proč nejsme schopní udělat hru, která by o něčem byla? Hru, která by byla důležitá? Pořád přemýšlíme o tom, jestli jsou hry uměním, jestli nás počítače dokážou rozplakat, a o podobných věcech. Přestaňme o tom uvažovat. Odpověď na obě otázky je ano. Tohle je hra, která mě rozbrečela. Opravdu to dokázala."[497] Touha proměnit Rohrera na avantgardního věrozvěsta počítačových her coby umění vede některé novináře ke snaze heroizovat jeho osobní život, takže v článcích o něm nalezneme často opakované příhody z jeho života dokazující, jak neobyčejným a nonkonformním člověkem je (často se například opakuje romantická historka o tom, jak vedl soudní spor proti státu, který mu přikazoval mít nízko posečený trávník, zatímco Rohrer chtěl mít na své zahradě divokou, neposečenou louku – a u soudu nakonec zvítězil).[498] Dlouhovlasý Rohrer žijící uprostřed divoké přírody, a to pouze ze svých nevelkých příjmů z her, na nichž pracuje zcela sám, se sice proměňuje v článcích novinářů až v poněkud mytizovaný a nereálný ideál herního vývojáře, jeho hry a texty ale tento mediální obraz narušují: svědčí o tvůrci, který se aktivně zajímá o současnou scénu nezávislého herního vývojářství a který na svých projektech pracuje velmi racionálně a konceptuálně.

* * *

497 Viz např. Jason Fagone. „The Video-Game Programmer Saving our 21th Century Souls". *Esquire*. 20. 11. 2008 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208.

498 Viz např. *tamtéž* anebo viz Joshua Bearman. „Can D.I.Y. Supplant the First-Person Shooter?". *New York Times*. 13. 11. 2009. Dostupné také [online] z: http://www.nytimes.com/2009/11/15/magazine/15videogames-t.html?_r=3&.

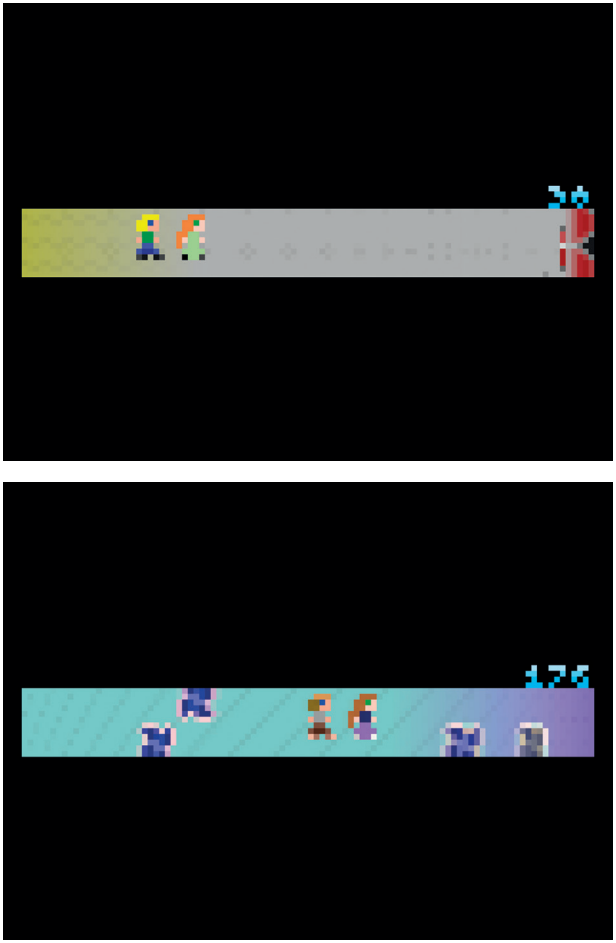
První Rohrerova hra se jmenovala *Transcend* (2005) a jednalo se o vcelku jednoduchou, abstraktní 2D střílečku, jejíž jádro spočívá v živém generování hudby a obrazů podle toho, jak hrajeme, jak se ve hře hýbeme, jak modifikujeme svou vesmírnou loď apod. Nečekejme ovšem nic tak vizuálně působivého, jako to známe ze hry *REZ* anebo z modů vytvářených uměleckou dvojicí JODI v téže době – Transcend nezapře inspiraci podobnými experimentálními projekty, ale ve své jednoduchosti nedosahuje jejich estetické intenzity.

Svou další hrou se Rohrer pustil na pole, které je mu, zdá se, bližší než pohrávání si s čistě audiovizuálními estetickými efekty – na pole inteligentního experimentování s herními mechanikami ve snaze naplnit je smyslem, propojit je s tématy a problémy, které řešíme i v realitě. Zmiňovaná druhá hra se jmenuje *Cultivation* (2007) a hráč v ní hraje za stvoření, jež se živí zahradničením a žije v rámci komunity jiných malých zahradníků. Vedle sociální dimenze – náš hrdina má za úkol kooperovat se svými sousedy a zvětšovat svou rodinu, aby jeho genetická linie nevyhynula – hra funguje jako simulátor přírodní evoluce: jednotlivé rostliny, které pěstujeme, jsou ovlivňovány těmi sousedními a je možné je vzájemně křížit a pěstovat nové a nové druhy rostlin. Rohrer sám hru prezentuje jako určitý dynamický, neustále se měnící systém – nejde zde o vítězství nad někým, ale o průzkum ekologického systému, který se vyvíjí a funguje na základě komplexních vzájemných vztahů, tedy obdobně, jako je tomu ve skutečné přírodě. Tento mechanismus potěšení z novosti a komplexnosti systému, který zčásti tvoříme a zčásti pozorujeme, se otiskl i do toho, že ve hře není předem daná grafika – vše je zde procedurálně generované, při novém spuštění hry se leckdy setkáte s trochu jinými hrdiny, rostlinami a prostředím, stejně jako s jinými zvuky a hudbou. Hra nejen chytře propojuje formální a obsahový princip, ale je navíc doplněna určitou osobní rovinou: je to první z her, v nichž Rohrer zpracovává pro něj osobně důležitá témata (v čase tvoření hry se intenzivně zajímal o udržitelný způsob života v propojení s přírodou a také o aktivní život v rámci určité komunity, kde nutně dochází ke konfliktům kvůli rozdílným zájmům).[499] *Cultivation* je zábavná malá hra s něžně působící grafikou vyzývající hráče k průzkumu možností, jež přináší systém sousedských vztahů a pěstování vlastní úrody. Přestože je možné za hrou najít několik funkčních metafor (od metafory rozvíjejícího se, ale křehkého ekologického systému až po nesnadnost vycházení s ostatními lidmi v určité komunitě), *Cultivation* tyto další významy hráčům nijak nenutí –

499 O myšlenkovém pozadí hry a procesu jejího vzniku více viz jcr13. „Cultivation Discussion" [online]. *Arthouse Games*. 17. 1. 2007 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1169054799_0&show_author=1&show_date=1.

vtahuje je díky možnosti experimentovat s herním světem, ale další roviny jeho interpretace nechává na hráčích samotných.

Třetí Rohrerovou hrou se stala na začátku textu už zmiňovaná *Passage* (2007), jež vznikla původně v rámci výstavy *Gamma 256* pořádané kanadskou organizací Kokorami, která se zabývá propagací počítačových her coby umění. Vzhledem k tomu, že zážitek z této hry je založen na určité překvapivosti a nečekaném rozuzlení, doporučuji těm, co hru neznají, si ji nejprve zahrát, než budou číst dál.[500]



Obr. 17 / *Passage* (2007)

500 Zdarma ke stažení je zde: http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/.

Passage je hra trvající přesně pět minut, v níž procházíte jakýmsi metaforickým labyrintem života. Síla *Passage* tkví v tom, že životem zde můžete procházet s někým, se svou partnerkou, k níž se na začátku hry máte možnost připojit – průchod hrou se díky tomu ovšem mění, ve dvojici najednou na leckterá místa už nemůžete, postup vpřed je o něco komplikovanější, na druhou stranu ale získáváte bonusy, které byste jinak neobdrželi. Také samotná vaše dvojice se postupně mění, stejně jako vaše perspektiva – stáří, které zasahuje vašeho avatara a jeho partnerku, mění nejen jejich vzhled, ale i herní mechaniky. Najednou už před vámi není viditelná a jasná budoucnost, ale naopak více vidíte „dozadu", na svou minulost, což ovlivňuje způsob, jakým plánujete svůj pohyb směrem dopředu daným prostorem. Přestože jste za své hraní a průchod labyrintem odměňováni body, postupně zjišťujete, že skóre stále stoupá, ale vlastně není moc důležité. Dramaticky nečekaný závěr pak v této hře, v níž smrt není „falešná" (tedy nelze ji obejít tím, že hru nahrajeme a pokračujeme dál, jak tomu bývá ve většině jiných her), přináší až překvapivě intenzivní pocity, které vlastně nejsou nijak příjemné – silný pocit ztráty a osamělosti, které náhle můžeme pocítit, nepatří k pocitům, které by nás hry obvykle nechávaly pocítit. V jednom rozhovoru k tomu Rohrer poznamenal: „Mnoho lidí psalo, že to byla první hra, která je rozplakala. Přesně toho jsem se snažil dosáhnout."[501]

Přestože takovýto efekt na hráče možná zní až lacině a zbytečně sentimentálně, v rámci média počítačových her jde o pozoruhodný úspěch. Teoretička Marie-Laure Ryanová si povšimla, že hry nejsou obecně příliš uzpůsobené na to, aby nás nechávaly prožívat negativní emoce, jak jsem zmiňovala už v kapitole o herním vyprávění – to, že přímo vstupujeme do role fikční postavy, nás vede k tomu, že preferujeme hlavní hrdiny, kteří nám umožňují prožívat pozitivní pocity.[502] Nejde přitom jen o to, že se hráči možná sami vyhýbají herním zážitkům, které je umisťují do bezmocné nebo nepříjemné pozice. Podle Ryanové nám hry neumožňují zaujmout dostatečnou distanci od postavy, za kterou hrajeme. Silné emoční zážitky, které nám přinášejí filmy, divadelní hry či literatura, jsou založeny na empatii, na naší mentální simulaci toho, co prožívá někdo jiný, tedy na komplexním vztahu empatického spoluprožívání a distance; v hrách jsme to ale my sami, komu se události dějí, kdo je za ně zodpovědný, chybí tu onen specifický mechanismus umožňující podílet se na negativních emocích při zachování určité „bezpečné" fikční vzdálenosti od nich.[503] Rohrer v *Passage* nicméně dokázal, že i zážitek v první roli, který ústí v částečně negativní,

501 Citované z Aaron Rutkoff. „The Game of Life" [online]. *Wall Street Journal*. 25. 1. 2008 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://online.wsj.com/article/SB120034796455789469.html.

502 Srov. M.-L. Ryan. *Avatars of Story*, s. 124–125.

503 Viz také M.-L. Ryan. „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media".

ovšem velmi silné emoce, může fungovat a vést k prožitku, který mnoho hráčů nazvalo uměleckým. Klíč k úspěchu pravděpodobně spočívá mimo jiné v tom, že „nepříjemnost" zážitku zde pochopíme až v závěru, zpočátku nám nic nebrání se do hry ponořit, prozkoumávat ji, bavit se jí – teprve náhlý tragický konec převrátí naše očekávání, uvrhne nás do emocionálního zmatku, kterému bychom se jinak možná vyhnuli, kdybychom měli na výběr. Intenzita tohoto zážitku je přitom spjata pravděpodobně právě s náhlou bezmocností, na kterou nejsme coby hráči zvyklí, a s tím, že se onen zážitek týká samotného hráče, že jej prožívá na vlastní kůži. Ukazuje se tak, že onen nedostatek distance od postavy, o němž mluví Ryanová, jednak není u her absolutní (samozřejmě stále víme, že je to jen „jako", že nikdo neumřel doopravdy, takže můžeme daný zážitek vnímat jako fikci),jednak může vést možná naopak k o to silnějšímu zážitku: právě to, že se tragické věci dějí nám osobně – prostřednictvím hry –, je podle mého důvodem toho, že tato hra navzdory své jednoduchosti a krátké hrací době měla na mnoho hráčů tak silný dopad. Nedochází zde, jak píše Ryanová, sice k empatii s druhým, ale náš vlastní, nečekaně nepříjemný prožitek je umístěn do „chráněného", pečlivě vystavěného, metaforického kontextu hry, který onomu zážitku dává specifický význam, a díky tomu *Passage* dosahuje obdobného uměleckého „katarzního" efektu, jaký známe z jiných druhů umění.

Známá potíž s prožíváním nepříjemných a tragických emocí v hrách je také spojena s tím, že tragické a dramatické okamžiky vyžadují většinou silný autorský zásah projevující se často proti-herně, tedy jako moment, kdy nerozhoduje hráč, ale vývojář (hra bez možnosti smysluplné volby ze strany hráče ovšem už víceméně není hrou). Konkrétně se snaha řídit hráčův zážitek projevuje většinou ve formě přísně lineárního narativu některých her, které neposkytují příliš svobody hráčům, anebo ve formě videí, tzv. cut-scenes, které hru samotnou vlastně na nějaký čas pozastaví. Rohrerovi se v *Passage* podařilo vytvořit něco z tohoto hlediska velmi vzácného: nevyužívá žádné vnější „mimo-herní" berličky, aby umístil hráče do určité pozice a přiměl ho projít určitou zkušeností. Emoce zde plynou čistě z toho, jaké možnosti a omezení nám klade samotná hra. Přestože je zážitek velmi autorsky řízený (a tudíž i efektivní), nenarušuje to tentokrát samotné herní mechaniky, naopak zážitek plyne z nich. Právě to na hře zaujalo leckteré herní vývojáře a kritiky, mimo jiné i už zmiňovaného vývojáře Clinta Hockinga, který v rámci uvažování o hře *Bioshock* (2007) přišel s často opakovaným termínem „ludonarativní disonance".[504] Tímto termínem Hocking

504 Clint Hocking. „Ludonarrative Dissonance in Bioshock" [online]. *Click Nothing*. 7. 10. 2007 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.

poukazuje na to, že herní mechanismy *Bioshocku* jsou v rozporu s příběhem a poselstvím této hry – nejenže se nepodporují vzájemně, ale vyloženě jdou proti sobě.[505] *Passage* je jedna z mála her, kde tento rozpor neexistuje, význam se zde děje procesuálně skrze herní systém. Podle Rohrera je tento postup vůbec klíčem k tomu, aby se počítačové hry jednou staly uměním. V roce 2008 napsal Rohrer text *The Game Design of Art* (Herní design umění), v němž mimo jiné píše: „Hra může dosáhnout všeho, co film. Hry ale mají jeden rys navíc, který je odlišuje od všech ostatních médií: herní mechaniky [v orig. gameplay]. […] Bohužel herní mechaniky jen zřídka odpovídají tomu, co se hra snaží vyjádřit."[506] V době vzniku tohoto svého textu si Rohrer dokázal vzpomenout jen na čtyři hry, jimž se podařilo skloubit herní mechanismy s výrazným uměleckým vyjádřením (*Braid, The Marriage, Stars over Half-moon Bay* [2008], *Super Columbine Massacre RPG!*).

Další zajímavý prvek ovlivňující to, jak na nás hráče *Passage* působí, je skutečnost, že se jedná o částečně autobiografickou, osobní hru, což je opět dost nezvyklý postup v rámci vývoje her. Nemusíme přitom znát informace týkající se vzniku hry, abychom tuto její dimenzi vnímali, je zakomponována přímo do hry samotné. Hra nám nedává na výběr avatara, hrajeme za blonďatého muže s delšími vlasy – který se nápadně podobá, navzdory své „rozpixelovanosti", autorovi. Samotný příběh hry je pak ovlivněn Rohrerovými zážitky a tím, jaké hodnoty vyznává – silně rodinně založený tvůrce zde předkládá v miniaturní zkratce svou verzi nástrah i krás rodinného života, své pocity a obavy. Pro Rohrera je *Passage* „memento mori" hrou, hrou-upomínkou na naši vlastní smrtelnost, a tento koncept se mu daří velké části hráčů ve hře skutečně zpřítomnit. Například kritik Alec Meer svůj zážitek ze hry shrnul takto: „Co když budete cestovat společně? Pak zemře i ona. A vždy před vámi. Takže tak jako tak zemřete sám, ať se rozhodnete jakkoli. Pocit ztráty, když vaše partnerka zemře, je hrozný – nevíte, kde jste, nevíte, kam míříte, a vůbec nevíte, proč tam jdete. Nemáte nic. Vše, co vám zbývá, je směřovat ke své vlastní smrti."[507]

Následující Rohrerova nezávislá hra nesla název *Gravitation* (2008). Obsahovala opět autobiografické prvky a vrátila se k tématu rodiny, i když již ne v natolik emočně vyhroceném pojetí. Podobně jako v *Passage* ani zde nevíme zpočátku, co je cílem hry, jak ji máme hrát – zážitek se rozvíjí právě

505 Zatímco v rámci příběhu *Bioshocku* si nemůžete zvolit, na jakou stranu se postavíte, v rámci herních mechanik můžete hrát různými způsoby a vyjadřovat tím různé ideologické názory, což je podivně nesourodé.

506 Jason Rohrer. „The Game Design of Art" [online]. *The Escapist*. 24. 6. 2008 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art.

507 Alec Meer. „Time Goes By" [online]. *Rock, Paper, Shotgun*. 7. 12. 2007 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.rockpapershotgun.com/2007/12/07/time-goes-by/.

skrze objevování herního světa a jeho pravidel. Těm, co hru neznají, opět doporučuji nejdříve si ji zahrát (http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/), než budou pokračovat ve čtení – trvá jen osm minut, i když je samozřejmě možné hru hrát opakovaně a zkoušet jiný způsob jejího projití. Herní mechanika zde umožňuje hráči pocítit střet mezi snahou něco vytvářet, což ho vzdaluje od domova (jejž reprezentuje Rohrerův „virtuální/skutečný" syn Mez hrající si na dolní hladině obrazovky), a snahou být se svými blízkými. Hledání rovnováhy mezi vlastní prací a rodinou, stejně jako mezi svými někdy pochmurnými náladami a veselostí, se stává hlavním metaforickým tématem této hry. Přestože je možné tuto metaforu po několikerém hraní z hry pochopit a hra zaujme svojí grafikou i způsobem, jak jemně a postupně odhaluje své téma, nedaří se jí podle mého až tak dobře umístit samotné hráče do středu nějakého silného emocionálního a zároveň existenciálního dramatu, jako tomu bylo v případě *Passage*.

V roce 2009 pak Rohrer přichází s pozoruhodnou hrou *Between*, v níž zkoumá opět metaforickým způsobem určitý aspekt našich životů – abstraktně řečeno pocity distance a blízkosti, (ne)spolupráce a (ne)komunikace. Tato tajuplná hra pro dva hráče hrající na dálku po síti působí na první pohled jako zvláštně „porouchaná" logická hra, v níž každý z hráčů buduje věž z různobarevných obdélníčků, zatímco ten druhý mu do stavby zasahuje, mění barvu segmentů, posouvá je. Osobně se mi s mým herním spoluhráčem nepodařilo přijít na to, jaká přesně je logika našeho spoluhraní, co máme dělat, aby se nám naše mise skutečně podařila, jak si máme vzájemně pomáhat. Koncept hry je totiž založen také na tom, že sice spolu hrají dva hráči a vzájemně ovlivňují do určité míry to, co uvidí ten druhý, ale neznají přitom vůbec pravidla vzájemného „kontaktu" svých dvou herních prostorů a nemohou se nijak společně domlouvat (ve hře není žádný interní chat a v instrukcích vás autor žádá, abyste spolu nekomunikovali ani pomocí Skypu, telefonu apod.). Výsledný zážitek se postupně otevírá v až mystický pocit jakési jen tušené, ale neviděné přítomnosti kohosi druhého v prostoru, který obýváte též, ve zvláštní zážitek současného spolubytí s někým, s kým nemůžete komunikovat – s kým jste i nejste spojení. Hru můžete přitom samozřejmě vnímat i jen jako logickou hru, která má možná i nějaké jasné řešení, sousledností pravidel a postupů umožňujících docílit nějakého výsledku, možná dokonce skutečného setkání vašich avatarů v témže prostoru – i bez dosažení takového cíle (či možná právě kvůli jeho nedosažení) je ale koncept hry velmi působivý, umožňuje zakusit velmi obecné kategorie v rámci velmi konkrétní estetické zkušenosti. Kladem hry je také její sebereflexivní dimenze, to, jak převrací naše obvyklá konvenční očekávání týkající se žánru „kooperativní hry pro dva hráče" zcela naruby, zabraňuje nám kooperovat a komunikovat, přestože nás zároveň motivuje k tomu, abychom se o to stále pokoušeli. Hra získala cenu za inovativnost na Independent Game Festival.

V roce 2009 si pak Rohrer od tvorby artových her „odskočil" k vývoji *Primrose*, hry určené původně pro iPhone, ale později uvolněné i ve verzi ke stáhnutí zdarma na další platformy. Jedná se o abstraktní logickou hru, tentokrát bez jakýchkoli „vedlejších" rozšiřujících významů, nicméně s poměrně svěžím herním principem.

Hra *Sleep is Death* (2010) znamenala návrat k ambiciózním projektům fungujícím na více rovinách. Rohrer tentokrát nepracuje s metaforami a osobními zážitky, ale zpracovává velmi inteligentním způsobem dva problémy, které se v souvislosti s počítačovými hrami často řeší: problém umělé inteligence a vztah hraní a vyprávění, který je pro mnohé teoretiky i praktiky z principu konfliktní a neslučitelný. Problém umělé inteligence přitom vyřešil vtipně jednoduchým způsobem – jak píše Justin McElroy: „Rohrer za pomoci pár úderů do klávesnice a kliknutí na myš vyřešil celý problém umělé inteligence tím nejočividnějším způsobem na světě: nahradil ji člověkem."[508] Ve *Sleep is Death* spolu hrají dva hráči cosi jako improvizační divadlo. První z hráčů má roli vypravěče, toho, kdo připravuje prostředí, postavy, děj, přičemž může vybírat z už hotové databáze, na přípravu začátku příběhu má ale jen 30 sekund. Po něm má 30 sekund druhý hráč, který reaguje a rozvíjí příběh, v němž se ocitl, dál, pak se hra vrací opět na 30 sekund k prvnímu hráči atd. Dva hráči, kteří se mohou znát anebo to také mohou být cizinci, kteří se jen setkali v této hře, tak spolu vypráví a tvoří příběh, který může být seriózní, melancholický, poetický, komický atd., jak budou chtít. To, že nehrajete s umělou inteligencí, ale s živým spoluhráčem, který



Obr. 18 / *Sleep is Death* (2010)

508 Justin McElroy. „Hands-on: Sleep is Death" [online]. *Joystiq*. 5. 4. 2010 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.joystiq.com/2010/04/05/hands-on-sleep-is-death.

v rychlosti tvoří celý herní svět a ostatní postavy vašeho příběhu, je přitom velmi podstatné pro váš zážitek. Své úsilí můžete jeden druhému záměrně nabourávat, anebo si naopak vycházet vstříc, můžete se naladit na stejnou „vlnu" anebo se váš společný příběh může začít rozpadat – vždy je to doprovázeno speciálním křehkým pocitem spolupráce či naopak vzájemného nepochopení a „dělání naschválů", který nemůžete zažít v rámci hraní řízeného herním systémem, jenž nedokáže reagovat nikdy tak tvořivě a překvapivě jako živý spoluhráč.

Otázka skloubení principů hraní a vyprávění pronásleduje herní vývojáře už dlouhá desetiletí. Připomeňme si už dříve zmíněný názor Toma Bissella, jenž dilema vývojářů popisuje takto: „Videoherní forma je nekompatibilní s tradičním konceptem narativu. Příběhy jsou o plynutí času a narativním vývoji. Hry jsou o výzvách, které zadržují plynutí času a pozastavují narativní vývoj."[509] Podle Jespera Juula, Clinta Hockinga a dalších tkví problém v samotné interaktivitě her: aby mohl příběh fungovat dramaticky, překvapovat a napínat hráče, mít specifický rytmus, dávkovat informace přesně daným způsobem, musí být podle nich řízen autory; děj her ale řídí do značné míry sami hráči, to oni hře dávají rytmus, rozhodují se, co budou dělat a kam půjdou. To často nabourává autorské snahy o pečlivé budování dramatické linie.[510] Zatímco klasické narativy distancovaně interpretujeme, narativy v počítačových hrách sami aktivně (slovy Espena Aarsetha) konfigurujeme, zasahujeme do textu, spoluutváříme jej a měníme, čímž ale opět odebíráme autorům jejich kontrolu nad příběhem, jehož kvalita a intenzita se tak někdy stává spíše věcí náhody než autorského záměru.[511] Zatímco klasické příběhy jsou lineární, příběhy v hrách jsou vždy nutně multilineární, jak poznamenává Jos de Mul.[512] Rohrerovo řešení tohoto dilematu je velmi elegantní, zábavné a funkční. Hraní a vyprávění sbližuje tím, že samotný proces vyprávění se stává hrou, v jakési moderní aktualizaci slavných surrealistických her, při nichž vznikaly kolektivním způsobem povídky a básně. Herní výzvou je tu samo spolu-budování příběhu, takže konflikt mezi interaktivitou a příběhem mizí, naopak se setkávají ve vzájemně podporujícím improvizačním rámci.

Sleep is Death v jistém smyslu není až tak hra, jak jí tradičně rozumíme, ale spíše hračka, herní prostředí umožňující dvěma hráčům relativně volně si hrát na tvorbu příběhu. Hra umožňuje uložit dokončený příběh ve formě jakéhosi komiksu, který pak můžete pověsit na web hry a sdílet s ostatními,

509 T. Bissell. *Extra Lives: Why Video Games Matter*.

510 Viz např. J. Juul. „Games Telling Stories".

511 Srov. E. Aarseth. *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*.

512 Jos De. Mul „The Game of Life: Narrative and ludic identity formation in computer games". In: Joost Raessens – Jeffrey Goldstein (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.

čímž se blíží také formě machinimy.[513] Přesněji řečeno se podobá stroji na výrobu komiksových machinim – ovšem s tím rozdílem, že zatímco machinimy mívají dopředu jasně definované prostředí a scénář, zde herní prostředí reaguje skutečně interaktivně a v reálném čase (pomocí hráče-vypravěče) na to, co udělá a řekne hlavní hrdina, jde o komplikovanější, více možností nabízející systém. Mezi přiznané inspirace Rohrera při tvorbě této hry náleží herní systém na výrobu interaktivních příběhů *Storytron*, na němž dlouhých sedmnáct let bez úspěchu pracoval vývojář Chris Crawford. Rohrerovi se nejen podařilo takovýto příběhový herní systém vytvořit v relativně krátkém čase, ale obdiv si zaslouží především jeho originalita, promyšlenost a funkčnost, kdy se navzdory komplikovaně znějícím herním mechanikám daří i začátečníkům rychle do systému proniknout a tvořit vlastní příběhy.

Hra *Inside a Star-filled Sky*, kterou Rohrer uvedl na trh v roce 2011, může na první pohled vypadat jako rychlá zábavná 2D střílečka, v níž střílíme v jakémsi lehce fraktálovém labyrintu po okolních nepřátelích a snažíme se posílit pomocí nalézaných „power-upů", předmětů, které nás vylepšují. I tato na první pohled vcelku obyčejně vypadající hra je nicméně chytrým přepracováním známých herních principů. Podobně jako v jiných svých hrách i zde se Rohrer rozhodl, že vše bude procedurálně generované, takže nikdy nevstoupíte do stejné hry dvakrát. Kouzlo *Inside a Star-filled Sky* spočívá ve zvláštním způsobu, jak se zde pracuje s vnitřkem a vnějškem, jak se do sebe zavinují: váš herní avatar, stejně jako power-upy a nepřátelé, jsou něčím, do čeho můžete vstoupit a ocitnout se náhle v dalším levelu hry. Neustálé převracení vnějšku a vnitřku, při kterém se hra znovu a znovu procedurálně generuje a teoreticky nás nechává hrát bez konce, vede k tomu, že hráč zakouší nekonečno v praxi. Vedle tohoto závratného efektu slouží ovšem tato mechanika k posílení hráčské zábavy: pronikání do vnitřku sebe sama, nepřátel a power-upů umožňuje strategicky přemýšlet a používat velmi různorodé taktiky (například můžete vstoupit do nepřítele a oslabit jej, abyste jej pak mohli snáze zlikvidovat). Zábavnost hry také zvyšuje ohromné množství zbraní a komb, což ještě dále zvyšuje strategické možnosti hry.

Další Rohrerova hra nese název *The Castle Doctrine* (2013). Jedná se o nejkontroverznější hru jeho kariéry: zatímco u dřívějších projektů se kritika ozývala maximálně z pozice mainstreamových vývojářů a hráčů, pro něž byly Rohrerovy hry příliš nepochopitelně artové, tentokrát se diskuse kolem ideologického působení hry rozhořela i v rámci „spřízněné" komunity herních kritiků a praktiků. Potíž některých hráčů s hrou tkví v tom, že se dotýká (především v USA) ožehavého tématu práva na sebeobranu a vlastnictví zbraní, přičemž Rohrer ve hře i v rozhovorech prezentuje svůj libertarián-

513 Machinimy jsou filmy natáčené samotnými hráči za pomoci herních enginů.

ský názor, že lidé by měli mít právo se bránit a že by měli mít právo koupit si zbraň, i když on sám ji například nevlastní.

The Castle Doctrine je zvláštním převrácením principů MMORPG: ve hře nikdy přímo nehrajete s jinými hráči, do jejich domů vstupujete pouze tehdy, když v nich nejsou, a zároveň ve svém domě nalézáte stopy jejich přítomnosti, když už odešli. Princip hry se točí kolem pocitů ztráty a potřeby chránit svůj domov a svou rodinu. Coby hráč vlastníte dům a máte rodinu s dvěma dětmi, přičemž za peníze si nakupujete různé obranné mechanismy (třeba elektrickou podlahu, pistoli či past ve formě jámy). Hrozí totiž, že jakmile odejdete z domu pryč nebo se odhlásíte ze hry, vloupají se k vám jiní hráči a pokusí se vám ukrást vše, co máte. Mohou i rozbít vaše věci a zabít vaše domácí mazlíčky a rodinu, která v domě během vloupání je a snaží se utéct nebo bránit (manželka má na obranu zbraň, což je jedna z věcí, kterou někteří lidé na hře kritizují). Morálně relativizující část ovšem přichází s tím, jak si vyděláváte peníze na obranu svého domova a rodiny: sami se vloupáváte do domů jiných lidí za jejich nepřítomnosti a kradete jim peníze a věci. Hra umožňuje vloupat se do domu někoho, kdo předtím vnikl do vašeho domova, a „mstít se", zároveň ale samozřejmě můžete být i při svém loupení ohleduplní a například neubližovat rodině. Hraní tak s sebou přináší i různá morální dilemata.

Inspirací při tvorbě této hry byla pro Rohrera zkušenost z období, kdy spolu se svou rodinou určitou dobu žil v nebezpečné čtvrti s velkou zločinností. Rohrer byl tehdy donucen přemýšlet o tom, jak by svou rodinu ochránil při přepadení, uvažoval dokonce i o koupi zbraně, neustále s rodinou očekávali, že jejich dům může být vyloupen. Emocionální jádro herní zkušenosti, která je opět určitým autobiografickým, osobním uměleckým vyjádřením, tkví ve strachu ze ztráty a v pocitu zodpovědnosti za vaši rodinu, o niž byste se měl postarat, ale vlastně si nejste jistý, jakým způsobem a jestli to vůbec zvládnete. Pozice, do níž nás hra staví, je tak do určité míry docela nepříjemná, nutí nás projít si negativními pocity strachu, bezmoci, ztráty či pomstychtivosti, stejně jako vstoupit i „na druhou stranu", sám páchat zlo, jehož důsledky ovšem jindy zažíváme na vlastní kůži v roli oběti, být v roli, za niž se vlastně stydíme. „Přišlo mi správné udělat hru, kde se cítíte divně, když se vám někdo dívá přes rameno, když ji hrajete. Je to až hrůzostrašné, což podle mne znamená, že to funguje na estetické rovině. A je to o kontroverzním, ale důležitém tématu. Otázka sebeobrany jen tak brzy nezmizí a je zvláštní tu otázku položit ve světě videoher, kde každý z nás zabil už řekněme deset tisíc či víc virtuálních lidí," řekl k tomu autor v jednom rozhovoru.[514]

514 Leigh Alexander. „The strange, sad anxiety of Jason Rohrer's The Castle Doctrine" [online]. *Gamasutra*. 6. 8. 2013 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/197707/.

Rohrerovi bylo u této hry vyčítáno jak podporování práva na sebeobranu pomocí zbraní, tak příliš genderově stereotypní přístup (muž-ochránce se stará o domov a rodinu, zatímco žena je jen pasivnější, mlčící obětí potenciálního násilí) a v neposlední řadě skutečnost, že hra jistým způsobem – z pohledu některých hráčů – komodifikuje i naši rodinu, činí z manželky a dětí jen další předměty, které vlastníme a snažíme se ochránit před zloději. Podle Rohrera je nicméně tato hra především o určité morální ambivalenci – snaží se její pomocí vyvolat diskusi o tématu, aniž by měl sám zcela jasno, jak se k němu postavit: „Já vlastně nutně ani nerozumím tomu, o čem to je, prostě jsem potřeboval tu hru vytvořit. Není to nějak logické. Vhodí vás to do toho zmatku a nechá vás to, ať se s tím sami nějak poperete."[515]

Jedenáctá a prozatím poslední Rohrerova hra, *Cordial Minuet* (2015), je okultní onlinová hra, v níž hrajete o skutečné peníze (nicméně sázet můžete třeba jen jednu penny). Logická hra pro dva hráče hrající přes síť je založena na dedukování a propočítávání toho, co asi udělá váš soupeř, a podobá se tak třeba pokeru. Při studiu historie her Rohrer zjistil, že většina her, včetně šachu, se v minulosti hrála o peníze. Hrát o skutečné peníze, třebas jenom o malé částky, přitom podle něj vnáší do hraní extrémní napětí a zároveň se tím poukazuje na to, jak jsou pro nás peníze vlastně až absurdně podstatné: „Nedávno jsem začal hrát celkem hodně Texas hold' em a ta hra se mnou udělala něco, co předtím žádná jiná. Dramatičnost a emocionální úzkost se ohromně zvyšuje, když je v sázce něco reálného. Mám rád hry, které mohou zasáhnout do skutečného života hmatatelným způsobem."[516] S hrami o skutečné peníze se spojuje také fenomén gamblingu a závislosti, i to bylo pro něj jedno z východisek, něco, co chtěl svojí hrou prozkoumat či možná lehce parodicky reflektovat: „Víte, jako herní vývojář jsem dospěl k závěru, že jsem vlastně vývojář drog. Pokud mám být drogovým vývojářem, tak jsem zkusil ten úkol vzít vážně."[517]

Cordial Minuet není ale pouze logická, matematická hra – další její rovinu tvoří okultní kontext, do kterého je zasazena a který z ní dělá téměř ARG (tj. alternate reality game, hru alternativní reality). Východiskem bylo pro Rohrera zjištění, že hry byly po mnoho staletí hrány jako okultní či náboženský rituál, využívaly se pro věštění osudu, komunikaci s bohy atd. Název hry tak můžeme číst jako anagram pro *Demonic Ritual* a vnímat ji jako prostředek, jak se dobrat k nějakému zásadnímu, život měnícímu tajemství.

---

515 *Tamtéž*.

516 Stephen Totilo. „A Mildly Satanic New Game That You Can Only Play Online With Money" [online]. *Kotaku*. 23. 9. 2014 [cit. 9. 2. 2016]. Dostupné z: http://kotaku.com/a-mildly-satanic-new-video-game-that-you-must-play-onli-1638083439.

517 Michael Thomsen. „Losing 5$ in Jason Rohrers Cordial Minuet" [online]. *Forbes*. 31. 10. 2014 [cit. 9. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.forbes.com/sites/michaelthomsen/2014/10/31/losing-5-in-jason-rohrers-cordial-minuet/#5a37120378ab.

Už úvodní stránka hry má podle Rohrera fungovat tak trochu jako vstup do jakési tajné společnosti, samotná herní plocha s čísly pak byla inspirována tabulkami, jež se kdysi používaly pro vyvolávání duchů. Dvanáct nejlepších hráčů získalo od autora po čase odměnu ve formě medailonů vyrobených z bronzu, stříbra a zlata, do nichž byly vyryty tajemné symboly. Komunita, jež se vytvořila kolem hry, se následně usilovně snažila a snaží dekódovat, co přesně znamenají ony amulety, čísla na herní ploše, okolní texty atd.

Celkově *Cordial Minuet* můžeme vnímat několika způsoby: jako zábavnou, rychlou onlinovou hru o peníze, snažící se konkurovat třeba pokeru; jako tajuplnou, spikleneckou síť šifer a hádanek, za nimiž se možná skrývá jakési zásadní, okultní tajemství, jež by hráči mohli společnými silami odhalit; anebo jako konceptuální, ironické, sebereflexivní dílo pohrávající si s některými klíčovými historickými aspekty hraní her. Minimalistický design a na druhé straně takováto vrstevnatá sofistikovanost idejí stojících za hrou ovšem způsobily, že se příliš neujala a komunita jejích hráčů byla relativně malá. Jak k tomu smířeně poznamenává Rohrer: „Vždy se snažím vytvořit něco nového a šíleného a odlišného, ale většinou se najde jen velmi malé procento lidí, kteří takovéto divné, odlišné věci ocení."[518]

* * *

Vedle samotných her a softwarů Rohrer vytvořil i několik konceptuálnějších projektů. V roce 2008 publikoval v internetovém časopise *The Escapist* sérii článků a herních prototypů *Game Design Sketchbook*, v nichž zpracovával rozličná témata (jeho náčrty her v této sérii se jmenují například *Regret*, *Police Brutality* či *Perfectionism*). Na každoročně pořádané mezinárodní konferenci Game Developers Conference, jež je největší profesionální konferencí herních vývojářů vůbec, se pak několikrát zúčastnil soutěže Game Developers Challenge, pořádané Ericem Zimmermanem. Jedná se o workshop, v jehož rámci několik vybraných herních vývojářů vytváří předem hru či herní prototyp na zvolené téma a v rámci konference pak onu hru prezentují publiku, jež volí nejzajímavější, nejoriginálnější koncept z těch, jež jim byly představeny. Podle Zimmermana je cílem této akce „ukázat všem, jaký proces se skrývá za vývojem hry, a pokusit se všechny přimět k přemýšlení o nových typech her".[519] V roce 2011 se Rohrer zúčastnil Game Developers Challenge spolu například s Jenova Chenem či Johnem Romerem, zvítězil ovšem právě Rohrer se svým konceptem hry

518 Laura Hudson. „The occult gambling game giving out amulets of real gold" [online]. *Boingboing*. 19. 5. 2015 [cit. 9. 2. 2016]. Dostupné z: http://boingboing.net/2015/05/19/cordial-minuet.html.

519 Cit. podle „Game Developers Conference" [online]. *Wikipedia*. [Cit. 9. 11. 2013.] Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Game_Developers_Conference.

Chain World. Tématem pro tvorbu hry bylo náboženství, a Rohrer proto vytvořil hru, jež by se díky své nedostupnosti a jedinečnosti mohla stát až jakýmsi předmětem mystického uctívání. Hra, která je modem slavného *Minecraftu*, existuje jen v jedné jediné, na USB paměti existující verzi, kterou během prezentace Rohrer poslal do publika. Koncept hry počítá s tím, že hra bude kolovat mezi lidmi jako jakýsi tajný, vzácný artefakt, bez možnosti si ji koupit, neustále se pohybující, řetězově předávaná od jednoho „vyznavače" k druhému.[520]

Další propracovaný koncept přinesl Rohrer na Game Developers Challenge, jež se konala v roce 2013 za účasti například Harveyho Smithe či Willa Wrighta. Rohrer opět zvítězil, tentokrát v rámci tématu „humanity's last game", tedy poslední hra lidstva. Aby vytvořil poslední hru lidstva, rozhodl se Rohrer, že by měla splňovat dvě podmínky: musí vydržet až do daleké budoucnosti a je třeba zabránit tomu, aby ji kdokoli hrál dříve než řekněme za 2000 let.[521] Jeho hra nazvaná *A Game For Someone* splňuje obě tyto podmínky. Hru vyrobil ne coby počítačovou, ale jako deskovou, přičemž je vyrobena z titanu, aby bylo zaručeno, že přetrvá v čase co nejdéle. Aby hru nikdo nehrál dřív než v budoucnosti, včetně samotného jejího autora, prošla procesem testování a balancování čistě za pomoci počítačové umělé inteligence. Výslednou hru pak Rohrer zakopal v nevadské poušti, sám neví kde. Lidem v publiku při prezentaci svého projektu sice rozdal lístečky s koordináty – ale jedná se o koordináty všech možných míst zakopání hry v oné poušti, pouze jeden lístek s informacemi je pravdivý. Podle Rohrera bude trvat zhruba 2 000 let, než lidé prozkoumají všechna jednotlivá místa v poušti a hru konečně objeví (aby si ji mohly zahrát i generace našich potomků, jsou k ní přiloženy instrukce ve formě piktogramů). Jeho cílem bylo mimo jiné dodat tvorbě her extrémní časovou dimenzi: podobně jako tomu bylo při stavbě katedrál trvající někdy třeba i 300 let, se Rohrer nedožije toho, jak jeho hra bude nakonec hrána a jak na ni lidé budou reagovat.

* * *

Podobně jako experimentální tvůrci v jiných médiích i Rohrer si záměrně volí asketický životní styl (s manželkou se snaží vyžít za 10 000 dolarů ročně, přestože by jej na základě jeho vývojářských úspěchů jistě zaměstnaly leckteré

520 Rohrerovu prezentaci je možno zhlédnout zde: „The Game Design Challenge 2011" [online]. *GDC Vault*. [Cit. 9. 11. 2013.] Dostupné z: http://www.gdcvault.com/play/1014541/The-Game-Design-Challenge-2011.

521 Viz například John Walker. „How Jason Rohrer Won the Game Developers Challenge" [online]. *Rock, Paper, Shotgun*. 4. 4. 2013 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné online: http://www.rockpapershotgun.com/2013/04/04/how-jason-rohrer-won-the-game-design-challenge/.

dobře platící firmy) a zároveň tvůrčí minimalismus. Nejde o excentrickou volbu stavěnou na odiv, ale racionální rozhodnutí umožňující mu být svobodný a pracovat na takových projektech, jaké si sám zvolí. Své hry si většinou i sám distribuuje a propaguje a náleží k těm nezávislým tvůrcům, kterým se skutečně daří se vývojem svých malých nezávislých her uživit. (Na druhou stranu jeho rozhodnutí nedistribuovat hry např. prostřednictvím Steamu pravděpodobně dosti omezuje jejich hráčskou základnu.) Jeho hry překvapují způsobem, jak skrze herní mechaniku přinášejí hráčům intenzivní pocity a metaforická vyjádření témat podstatných pro naše životy, pozoruhodné jsou ovšem také svou autobiografickou rovinou, sebereflexivní prací s herními konvencemi a žánry a důrazem na konceptuální čistotu výsledných děl.

David Cage

Francouzský vývojář David Cage (vlastním jménem David De Gruttola, *1969), zakladatel studia Quantic Dream, je jednou z nejrozporuplněji přijímaných postav světové herní scény. Na jedné straně je oslavován coby inovativní, autorský tvůrce, který v rámci svých adventur propojuje médium počítačových her s kinematografií, usiluje o výrazně emocionálně působivé a imerzivní zážitky přinášející komplikovanější, obecnější témata. Experimentuje za tím účelem s narativními a technickými možnostmi her, mj. s hraním za více postav, flashbacky a flashforwardy, narativními zvraty, morálně obtížnými volbami, technikou motion capture umožňující zapojit do tvorby plnohodnotným způsobem herce. Na druhou stranu se jeho hry a proslovy, v nichž se snaží apelovat za dospělejší a realističtější hry pro různorodější publikum, setkávají s velmi nepřátelskými reakcemi ze strany části hráčů, podle kterých Cage nerespektuje specifičnost herního média a vytváří spíše jakési béčkové, nedostatečně interaktivní filmy s nudnou hratelností a klišovitě působícími příběhy i dialogy.[522]

Cage byl původně hudebníkem – už od pěti let se učil hrát na klavír a později studoval na konzervatoři. V osmnácti odešel z rodného města Mulhouse do Paříže, aby se mohl profesionálně věnovat skládání hudby. V roce 1993 založil společnost Totem Interactive, která dodávala hudbu pro televizi a další média. Jeho klienty se v té době staly i některé videoherní firmy jako Sony, Virgin či Cryo. Složil soundtrack např. pro hry *Timecop* (1995) a *Hardline* (1997). Ve svých 28 letech se rozhodl vydat ve svém životě jiným směrem, než jaký mu nabízela hudební kariéra. Lákala jej filmařina a psal také sci-fi povídky, nakonec se ale rozhodl všechny tyto své umělecké zájmy zúročit v médiu počítačových her, jež ho lákalo svou novostí. Za tím účelem založil v roce 1997 v Paříži společnost Quantic Dream, která posléze vyprodukovala čtyři pozoruhodné počítačové hry, díky nimž se Cage proslavil coby jeden z nejinovativnějších herních vývojářů: *Omik-*

522 Viz např. TheMacabreMilkman. „Why David Cage is Wrong and Why Heavy Rain Sucks" [online]. *IGN*. 22. 3. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.ign.com/blogs/themacabremilkman/2013/03/22/why-david-cage-is-wrong-and-why-heavy-rain-sucks; Allistair Pinsof. „This is not an article about David Cage" [online]. *Destructoid*. 29. 4. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: https://www.destructoid.com/this-is-not-an-article-about-david-cage-252639.phtml. O tom, jak vděčným cílem vtipů se Cage na internetu stal, svědčí i falešný twitterový účet parodující jeho názory (https://twitter.com/fakedavidcage).

ron: Nomad Soul (1999), *Fahrenheit* (2005),[523] *Heavy Rain* (2010) a *Beyond: Two Souls* (2013).

U všech těchto projektů Cage působil coby jejich hlavní autor fungující současně v roli scenáristy, hlavního vývojáře, režiséra i ředitele společnosti. Takovýto výrazně autorský přístup, díky němuž má Cage hlavní rozhodovací pravomoc nad všemi složkami díla, není v herním průmyslu příliš obvyklý, alespoň na poli velkých, tzv. AAA her, jež jsou velmi finančně náročné a na jejichž přípravě se podílí desítky až stovky lidí. Cageova sveřepost, s níž si vydobyl takovouto pozici, je založena na jeho vědomém přihlášení se ke konceptu autorské tvorby:

> „Náš průmysl příliš nevěří autorům. Máme pocit, že autoři jsou nějaké divy, něco téměř nekontrolovatelného – a to mnoho vydavatelů nesnáší. Chtějí lidi, které mohou kontrolovat, chtějí patnáct scenáristů, takže když jeden odejde, projekt může pokračovat dál. A když chtějí něco změnit, tak tam nebude nikdo, kdo by říkal: ‚Počkejte, já jsem autor! Nemůžete měnit mojí práci!'"[524]

Autorství jeho her nespočívá jen v tom, že má hlavní slovo při jejich vzniku, ale také v důrazu na osobní rovinu témat, jež do nich vnáší. *Heavy Rain* je sice noirový thriller o sériovém vrahu dětí, ale ve svém jádru zkoumá především téma rodičovské lásky, které se Cage coby otce dvou dětí osobně dotýká. Cage se při jeho tvorbě inspiroval i svým vlastním zážitkem – v nákupním centru se mu jednou ztratil jeho tehdy pětiletý syn. Tato scéna se poté v modifikované podobě objevuje i v samotné hře. Ocitáme se v ní v roli otce hledajícího syna v davu lidí. Syna kvůli jeho malé výšce nemáme šanci vidět, ale orientujeme se podle červeného balónku, který drží. V rámci přeplněného nákupního centra není jediným dítětem, které má červený balónek, což hledání komplikuje. Obtížné prodírání se davem, vizuální dezorientace a znepokojivá hudba zde pomáhají spoluvytvořit realisticky působivý obraz stoupající rodičovské úzkosti o dítě. U hry *Beyond: Two Souls* byl zase prvotním impulzem zážitek, kdy Cageovi zemřela blízká osoba, a to ho přimělo více uvažovat o smrtelnosti, o tom, co následuje po smrti, jak se se smrtí svých nejbližších či obecněji se ztrátami vyrovnáváme. Na otázku jednoho novináře, nakolik jsou jeho hry autobiografické, Cage odpověděl: „Ano, ty hry jsou velmi osobní. Od *Heavy Rain* píšu hodně o sobě a svých zkušenostech, o svém životě. Nevím, jestli jsou z toho pak lepší příběhy,

523 V Severní Americe byla tato hra uvedena pod názvem *Indigo Prophecy*, v roce 2015 pak vznikla remasterovaná verze nazvaná *Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered.*

524 Kelly Neon. „David Cage: ‚I remember how scared we were'" [online]. *Videogamer.com*. 23. 8. 2012 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.videogamer.com/ps3/heavy_rain/news/david_cage_i_remember_how_scared_we_were.html.

ale cítím, že jsem tak upřímnější, věrnější tomu, co chci říct a o čem chci psát."[525]

Společnost Quantic Dream, kterou založil spolu s Guillaumem de Fondaumièrem, se od počátku věnovala nejen vývoji her, ale také rozvoji využívání techniky motion capture. V rámci specializovaného studia, které pro motion capture vybudoval, vznikají nejen vlastní herní projekty Cage a jeho spolupracovníků, ale zároveň Quantic Dream působí jako respektovaná firma, do níž chodí natáčet motion capture technikou filmaři a jiní videoherní tvůrci. Finanční úspěch Quantic Dream na tomto poli zčásti umožnil financovat herní produkci studia. Na konci 90. let, kdy s ní začínali, byla metoda motion capture v počátcích, postupně se nicméně zdokonalovala. V současnosti tak Quantic Dream vlastní studio, v němž herecké performance zachycuje současně 75 kamer s vysokým rozlišením. Od roku 2010 studio umožňuje tzv. full performance capture, kdy je velmi věrně a realisticky zachycován nejen pohyb těla, ale i mimika a podoba obličeje. Současně je studio uzpůsobeno k tomu, aby bylo možné paralelně zaznamenávat i hlasové projevy herců.

Cageovy hry jsou do jisté míry technickou exhibicí toho, čeho je možné s motion capture metodou dosáhnout. Dáváno je nám to najevo například v *Beyond: Two Souls* už od začátku tím, že v menu je na pozadí ostentativně vystavena ve velkém detailu tvář hlavní hrdinky v pohybu, zachycující i velmi nepatrné proměny její mimiky. Zatímco v *Heavy Rain* se objevují ještě nepříliš známí herci jako Sam Douglas či Leon Ockenden, ke spolupráci na *Beyond: Two Souls* Cage získal dvě herecké hvězdy, Willema Dafoea a Ellen Pageovou, a působivost této hry je tak z velké části založena na vynikajícím hereckém ztvárnění hlavních představitelů. Natáčení za pomoci motion capture přitom pro herce není jednoduché – jejich performance probíhají bez kostýmů a dekorací, v prázdném prostoru studia, přičemž na sobě mají desítky malých kuliček, markerů, které slouží k tomu, aby byl na základě záznamu jejich pohybu v počítači následně rekonstruován digitální model hercova těla a tváře. Tyto markery mají herci připevněny také na obličeji, dokonce i na víčkách, aby byl výsledný model co nejrealističtější, zároveň je to ale samozřejmě rušivý element při jejich snaze vcítit se do role. Cage na proces natáčení scén s herci vzpomínal později s tím, že to bylo pro herce zprvu velmi náročné: „Nebyly tam žádné zjevné kamery, za něž by se dalo schovat, žádné speciální efekty, žádné kostýmy. Bylo to čisté hraní."[526] Herecké performance pro počítačovou hru s sebou nesou také nutnost na-

525 *Tamtéž.*

526 Matt S. „Beyond David Cage; the games, the art and the man" [online]. *DigitallyDownloaded.net.* 25. 9. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.digitallydownloaded.net/2013/09/beyond-david-cage-games-art-and-man.html.

učit se obrovské množství textu a různé scény opakovat a variovat, hrát je zcela jiným způsobem, protože herní narace je nelineární a umožňuje hráči zkoušet rozličné možnosti toho, co by postavy řekly a udělaly. Tento způsob práce má nicméně i určité výhody. Zatímco filmové natáčení bývá pro herce komplikované, protože musejí často dlouhé hodiny čekat, než se připraví scéna, kostýmy, masky, svícení atd., u motion capture mohou pracovat nerušeně, kamery jsou pevně rozmístěny v prostoru, a herci se tak mohou bez přerušení soustředit na svůj výkon. Ellen Pageová, která strávila několik týdnů zkoušením své role a pak cca čtyři týdny každodenním mnohahodinovým hraním svojí představitelky ze hry, později svůj zážitek přirovnala k velmi intenzivnímu hereckému workshopu.

Cageovi bývá někdy vyčítáno, že svou tvorbou i projevy na veřejnosti propaguje nejnovější a často velmi drahé technologické prostředky. *Heavy Rain* a *Beyond: Two Souls* vyšly jako exkluzivní tituly pro konzoli Playstation, díky čemuž na jedné straně Quantic Dream mohl využít finanční podporu ze strany velkého vydavatele, firmy Sony, a na druhé straně pro Sony Cageovy hry fungovaly jako jakási vlajková loď demonstrující výpočetní a obrazové možnosti jejich nových konzolí. Cage v rozhovorech nicméně zdůrazňuje, že jeho snaha o co největší realističnost, detailnost a plynulost obrazu hry neznamená, že by si necenil třeba nezávislých her, jejichž herní grafika je často velmi jednoduchá, někdy přímo viditelně pixelová: „[…] technologie je prostředek, který máme, abychom vytvářeli zážitky. Čím lepší máme prostředky, tím více flexibility a detailnosti můžeme využít při tvorbě hry.“[527] Zdokonalování technických prostředků je pro něj podstatné, aby se rozšířil výrazový rejstřík videoher. V případě děl zaměřených na realistický a psychologický zážitek, o nějž se snaží svými hrami, je tak podle něj prozkoumávání a využívání nových možností techniky na místě. Cage to přirovnává k technickému vývoji, jímž si prošla kinematografie, když se proměnila z němé na zvukovou:

> „[…] pomohlo to filmovému průmyslu dostat se k větším detailům, nuancím a jemnostem, takže už nebyla potřeba pantomima. Už jste nemuseli říkat lidem, aby poskakovali po celé místnosti, aby bylo pochopitelné, co se děje. Už existovala technologie, která vám umožnila porozumět, takže jste se mohli hercům jen dívat do očí a vidět, co cítí. Stále čekám na tento okamžik ve hrách. Kdy bude možné přestat dělat pantomimu a začít skutečně pracovat rafinovaně a s nuancemi.“[528]

527 *Tamtéž.*

528 Chris Kohler. „Q&A: *Heavy Rain* Creator Thinks Games Need to Grow Up“ [online]. *Wired.* 18. 2. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.wired.com/2013/02/david-cage-dice/.

Z hlediska produkce se Cageovy projekty stávají (i kvůli jeho snaze o vytváření technicky vypiplaných, propracovaných děl) čím dál většími a náročnějšími. První hru, *Omikron: Nomad Soul*, vytvořil v týmu 39 lidí, *Fahrenheit* vyvíjelo 71 lidí, na *Heavy Rain* měl 110 spolupracovníků a na tvorbě *Beyond: Two Souls* se podílelo cca 200 spolupracovníků.[529] Cage sice postupně rozšiřuje studio o nové zaměstnance, zároveň má ale výhodu v tom, že jádro jeho týmu zůstává stabilní, stejně jako způsob vzniku her, který většinou zabírá minimálně 3 roky: rok stráví Cage o samotě psaním scénáře, rok se hra natáčí a vyvíjí a třetí rok se postprodukuje. Scénář jeho her mívá až 4 000 stran, které nicméně následně zkracuje na zhruba polovinu.[530] Jak už jsem zmiňovala výše, v herním průmyslu není příliš obvyklé, aby takto rozsáhlý scénář psal jen jeden člověk – Cage tak má sice absolutní tvůrčí svobodu a kontrolu nad dílem, na druhou stranu je to dosti náročný úkol pro jednotlivce, napsat za rok 2 000 stran dlouhý scénář s mnoha narativními křižovatkami a variantami (pro srovnání: scénář celovečerního filmu mívá cca 200 stran). Pro svůj chystaný projekt *Detroit*, sci-fi z budoucnosti, ve které androidi získají vědomí a vlastní identitu, proto Cage zvažoval převzít model přípravy scénáře, jak je praktikován v současnosti u televizních seriálů, kde funguje tým scenáristů a vedle toho tzv. showrunner, jenž dohlíží nad celkovou podobou scénáře.[531]

Omikron: Nomad Soul

Na debutujícího vývojáře byla první Cageova hra, *Omikron: Nomad Soul* z roku 1999, velmi ambiciózním počinem. Kyberpunková sci-fi odehrávající se ve městě Omikron na planetě Phaenon přinesla na svou dobu nečekaně obrovský, detailně propracovaný a otevřený svět, v němž jste se mohli víceméně volně pohybovat. Hra měla sice poměrně lineární hlavní dějovou linku, bylo ale na vás, jestli jste se jí drželi, anebo jste nasedli do místní obdoby taxíku a vydali se prozkoumávat celé město. Na svou dobu byla hra touto otevřeností a živostí světa, v němž jste potkávali různé autonomně působící postavy a mohli prozkoumávat různá místa, velmi netradiční. Existovala tehdy sice už třeba první hra ze série *Grand Theft Auto* (1997), v níž měl hráč také relativně velkou svobodu, co bude ve fikčním světě hry podnikat, nepůsobila nicméně tolik realisticky, protože na rozdíl

529 Viz Patrick Miller. „What's Next? David Cage: ‚Indie developers are the future'" [online]. *GDC*. 11. 9. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gdconf.com/news/whats_next_david_cage_indie_de.html.

530 Viz Keith Stuart. „David Cage on grief, game design and Beyond: Two Souls" [online]. *The Guardian*. 4. 7. 2012 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/jul/04/david-cage-beyond-preview.

531 Viz K. Neon. „David Cage: ‚I remember how scared we were'" [online].

od trojrozměrné imerzivní grafiky *Omikronu* se v prvním *GTA* na herní svět díváme svrchu, a nikoli z pohledu první (či třetí) osoby.

Mezi zážitky, na něž jste mohli narazit při průzkumu města Omikron, náležela mj. i návštěva koncertu Davida Bowieho, resp. skupiny The Dreamers hrající Bowieho písně. Cage Bowieho původně oslovil s prosbou, zda by do hry mohl použít jeho píseň *Heroes*, Bowieho nicméně projekt natolik zaujal, že navrhl, že pro hru složí celý originální soundtrack, a ve hře se nakonec také i sám objevil v podobě trojrozměrných modelů – jednak v roli zpěváka zmiňované skupiny The Dreamers a jednak jako duch revolucináře Boze, uvězněný v počítačové síti.[532] Bowieho skladby, které hru doprovázejí (část z nich se poté objevila na jeho albu *Hours* [1999]), hře odehrávající se v téměř totalitním mimozemském světě dodávají snovou i naléhavě tísnivou atmosféru. Další originální prvek hry spočíval v samotných mechanikách – tvůrci se rozhodli smísit několik žánrů. Adventurní části, kdy zkoumáme město, mluvíme s různými lidmi, plníme úkoly, jsou proloženy akčnějšími momenty, kdy se hra mění na bojovou hru anebo na střílečku.

I z hlediska příběhu patřil Omikron k neobvyklým zážitkům. Na začátku v rámci lehce sebereflexivní, zcizující scény dostáváte jako hráč sedící před obrazovkou nabídku od postavy z hry, abyste se převtělili do policisty Kay´la 669 ve futuristickém městě Omikron. V průběhu hry vás pak čeká pátrání po sériovém vrahovi a po zmizelém kolegovi, odhalení, že mezi obyvateli města se skrývají démoni, vstup do rebelské, protivládní skupiny, jež se snaží bojovat proti rozsáhlému spiknutí vedenému starobylým démonem Astarothem atd. Coby hlavní hrdina zjišťujete, že máte schopnost reinkarnace a stáváte se různými postavami ve hře. Omikron tak ve svém narativu předznamenává v dobrém i ve zlém budoucí Cageovy tituly: nabízí nám vtahující možnost hrát za několik odlišných postav a přináší žánrový rámec skrývající v sobě poměrně spletitý a komplexní, místy ale bohužel také klišovitý a „přestřelený" příběh.

Fahrenheit

Druhá Cageova hra, *Fahrenheit*, vznikla až po šesti letech. Z vizuálního hlediska je posun v detailnosti grafického zobrazení oproti *Omikronu* obrovský: namísto hranatých jakoby loutkovitých figurek z *Omikronu* nás zde čekají již velmi realisticky vyhlížející postavy vytvořené za pomoci zdokonalené techniky motion capture. Cage se snažil této hře dodat filmový vzhled i mnoha dalšími způsoby: od hudby, kterou složil Angelo Badalamenti

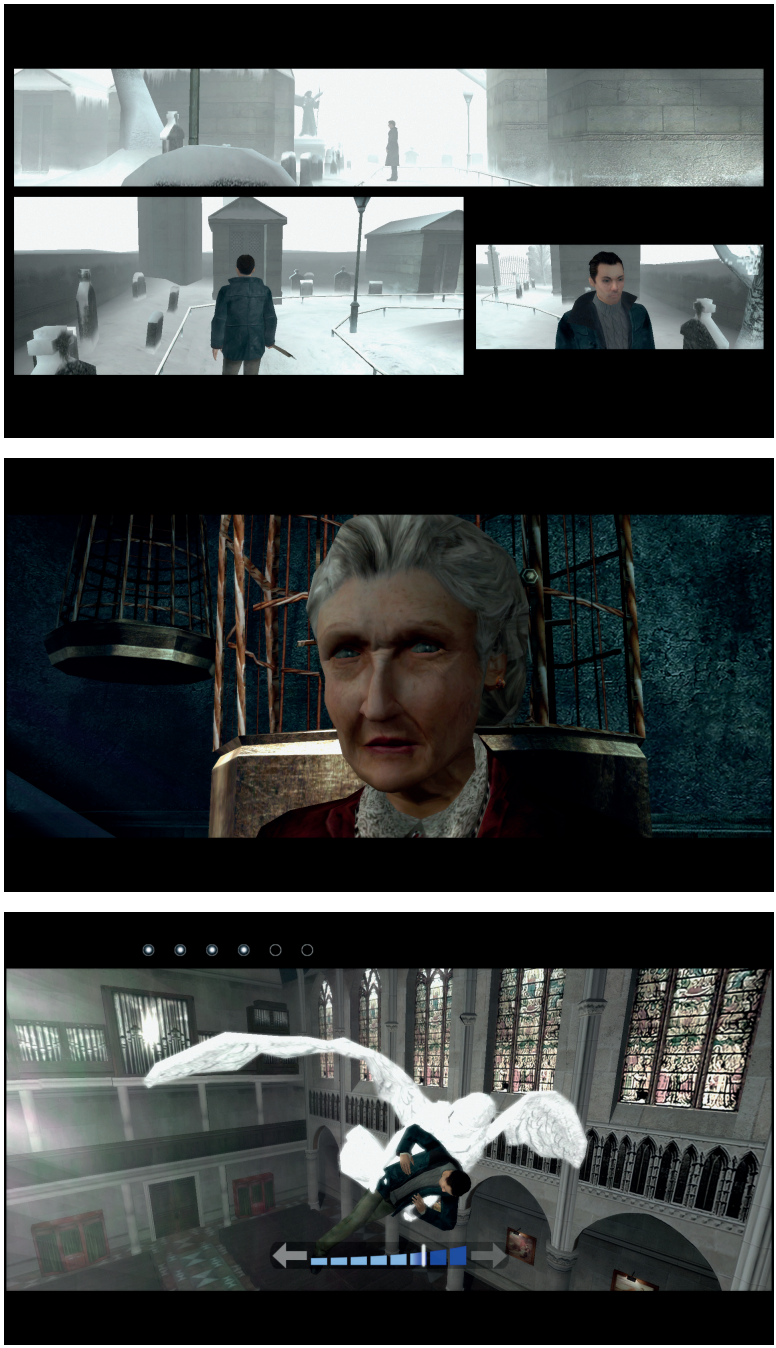
532 Viz Mike Futter. „Heavy Rain's David Cage Remembers His First Meeting with David Bowie" [online]. *Game Informer.* 14. 1. 2016 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2016/01/14/quantic-dream_2700_s-david-cage-reflects-on-his-first-meeting-with-david-bowie-for-omikron.aspx.

(známý pro své temně melancholické soundtracky k filmům Davida Lynche), přes výrazově „filmovou", na hráči často nezávislou kameru až třeba po detaily typu nápisů v menu, kde nenajdeme obvyklé Nová hra, ale Nový film.

Mezi inovativní prvky hry náleží podle mého soudu obzvláště ona zmiňovaná práce s obrazem, resp. s kamerou. Cage zde využívá fakt, že oproti filmovému natáčení odehrávajícímu se v realitě či ve studiu má ve hře daleko větší možnosti, jak s kamerou nakládat z hlediska místa, odkud zabírá scénu – v trojrozměrně vymodelovaném počítačovém světě není kamera nijak omezena zákony fyziky, může nám scénu vyjevovat odkudkoli, a navíc se libovolně zmnožovat a zobrazovat ji z více úhlů pohledu zároveň. Hra toho bohatě využívá v tzv. split screenech, tedy rozdělených či různě vložených obrazech v obrazu, kdy vidíme několik scén současně, případně několik úhlů pohledu na jednu scénu, a také při používání zcela flexibilní kamery, která může procházet volně světem, nazírat jej z obrovské dálky, z „nemožných" podhledů a nadhledů atd.

Například hned na začátku hry se ocitáme v abstraktním černém prostředí, v němž se zlehka snáší k zemi cosi jako červená peříčka, vprostřed obrazu se ovšem začne rozpínat druhý obraz, muže sedícího v jakémsi zvláštním, mlžném světě, který nám začíná vyprávět svůj příběh, zatímco se k němu kamera z velké dálky plynule přibližuje. Po střihu se ocitáme ve výšce nad oceánem ve vánici, s panoramatickým výhledem na New York. Kamera opět najíždí, či spíše nalétá blíž a blíž, podobně jako havran, který ji mine a kterého se kamera vydá sledovat ulicemi města až k restauraci, v níž začíná děj. „Exhibice" odpoutané kamery, jež by v případě filmu točeného v realitě bez pomoci digitálních úprav byla ne-li nemožná, tak velmi drahá, působí podmanivým, monumentálním, ale zároveň od počátku i napětí budícím dojmem. Na toaletách restaurace, jež kamera následně ukazuje z nejrůznějších, leckdy jakoby „nelidských" úhlů pohledu, čímž vyvolává očekávání skrytého nebezpečí, nacházíme hlavního hrdinu Lucase, jak v zatmění mysli zavraždí neznámého muže. Scéna je nasnímána za využití rapidmontáže, rotující kamery, inverzních barev a prostřihů do jakéhosi podivného zásvětí, což kupodivu působí celkem harmonicky dohromady a vše společně to dodává scéně vraždy znepokojivý a tajuplný nádech. Následně se Lucas, náš avatar, ze svého transu vzpamatuje a nechápe, co se stalo, jak je možné, že onoho muže zabil. V panice odchází z restaurace, přičemž split screen zde umožňuje působivě budovat napětí – zatímco v jedné obrazovce se policista blíží ke dveřím na WC, a tedy k Lucasovu, respektive „našemu" odhalení, v druhé hrajeme za Lucase se snahou uniknout policii včas.

Princip paralelní montáže, vyjevující současné, vzájemně spjaté děje, je funkčně využit ještě několikrát. Oproti filmům a seriálům, které s technikou



Obr. 19 / *Fahrenheit* (2005)

split screenu pracují (viz např. seriál *24 hodin* [2001] nebo snímek *Timecode* [2000]), ve hře se mi tento prostředek zdá být ještě intenzivnější, protože jsme to my sami, kdo musí reagovat na chvíli nahlíženou z více stran, kdy přímo vidíme, co se blíží či naopak jak nám něco podstatného uniká, a je na nás samotných, abychom situaci zvrátili ve svůj prospěch. Split screen je zadruhé pak využíván chytře k tomu, aby nás hra nenápadně naváděla, kam bychom měli jít a co máme dělat, bez nutnosti dávat do hry nějaké explicitní instrukce či tutoriály – např. ve scéně na hřbitově, kde se má Lucas sejít se svým bratrem, takto rozdělení obrazu vyjevující hřbitov z několika stran nejen vytváří vizuálně působivou koláž, ale zároveň nás jemně naviguje, kudy máme jít, abychom bratra na hřbitově nalezli.

Přestože kameru v některých chvílích neovládáme my jako hráči, hra se jen velmi zřídka uchyluje ke klasickým cut-scenes. Chvíle, kdy se kamera pohybuje autonomně, jsou organicky včleněné do děje. *Fahrenheit* se originálně snaží o co možná bezešvou fúzi, kdy hraní a autorská kontrola nad dějem nemají být v protikladu, ale plynule propojené. Cage v souvislosti se svými hrami mluví výslovně o své snaze „prozkoumat, jak vyprávět příběh prostřednictvím hráčových akcí, a nikoli prostřednictvím cut-scenes“,[533] a uvažuje:

> „Jak můžeme vytvořit dojem práce s kamerou během hraní, a ne pouze během cut-scenes? Jak se můžeme vyhnout tomu, aby byla kamera neustále za zády postav, když je navigujeme, a docílit toho, aby si spíše udržela filmovou kvalitu během hraní? Je toho mnoho zajímavého, co lze zkoumat na procedurální režii a na tom, jak AI a kamery mohou být použity tak, aby vytvářely ‚virtuálního režiséra' nabízejícího významuplné záběry, aniž by to přitom negativně ovlivnilo hratelnost.“[534]

Mysteriózní, nadpřirozená zápletka tohoto thrilleru sice v závěru opět působí překombinovaně a konvenčně, zároveň však umožnila Cageovi v roli scenáristy a vývojáře vybudovat ve hře mnoho podařených, napínavých scén až s hororovým nádechem. Například situace, kdy na Lucase v práci útočí broukovitá, přízračná monstra z jiného světa, která vidí pouze on, zatímco jej vyslýchá policista, přenáší velmi sugestivně svoje napětí i na hráče, kdy musíme spolu s Lucasem s obtížemi předstírat, že se nic neděje. Jiná dramatická scéna pohrávající si s žánrovými konvencemi, v níž se rea-

533 Kevin Ohanessian. „Heavy Rain Creator David Cage Reveals the Secrets of His Photo-Realistic Serial-Killer PS3 Game“ [online]. *CoCreate*. 31. 12. 2014 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.fastcocreate.com/1679014/heavy-rain-creator-david-cage-reveals-the-secrets-of-his-photo-realistic-serial-killer-ps3-g.

534 P. Miller. „What's Next? David Cage: ‚Indie developers are the future'".

lita fikčního světa doslova rozpadá a zaplňuje přízraky ze světa paralelního, je scéna v kostele, kde v roli Lucase musíme bojovat s oživlými sochami démonicky působících andělů. Podobně také scéna v domě tajemné stařeny Agathy, s místností plnou křičících havranů v klecích, zdařile vytváří stresující a podivnou atmosféru ne nepodobnou filmům Davida Lynche či knihám Stephena Kinga. Hra v těchto scénách opět využívá svou digitální podstatu, to, že oproti klasickému filmu snímanému na analogový pás může pracovat flexibilnějším a plastičtějším způsobem s fikčním světem, narušovat jeho realističnost, kombinovat jej plynule s fantazijními prvky.

Elegantním způsobem, jak posouvat děj, respektive navádět hráče, aby jej on sám posouval, a to přitom z dramaturgického hlediska co nejefektivněji, je občasné začlenění retrospektivního vyprávění anebo naopak flashforwardů motivovaných tím, že v rámci fikčního světa hry je Lucas obdařen věšteckými vizemi. Přestože to asi vyznívá krkolomně, v rámci hraní se jedná o celkem přirozeně působící vodítka, kdy např. Lucas předvídá příchod policisty do svého bytu, což ho (respektive nás hráče) vybudí k rychlé obranné akci; jindy pak třeba postava v minulém čase ve voice overu okomentuje scénu, jako by děj hry byl už jen vzpomínkou, vyprávěním, což umožňuje, abychom chápali, co máme dále dělat.

Z narativního hlediska se hře daří také pracovat s postavami. Tak jako ve třech ostatních Cageových hrách i zde máme možnost hrát za více postav. Hraní za více postav ve *Fahrenheitu* je zajímavé nejen z hlediska rozšíření zážitku na zkušenost více osob, ale je chytře odůvodněné i celkovou narativní stavbou příběhu: hrajeme střídavě za zločince prchajícího před policií a za policisty, kteří jsou pověřeni jeho dopadením. Protikladná motivace postav, za něž přitom sami do určité míry rozhodujeme, vytváří zapeklitá dilemata, zda určité postavě nadržovat a hrát za ni co nejlépe, zatímco jinou bychom mohli v jejích snahách poněkud brzdit, hrát tak, aby se jí její cíl nepodařil. Citová a současně morální dimenze, kterou to do hry vnáší, je dále rozvíjena pomocí morálních voleb, jež musíme občas činit v roli postav. Například Lucas se ve scéně v parku ocitne v situaci, kdy vidí topící se malé dítě, ale zároveň se zprava zdálky blíží policista a on je hledaný zločinec – pokud skočí do vody, aby dítě zachránil, policista jej uvidí a pravděpodobně zatkne, pokud do vody neskočí, dítě se dost možná utopí. Naše herní snaha konat to, co je výhodné pro našeho avatara, „vyhrát", se tu dostává do střetu s (fikčními) významy a hodnotami herního světa.

Herní mechaniky této adventury využívají krom obvyklého hovoření s jinými postavami a řešení logických hádanek také tzv. quick time eventy (QTE), které se v hrách začaly objevovat v první polovině 80. let. Quick time event označuje chvíli ve hře, kdy se vám na obrazovce objeví instrukce, jakou máte zmáčknout klávesu či provést akci, a vy to musíte v krátkém

časovém limitu provést, jinak selžete a leckdy musíte začít danou scénu hrát od začátku. Quick time eventy bývají využívány jako způsob, jak učinit cut-scenes interaktivnějšími: coby hráč ztrácíte kontrolu nad pohybem postavy a nad kamerou, zároveň ale QTE dokáže účinně vyvolat dojem fyzické námahy, strachu, stresu apod. Cage je ve *Fahrenheitu* i v dalších svých hrách často používá v dramatických chvílích, kdy je z autorského hlediska výhodné odebrat do značné míry hráči kontrolu nad vizuálním ztvárněním scény, ale přitom jsme na druhou stranu do hry o to více vtaženi díky nutnosti zbystřit své smysly a reakce, spoluprožívat paralelně s postavou velké vypětí a adrenalin. Konkrétně jsou tak ztvárněny často scény soubojů či honiček, kdy má naše fyzická aktivita zuřivého mačkání správného pořadí tlačítek být odrazem toho, co prožívá avatar. Časté využívání QTE působí rozporuplně: někdy skutečně dokážou velmi intenzivně vtáhnout do děje (obzvlášť když jde vaší postavě o život), jindy ale působí naopak jako cosi, co z děje vytrhává – velké barevné symboly na obrazovce, které znázorňují, jakou klávesu máte zrovna zmáčknout, jsou příliš odpojené od fikčního světa hry a mají zcizující efekt.

Přes někdy příliš zcizující quick time eventy, příliš konvenční žánrové prvky (scéna na opuštěné pouti v závěru, scéna v muzeu s vědcem apod.) a občasné narativně i herně zbytečné scény (viz mikrohry zahrnující trénink v boxu a basketbalový zápas anebo nudné scény sprchování a sexu) byl *Fahrenheit* ve své době opět nadmíru originálním počinem, sázejícím na nevídaně propracovanou práci s virtuální kamerou, vizuální i psychologickou realističnost postav, dramatický, napínavý děj a snahu vytvořit jakousi fúzi mezi herním a filmovým médiem, čerpající z obou to nejlepší.

Heavy Rain

Heavy Rain v jistém smyslu plynule pokračuje v tom, co předcházející *Fahrenheit* započal. I v tomto noirovém thrilleru hrajeme za několik postav a opět to s sebou nese nejen čistě psychologické potěšení z empatického napojení na rozdílné charaktery. Naše čtyři postavy všechny pátrají po sériovém vrahovi, který se zaměřuje na vraždy malých chlapců. Jak zjišťujeme k závěru hry, jedna z postav ale není tím, kým se zdála být – naše odhalení, o koho se ve skutečnosti jedná, vede k tomu, že musíme přeinterpretovat vše, co jsme s touto postavou ve hře doposud zažili, vše, co jsme si o ní mysleli. Jiná postava, Ethan, otec chlapce uneseného oním sériovým vrahem, trpí podivnými výpadky paměti, možná způsobenými posttraumatickou poruchou ze ztráty prvního syna při autonehodě, možná nicméně poukazujícími na jeho spjatost s vraždami. Ethan je tak velmi rozporuplná osoba: při hraní za něj váháte, kým vlastně jste, zda jste obětí zločinu anebo možná samotným vrahem, což je velmi zneklidňující. Každá z postav ostatně trpí

nějakým nedostatkem, nějakou slabinou, což je činí komplexnějšími a zranitelnějšími, a ve výsledku pro hráče emocionálně zajímavějšími (jak ve smyslu charakterů sloužících k empatickému napojení, tak ve smylu avatarů, skrze něž hrajeme). Cage tuto vnitřní rozháranost postav komentoval takto:

> „Je to v mnohém pocta videohrám. Když ve hře ovládáte víc postav, většinou má každá nějaké klady a nějaké zápory. Když si vezmeme za příklad bojové hry, tak jedna postava je velmi rychlá, ale slabá, jiná postava je velmi silná, ale pomalá. Přistupoval jsem k tomu podobně, ale z hlediska příběhu. Pojďme to udělat tak, že postavy mají některé skvělé vlastnosti definující, kým jsou, ale zároveň zkusme vytvořit v jejich osobnostech nějaké podivnosti, slabiny. Shelby tak například trpí astmatem, Madison nespavostí, Jayden je závislý na triptocainu a Ethan trpí pocitem viny."[535]

Z hlediska psychologické a vizuální propracovanosti se postavy i díky tomu zdají být ještě hlubší než u předchozího *Fahrenheita*. Výraznou složkou se zásluhou opět pokročilejší metody motion capture a detailnější grafiky (v rozlišení 720p) stává herecký výkon představitelů hlavních postav. Cage strávil s herci 170 dní natáčením v motion capture studiu Quantic Dreamu a výsledkem jsou plasticky vyobrazené, většinou přirozeně působící postavy s podrobně vykreslenou, proměnlivou mimikou obličeje, které mají potenciál vás strhnout k emocionálnímu prožitku i jen výrazem své tváře – věc v médiu počítačových her do té doby téměř nevídaná. *Heavy Rain* není prvním snímkem využívajícím motion capture pro vytvoření působivějších postav, nicméně v roce 2010 představoval možná nejvýraznější, nejpropracovanější, nejkomplexnější příklad toho, jak mohou být profesionální herci úspěšně využíváni v rámci příběhů počítačových her. Cageova tvorba se v tomto aspektu stala přiznanou či někdy i jen podvědomou inspirací pro leckteré další vývojáře (z roku 2015 vzpomeňme třeba na podobně „kinematografický" *Until Dawn* anebo sérii *Life is Strange*).

Další výrazný prvek vztahující se ke zmiňované autorské volbě pracovat s několika hlavními postavami je spjat s tím, že hra neumožňuje vracet se k uložené pozici a hrát od určité scény znovu. V počítačových hrách obecně se ustálila konvence, že náš avatar může celkem snadno zemřít – není to ale vnímáno jako něco strašného a citově významného, protože smrt avatara, naše herní „porážka", je jen dočasná, snadno napravitelná, díky možnosti nahrát si pozici uloženou ve hře o chvíli předtím. Při nahrání pozice se de facto vrátíme o kousek zpět v čase a dostaneme šanci zkusit danou scénu zahrát jiným, úspěšnějším způsobem. Pro Davida Cage

535 *Tamtéž.*

to ale představuje velmi nerealistický prvek snižující emocionální dopad díla, rozhodl se jej proto odstranit. V *Heavy Rain* tak není možné vracet se zpátky, každé vaše rozhodnutí je definitivní, hra vás nechává pocítit plnou tíži zodpovědnosti, kterou za své akce a rozhodnutí máte. Nemožnost vracet se k dříve uloženým pozicím silně ovlivňuje náš vztah k postavám. Scénář hry je sofistikovaně vystavěn tak, že jednotlivé postavy mohou zemřít a následně musíte pokračovat jen s těmi, které vám z původní čtveřice zbyly. Vzhledem k tomu, že jste si k nim většinou v průběhu děje vytvořili určité pouto, a vzhledem k tomu, že v rámci děje máte důležitý úkol zachránit poslední oběť sériového vraha, má smrt hlavních postav silný emocionální dopad. Když jsem hrála *Heavy Rain* poprvé, příliš se mi nedařilo a zemřely mi hned dvě postavy. Šok, že jste svojí vinou bez náhrady opravdu definitivně ztratili takovéto komplexní charaktery, s nimiž jste strávili předtím několik hodin, může být vskutku bolestný. Čím méně postav ve hře mi zbývalo, tím víc se můj primární úkol – zachránit malého Shauna a dopadnout Origami vraha – zdál být ohrožen, a o to víc jsem se tak bála o své dvě zbylé herní postavy a jejich osud. Podle Cage toto vývojářské rozhodnutí neovlivňuje pouze emocionální prožitek hráče, ale také přispívá k realismu. Hru je samozřejmě možné zkusit si zahrát celou od začátku vícekrát, a odhalit tak velmi odlišné příběhy, které v sobě skrývá, Cage však osobně tuto herní strategii nedoporučuje, právě kvůli zachování realističnosti: „[…] zahrajte si to jednou a pak už nehrajte znovu. Můžete, pokud chcete, ale myslím, že nejlepší způsob, jak si užít tuto hru, je opravdu udělat určitá rozhodnutí a pak nevědět, co by se stalo, kdybyste se rozhodli jinak. Protože takový je život […]."[536]

Z hlediska vizuality, ale také narace má ve hře podstatnou úlohu déšť. Hlavní část děje se odehrává během deštivé sezóny, kdy víceméně neustále prší. Déšť nedodává hře jen pochmurnou a melancholickou atmosféru, ale je chytře použit jako diegetizovaný ukazatel našeho progresu ve hře, resp. funguje jako jakési odpočítávání do konce hry. Vrah, kterého se snažíme dopadnout, totiž své oběti topí tak, že je zamkne do nádrže, která se během deště postupně plní vodou. Jako hráč se každý den budíte do nového deštivého dne, kdy vám je hrou sdělováno, kolik palců vody už celkem napršelo, tzn. jak vysoko už stoupla hladina, která rozhoduje o tom, zda se malý Shaun utopí, či ne, a tedy jak málo času už vám coby hráči zbývá na jeho záchranu. Deštěm zmáčená tvář Ethana, bezmocně vystaveného ranám osudu, pronásledovaného pocity viny i úzkostí o svého syna, dokáže ve své jemné symboličnosti vyvolat emotivní napojení hráče lépe a sofistikovaněji, než kdyby scenárista nechával Ethana v rámci děje propadat záchvatům pláče v příliš explicitní snaze vyjádřit jeho pocity. Déšť ve-

536 K. Neon. „David Cage: ‚I remember how scared we were'".

psaný do samotného názvu hry tak sehrává ve hře několik rolí, jak popisuje i sám David Cage:

> „Ten prvek se mi líbí, protože rychle a uvěřitelně vytváří velmi silnou atmosféru. V ulicích prší, všechno se leskne, postavy jsou zmáčené a mají na obličejích kapky deště. Všechno se tím ovlivňuje, od svícení přes textury až po způsob, jak se lidé hýbou. […] Ale především se mi líbila skutečnost, že déšť byl něčím, co může každý cítit, co nikdo nezastaví, nikdo nad ním nemá kontrolu. Fungoval jako odpočítávání. […] Také jsme k němu chtěli přistupovat jako k postavě s různými náladami. Déšť může být velmi klidný a tichý anebo velmi násilný a intenzivní."[537]

Podobně fungovalo už ve *Fahreinheitu* sněžení a mráz, v *Heavy Rain* je nicméně tento environmentální dramatizující a atmosférický prvek použit ještě promyšleněji.

Jak je snad už z výše napsaného patrné, Cageovi se daří pomocí žánrového příběhu o hledání vraha dětí vyvolávat v hráči mnoho leckdy nepříjemných, ovšem intenzivních pocitů. Zatímco jiné hry se často soustředí na poměrně omezený rejstřík emocí, *Heavy Rain* byl designován primárně s cílem přinést hráči silný a komplikovaný emocionání zážitek. Jak se vyjádřil Cage v jednom rozhovoru: „Chtěl jsem vyvolat komplexnější emoce, než jaké obvykle nacházíme v hrách. Obvykle v nich najdete strach, stres nebo pocit moci či frustraci, ale tady jsem chtěl prozkoumat velmi odlišné druhy emocí a tento příběh pro to byl skvělý."[538] Pro Cage byl *Heavy Rain* příležitostí prozkoumat, v čem je rodičovská láska odlišná od vztahů, které máme s partnery či kamarády, stejně jako otestovat, jaké jsou její hranice. V rámci příběhu hlavní hrdina podstupuje sérii zkoušek, aby zachránil svého syna, přičemž jsme v rámci těchto zkoušek přinášejících extrémně těžké morální volby nuceni zkoumat i my sami jako hráči, co všechno bychom byli schopni udělat, co všechno bychom byli schopni obětovat (a to i ze své lidskosti, ze své identity), abychom zachránili toho, koho milujeme. Právě témata lásky, oběti a morálních voleb vnáší do hry onen silný emocionální rozměr, o nějž Cage primárně usiluje. Někteří hráči byli tak zasaženi některými morálními rozhodnutími, kterým museli v *Heavy Rain* čelit, že si na promyšlení svojí volby dali třeba i 14 dní od hry pauzu. V jedné své přednášce Cage kritizoval koncepci her jako výzev, v nichž musíme něčemu čelit, něco (si) dokazovat, výzev, které testují naše schopnosti a dovednosti. Spíše než

---

537 K. Ohanessian. „Heavy Rain Creator David Cage Reveals the Secrets of His Photo-Realistic Serial-Killer PS3 Game".

538 *Tamtéž.*

výzvou může být podle něj počítačová hra „emocionální cestou“: „Koho zajímá, jak rychle [hráči] hýbou prsty? Zaměřme se na to, co hráči cítí, ne na to, jak hrají.“[539]

Beyond: Two Souls

Prozatím poslední hra studia Quantic Dream, *Beyond: Two Souls* z roku 2013, pokračuje v tomto průzkumu herního média coby prostředku určeného především pro vytváření emocionálních zážitků. Oproti předchozím Cageovým projektům stojí v jádru našeho zážitku v podstatě jedna jediná postava, Jodie, jejíž proměny sledujeme od dětství přes dospívání až po dospělost, i když ne v takto chronologickém pořadí. I tentokrát si autoři pohrávají s nadpřirozenými prvky, za jejichž pomoci budují dramatickou zápletku. Jodie je zdánlivě neoddělitelně spojena s Aidenem, duchem, s nímž může komunikovat a využívat jej pro ovlivňování reality. Její nadpřirozená moc z ní ale od dětsví dělá outsidera trpícího svou jinakostí a tím, že může být nebezpečná pro své okolí. Vzhledem k tomu, že její neviditelný druh není zcela pod její kontrolou, vyvolává Jodie mezi svými blízkými i dalšími lidmi strach. Už jako dítěte se jí tak její rodiče zbavují a náhradním domovem se jí stává vědecké pracoviště, kde je zkoumána týmem vědců. Ani v dospělosti není svobodná – z vědeckého zařízení je předána do CIA, aby se stala agentkou. Většina sociálních kontaktů pro Jodie končí tím, že se jí někdo bojí, šikanuje ji kvůli její jinakosti a nejistotě anebo ji využívá k vlastním cílům. „Copak jsem nějaká hračka?“ ptá se se směsí nevěřícné úzkosti a vzteku, jindy pak vybuchuje v zoufalém rozhořčení, že není přeci něčí loutkou. Fakt, že to přitom říká herní avatar, tedy postava, kterou my sami coby hráči téměř naprosto ovládáme, včetně toho, kam jde, co dělá a co říká, ještě umocňuje soucit, který můžeme k Jodie cítit.

Hrát za Jodie je intenzivní emocionální zážitek, protože je to postava, která si je velmi nejistá sama sebou, svou vlastní identitou. Už jako dítě zjistí, že ji její vlastní otec považuje za monstrum, a vlastně ani ona sama – a s ní i hráč, který za ni hraje – si není jistá, že monstrem není. Podobně jako ve *Fahrenheit* a *Heavy Rain* je hlavní hrdinka vykořeněnou, téměř zlomenou postavou, jež musí svádět boj o svůj život nejen se svým okolím a s démony atakujícími ji ze zásvětí, ale i sama se sebou. Hledání vlastní identity se tu spojuje s hledáním bezpečí a domova a s tématy moci a bezmoci, což jsou ve své univerzálnosti témata, která mají šanci dotknout se mnoha hráčů emocionálním způsobem. V jednom rozhovoru k tématům svých her

539 Sean Hollister. „Heavy Rain director David Cage challenges game industry to just grow“ [online]. *The Verge*. 6. 2. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.theverge.com/2013/2/6/3960630/david-cage-video-game-industry-grow-up-already.

obecně Cage poznamenal: „Jak stárnu, zajímám se víc a víc o lidské bytosti, o jejich vztahy, pocity, problémy, a čím dál méně o neodůvodněné násilí. Když mluvíte o něčem univerzálním, jako je láska, vykoupení, truchlení, smrt, vytváříte zážitek, který bude s hráčem emocionálně rezonovat, mluvíte spíše k jeho duši než k jeho prstům.“[540]

Klíčový pro zobrazení postavy Jodie byl nejen scénář, jenž dokázal její postavu charakterizovat v jejích postupných proměnách, v jejím dospívání, ale také herecký výkon Ellen Pageové, která Jodie obdařila velmi uvěřitelnou směsicí zranitelnosti, křehkosti, vzdoru i nebezpečnosti. Hra jí poskytla prostor pro odhalení mnoha rozličných poloh Jodiina charakteru, které všechny ztvárňuje se zneklidňující přesvědčivostí – od melancholického smutku (jako když si na ulici půjčí kytaru a překvapí hráče svou dojemnou coververzí Beckovy písně *Lost Cause*) přes dětské vztekání, pubertální vzdor a deprese (kdy nám hra dokonce nabízí možnost pokusit se v roli Jodie o sebevraždu) až po zaryté odhodlání vybojovat si nazpět svůj život, ať to stojí, co to stojí.



Obr. 20 / *Beyond: Two Souls* (2013)

Hra umožňuje hrát nejen za Jodie, ale také za jejího neviditelného druha, ducha Aidena, přičemž je díky tomu možné si ji zahrát i ve dvojici hráčů. Aiden není tak psychologicky prokreslená postava jako Jodie, ale jeho zapojení do děje není na druhou stranu ani pouhým prodloužením Jodiiny vůle. Jak poznamenává David Cage: „Aiden není lidská bytost, nemá žádné morální nebo náboženské zásady, nerozlišuje mezi žitím a smrtí, protože smrt

540 P. Miller. „What's Next? David Cage: ‚Indie developers are the future'“ [online].

možná není koncem, takže má velmi odlišný přístup."[541] Jiné motivace a cíle Aidena oproti Jodie dokážou vytvořit při hraní (ať hrajete sami, anebo ve dvojici) poměrně zajímavé momenty, kdy se střetává vaše ponoření do role jedné postavy s vůlí druhé. Hraní ve dvojici hráčů Cage do hry implementoval po své zkušenosti z *Fahrenheita* a *Heavy Rain*, kde hru často hrály partnerské dvojice dohromady, přičemž většinou muž jako zkušenější hráč držel v ruce ovladač, ale žena se podílela na volbách, na určování toho, jak se bude příběh odvíjet. Cage obecně oroduje za přístupnější hry, které nebudou nějakým náročným testem našich dosavadních herních zkušeností a dovedností, ale spíš onou už zmiňovanou emocionální cestou, na kterou se mohou vydat i lidé, kteří obvykle hry nehrají.

Beyond: Two Souls zaujme propracovaným herectvím postav a emocionálně působivými tématy, na druhou stranu ale bohužel vyprávění působí příliš heterogenně a chvílemi klišovitě. Žánrově se tu mísí scény odkazující na thriller, akční film, špionážní film (viz bondovská scéna na velvyslanectví), psychologické drama, horor (viz scéna z pubertálního večírku, jež se zvrhne v jakousi obdobu *Carrie*), mysteriózní drama, postapokalyptické drama, válečný film, milostné drama atd.; nechybí dokonce ani šílený vědec na závěr. Zatímco např. *Heavy Rain* byl rámován jednotným noirovým rámcem, jenž, zdá se, nedovolil Cageovi, aby narušil budovanou atmosféru nějakými zcela cizorodými prvky, zde tento sjednocující rámec chybí, a dílo se tak příliš rozpadá pod tíhou osamoceně stojících, často atmosféricky nespojitých fragmentů. Důraz na psychologickou kresbu hlavní hrdinky daný scénářem i herectvím hlavní představitelky naštěstí dílo drží navzdory tomu přeci jen víceméně pohromadě a časová eliptičnost vyprávění je z dramatického hlediska pozitivní (nutí hráče si mnoho domýšlet a tím jej víc angažuje do příběhu), ale z žánrového hlediska je tu příliš mnoho rušivých elementů. *Beyond: Two Souls* oproti *Heavy Rainu* také nepřináší tolik významuplných voleb, které by hráče dokázaly všít do děje – dílo působí lineárněji a netestuje tolik naši vlastní morálku.

* * *

Kritici vyčítají Cageovým hrám, že jsou až příliš filmové – důsledkem je údajně jejich malá interaktivnost a obecně upozaďování herních mechanik ve prospěch přejímání filmových konvencí, které nicméně v herním médiu ne vždy fungují. Jak si všímá Nora Khanová, např. *Beyond: Two Souls* je v tiskových materiálech Quantic Dreamu označován jako „interaktivní filmový zážitek", „jedinečný psychologický akční thriller", „intenzivní emo-

541 K. Stuart. „David Cage on grief, game design and Beyond: Two Souls".

cionální cesta", která se „nepodobá žádné videohře" – jako by se tvůrci záměrně zdráhali přiznat, že se jedná o počítačovou hru.[542] Osobně ale považuji Cageovy snahy o promyšlenější, více významuplnou a estetickou práci s virtuální kamerou, svícením, střihem a herectvím za inovativní a pro herní médium velmi prospěšnou. Cage sám ke své „posedlosti" kinematografií řekl:

> „Často mluvím o kinematografii a některé lidi to hodně štve, protože si myslí, že mluvím o tvorbě interaktivních filmů. Říkají ‚My chceme dělat hry, čisté hry!' Ale kolik médií vzniklo z ničeho? Kolik uměleckých druhů bylo vytvořeno tak jako ten náš? Měli bychom naslouchat a učit se od kohokoli, kdo nám může sdělit a ukázat něco smysluplného."[543]

Rovina, na které se v jeho tvorbě filmová inspirace i podle mého soudu projevuje problematicky, jsou scénáře. Cage je obdivovatelem mj. filmů M. Night Shyamalana a televizních seriálů, jako jsou *Battlestar Galactica* (2004–2009) a *The Walking Dead* (2010–). Žánrový rámec pohrávající si s nadpřirozenými či fantastickými prvky v těchto dílech slouží jako způsob, jak prozkoumat niterněji určitá obecnější témata, psychologii postav, politické a sociální vztahy, a právě k něčemu takovému, zdá se, by rád Cage mířil i svými díly. Potíž je, že leckdy si vypomáhá příliš klišovitými, obehranými zápletkami a scénami (celosvětové spiknutí mocných, šílený vědec, sériový vrah s traumatem z dětství atd.), nedaří se mu vždy napsat opravdu působivé, realistické dialogy a jeho snaha o komplikované narativy vede k tomu, že splétání jednotlivých motivů a dějových linek v závěru často vyznívá násilně a nevěrohodně. V jeho příbězích navíc zůstává dost dějových mezer a logických chyb. Cageova snaha skrze žánrové vzorce rozkrývat podstatná témata vztahující se k realitě je nicméně na druhou stranu ocenění hodná a i přes občasné scenáristické lapsy se jeho hrám ve výsledku celkově daří ukazovat nové cesty, po nichž je možné se při práci s herním médiem vydat, stejně jako přinášet onen vskutku emocionální zážitek, o nějž usiluje. Je průkopníkem v mnoha aspektech herního vývojářství zároveň – v technické propracovanosti, v pozici autora, v hereckém ztvárnění postav, ve „filmově" elegantním vyprávění pomocí virtuální kamery, mizanscény a střihu, v prohlubování herních témat –, a občasná narativní klišé

542 Viz Nora Khan. „Beyond: Two Souls wants to be more than a videogame, but it's much less" [online]. *Kill Screen*. Nedatováno [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: https://killscreen.com/articles/beyond-two-souls-wants-be-more-videogame-its-much-less/.

543 Laura Parker. „David Cage and the Race for a Faster Horse" [online]. *Gamespot*. 7. 3. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamespot.com/articles/david-cage-and-the-race-for-a-faster-horse/1100-6404799/.

všechnu tuto jeho originální práci s herním médiem nemohou zcela zastínit. O své tvorbě a leckdy zuřivé kritice, kterou vyvolává, Cage v jednom rozhovoru řekl: „Snažím se vytvářet odlišné a netypické zážitky, i když to znamená zpochybňovat tradiční pravidla videoher. Tvořím s vášní, s touhou zkoumat nové cesty, což nejde, pokud usilujete o konsenzus.“[544]

544 Boris Manenti. „David Cage: ‚L'avenir du jeu vidéo est entre les mains des indépendants'“ [online]. *Nouvelle Observateur.* 19. 11. 2014 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://o.nouvelobs.com/high-tech/20141119.OBS5472/david-cage-l-avenir-du-jeu-video-est-entre-les-mains-des-independants.html.

Paolo Pedercini

Italský herní vývojář Paolo Pedercini (*1981) svoji tvorbu prezentuje pod značkou Molleindustria, což v překladu znamená „měkký průmysl". V manifestu, jejž napsal při zrodu Molleindustria v roce 2003, to vysvětluje takto: „Molleindustria znamená teorii a praxi měkkého konfliktu – záludného, virálního, guerillového, podprahového konfliktu probíhajícího prostřednictvím videoher a uvnitř nich."[545] Coby levicově orientovaný umělec, snažící se svou tvorbou reflektovat především rozličná politická a sociální témata, se zpočátku rozhodl prezentovat svoje hry záměrně pod hlavičkou nadosobní, kolektivní organizace, aby jeho díla byla vnímána spíše sama za sebe než coby osobní vyjádření jednotlivého autora. Jak píše v této souvislosti Jason Wilson: „I když se to může zdát divné, mnoho evropských aktivistů (či spíše artivistů) volí anonymitu či kolektivní názvy, aby naváděli pozornost médií spíše k projektům než k lidem. Je to určitý druh reakce na ono tolik rozšířené dychtění po osobním úspěchu a mediálním zviditelnění, jež je typické pro naši dobu."[546] Hry Molleindustria tak zprvu vznikaly jako spíše anonymní díla „bez autora", nicméně jejich hlavním a často jediným tvůrcem je Pedercini, přičemž jeho častým spolupracovníkem vytvářejícím hudební složku je Jesse Stiles a na některých hrách se podílí občas ještě další lidé.

Pedercini vystudoval nejdříve v Itálii na Akademii výtvarného umění obor vizuální umění a mediální komunikace, v roce 2009 pak v americkém Rensselaer Polytechnic Institute završil studia oboru integrované elektronické umění. Od roku 2009 působí coby vysokoškolský pedagog v americkém Pittsburghu na School of Art v rámci Carnegie Mellon University. Vyučuje tam budoucí umělce kurzy mediální produkce a kurzy experimentálního herního designu (jeden ročník symptomaticky nazval „Herní design pro umělce, podivíny a potížisty"). Ještě coby student v Itálii se Pedercini zabýval především tvorbou fanzinů, komiksů či hudbou a i po vzniku svého herního projektu Molleindustria paralelně občas vytváří díla i v jiných médiích, jako jsou například machinimy či videoinstalace v galeriích.

545 Paolo Pedercini. „Molleindustria Manifesto" [online]. *Molleindustria.org*. 14. 12. 2013 [pův. italská verze je z roku 2003, cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/.

546 Jason Wilson. „Playing up: an interview with Molleindustria" [online]. *Molleindustria.org* [pův. *Selectparks*]. 11. 2. 2003 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/node/134/.

Vznik Molleindustria je spjat s milánským Centro Sociale La Pergola, kde Pedercini coby levicový umělecký aktivista působil. Počítačové hry se z jeho pohledu jevily jako ideální prostředek, jak vytvářet společensky kritické, k reflexi vybízející umění. „Snažíme se o co největší rozšíření našich her, proto volíme tu nejpopulárnější a ekonomicky nejvýhodnější platfromu, která je dostupná," komentoval důvod, proč své hry od počátku vyráběl ve Flashi a prezentoval na internetu.[547] Jeho hry jsou všechny zdarma hratelné přímo v prohlížeči, případně zdarma ke stažení, a absolutní tvůrčí svobodu si pojistil i tím, že jejich vznik financoval zcela sám bez toho, že by žádal o nějaké granty. Oproti jiným umělcům, kteří původně přišli z oblasti výtvarného umění a na herní médium nahlíží velmi distancovaně a kriticky, Pedercini nevyužívá hry jako hrubý materiál k práci spadající do oblasti výtvarného umění – jeho díla jsou skutečné hry, v nichž se rozkrývají určitá témata pomocí herních mechanik. Svou volbu tvořit právě v rámci média počítačových her zdůvodnil takto:

> „Osobně si myslím, že umělci by se měli zapojovat do popkultury, vmísit se do ní, a opustit do sebe uzavřené umělecké kruhy a média orientovaná na galerijní provoz, měli by využít výhody nových kanálů pro amatérskou kulturní produkci, kterým přitom stále mohou dodávat hloubku a intelektuální ostrost, které se od naší tvorby očekávají. Ale uvědomuji si, že zastávám docela nepopulární pozici: je těžké opustit onen uklidňující, privilegovaný, sofistikovaný, elitářský a dotovaný umělecký systém."[548]

V prosinci 2003 Pedercini umístil na webovou stránku Molleindustria první tři hry: *Tamatipico* (jež vznikla už na jaře téhož roku), *Tuboflex* a *Orgasm Simulator*. Tyto krátké flashové hry o zneužívání pracujících a o nerovnosti žen předznamenaly, jakou estetiku budou jeho hry i do budoucna vyznávat: pestrobarevná, na první pohled vesele a „nevinně" působící animovaná dílka s vcelku jednoduchými, zábavnými, ale leckdy zároveň sebereflexivními a subverzivními herními mechanikami v sobě skrývají ironický humor a současně kritické demaskování určitých sociálních a politických problémů. Snaha provokovat hráče k myšlení skrze hraní je spojena s tím, že Molleindustria často narušuje herní konvence: některé hry tak například nejdou vyhrát a v jiných záměrně chybí možnost jakéhokoli progresu. Často také využívá známé herní mechaniky ze žánrů, jako jsou bojová hra či manažerská strategie, které ale v některých aspektech výrazně narušuje.

---

547 *Tamtéž.*

548 „Interview with Paolo Pedercini" [online]. *Molleindustria.org*. 14. 6. 2011 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/node/322/.

„Zpochybňování hráčových očekávání, převracení žánrů naruby a podrývání klišé může některé lidi naštvat, ale také je může podnítit k tomu, aby přemýšleli o těchto arbitrárních konvencích, a může vést k širšímu rejstříku interpretací," řekl k tomu Pedercini.[549] Herní médium je pro něj výborným médiem pro tvůrčí vyjádření nejen proto, že umožňuje šířit myšlenky prostřednictvím velmi populární zdarma přístupné formy, a tedy i mezi lidi, kteří nesdílí Pedercciniho leckdy až marxistické stanovisko. Na hrách zároveň oceňuje, že umožňují rozkrývat komplexní, vzájemně propojené systémy: „Hrát videohru z velké části znamená pochopit její mechaniky. Simulace nutí uživatele, aby uvažoval o modelovaném objektu jako o celkovém organismu, v němž je každá část nějak propojena s dalšími částmi. Doufáme, že je možné simulace používat jako ‚kognitivní mapy', jako prostředky, které nám mohou pomoci pochopit sociální a ekonomické systémy, v nichž žijeme."[550] Nese to s sebou přitom i zvýšeně sebereflexivní pozici hráče (oproti pasivnější pozici například diváka filmu). Hráč je aktivní a manipuluje s dílem, ale zároveň se stává i subjektem hry – jak říká Pedercini, „je rozehrán" hrou –, a vstupuje tak s ní a s myšlenkami, které prezentuje, do přímějšího dialogu, než jaký známe z jiných umění. Jak píše Pedercini:

> „Vždy, když hrajeme, v jistém smyslu souhlasíme s tím, že budeme rozehráni pravidly a mechanikami, které ustanovil někdo jiný. […] To, že jsme videohráni, by nás nemělo děsit. Autorita a předsudky vývojáře jsou metodicky obnažovány a rozebírány aktem hraní a průzkumem hranic a omezení daného herního systému. Vztah mezi vývojářem a hráči je jemně sadomasochistický a extrémně konfrontační."[551]

Jeho hry právě tuto konfrontační, polemickou, někdy až nepříjemnou stránku zvýrazňují a nesnaží se poskytnout nám primárně zábavu či triumfální potěšení z vítězství. Vzhledem k jejich relativně krátké délce (většina z nich trvá jen pár minut), humornosti a originalitě témat, která přinášejí, se nicméně i bez této snahy o konvenční „zábavnou hratelnost" jedná o velmi intenzivní zážitky.

Z tematického hlediska se Molleindustria soustředí na zobrazení mocenských systémů a útlaku, které se nás bezprostředně dotýkají – mocenské rozdělení rolí se projevuje i v tak všedních situacích, jako je nákup nového

---

549 *Tamtéž.*

550 Luke Noonan. „An artist interview with Paolo Pedercini / Molleindustria" [online]. *Emerging Language Practices*. 2012, č. 1 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://epc.buffalo.edu/ezines/elp-old/issue-1/pedercini.php.

551 P. Pedercini. „Molleindustria Manifesto".

telefonu, chození do práce, jezení ve fastfoodu. Pedercini sám k obsahové stránce her Molleindustria podotkl:

> „Asi jediné pojítko mezi všemi těmi politickými tématy, jimž se věnují naše hry, je důraz na důležitost každodenního života. Mnoho lidí si myslí, že hra je politická jen tehdy, když se zabývá určitými událostmi (třeba volbami nebo válkou) a politiky. To může posilovat obecný názor, že politika se nijak podstatně nevztahuje k našim životům. Právě proto se snažíme mluvit o dennodenním útlaku žen prostřednictvím simulátoru orgasmu anebo o podmínkách práce nájemných pracovníků v *Tamatipico* a *Tuboflexu*."[552]

Celkově by se jeho dosavadní hry daly rozdělit do několika tematických kategorií (práce a její důsledky; korporátní moc; válka a násilí; sexualita; náboženství; moc médií) plus dvě hry můžeme chápat jako víceméně apolitické experimentální projekty. Nejvíce jeho děl se kriticky trefuje do podmínek, důsledků a širších souvislostí práce a produkce, což souvisí s jeho už výše zmiňovaným silně levicovým, historickomaterialistickým smýšlením. V následujících podkapitolách se pokusím detailněji představit některé jeho hry, přičemž vzhledem k jejich krátké hrací době a vzhledem k tomu, že jsou leckdy postavené třeba jen na jedné kritické tezi, doporučuji těm, kteří nechtějí přijít o překvapení, aby si je sami nejprve zahráli na www.molleindustria.org.

Práce

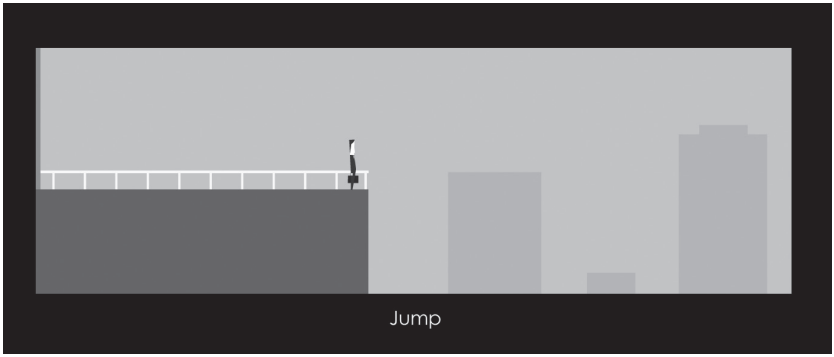
Tamatipico z roku 2003 je jakási variace na Tamagoči, čemuž odpovídá i vizuální ztvárnění hry, která je rámována jako bledě modré „vajíčko". Náš hrdina je roztomilá figurka dělníka v obrovské červené čepici, u níž se musíme postarat o správné vyvážení aktivit tak, aby byl co nejproduktivnější, ale přitom se nezranil kvůli přílišné únavě anebo nezačal, nedej bože, stávkovat, když by byl nespokojený. Ovládání sestává jen ze čtyř tlačítek: práce (představující stereotypní dřinu u pásu), odpočinek, zábava (tj. sezení u televize) a vyhazov z práce (jenž hru ukončí). Zábavná stylizace daná veselými barvami, „milou" grafikou doplněnou o humorné momenty (jako když při odpočinku dělník stříhá ušima) a odkazem na žánr her pro děti tu stojí v kontrastu s tím, jak postupně odhalujeme jistou nudu a frustraci, které s sebou hra přináší: na rozdíl od zvířátka rostoucího v Tamagoči na vašeho hrdinu nečekají žádné lepší zítřky, nijak se nerozvíjí a neproměňuje. Vyvážit hraní tak, aby byl zároveň spokojený, odpočatý a maximálně produktivní v práci se navíc zdá velmi těžké, ne-li nemožné – „porouchaná" herní mechanika nám tak odhaluje leccos nejen sebereflexivně o naivně idealizo-

552 J. Wilson. „Playing up: an interview with Molleindustria".

vané představě ustavičného progresu, na niž narážíme v mnoha hrách, ale také o podmínkách života pracujících.

Tuboflex z téhož roku si pak pohrává velmi podobně s odepřením možnosti jakéhokoli progresu ve hře: snažíme se v ní v roli pracovníka vysílaného na rozličné pozice rychle a bezchybně zvládnout nové a nové úkoly. Pohybujíc se od dělnické profese až po šaškování v obleku Santa Clause, hra opět neprezentuje rozličná zaměstnání jako něco obzvlášť zábavného, ale spíše jako cosi mechanického a ponižujícího. Chyby, které nutně děláte, protože se vám nedaří se okamžitě zorientovat v nové práci, se přitom neodpouštějí a dříve či později končíte jako bezdomovec na ulici.

Další Pederciniho hra, která se snaží v ironické zkratce, ale přitom i empaticky zobrazit nudný a stresující život pracujících z jejich úhlu pohledu, vznikla v roce 2009 pro akci Experimental Gameplay Project, která měla coby hlavní téma artové hry. *Every Day the Same Dream*, jedna z Pederciniho nejúspěšnějších her, neprezentuje alespoň na první pohled nějakou levicovou politickou tezi, jak to známe z jiných jeho děl, ale vtahuje hráče spíš svou enigmatičností a melancholickou náladou.



Obr. 21 / *Every Day the Same Dream* (2010)

Jak název napovídá, ve hře hrajete za člověka chyceného v nekonečně se opakujícím cyklu: ráno vstanete, obléknete se, pozdravíte se s manželkou, jedete autem do práce v koloně aut, která vypadají všechna stejně, a v práci zalezete do své kóje s počítačem, zatímco míjíte spolupracovníky v jejich kójích – kolegy, kteří vypadají úplně stejně jako vy. A pak střih, je nové ráno, opět se obléknete, pozdravíte se se ženou, nasednete do auta a jedete do práce a tak pořád dokola. Depresivní pocity jsou přitom podpořeny repetitivní hudební složkou Jesse Stilese i vizuálním ztvárněním. Černobílošedá grafika dominující tomuto světu je jen občas narušena barevným elementem, jako je zelená šipka Exit v práci anebo oranžový list snášející se ze stromu. Jak píše Braxton Soderman:

„Dokonce i tvář protagonisty je hranatá a prázdná. Ve skutečnosti jsou tváře všech lidí, s nimiž jsem se setkal, bezvýrazné a oproštěné od jakýchkoli rysů – estetická volba, která posiluje bezvýrazný a vyprázdněný tón, který prostupuje herní vizuální reprezentaci. Pokud je v tomto světě nějaká emoce, pak je malátná, pochmurná a bez nějaké vášnivé hloubky. Televize je v celé této hře nejbarevnějším a nejvíce rozpohybovaným předmětem, ale i ona je jen nicneříkající, blikající krabicí, které se nedaří sestavit nějaký obraz."[553]

Coby hráči jsme nicméně už z podstaty své pozice při hraní ponoukáni zkusit objevit, zda by onu šedou rutinu nešlo nějak narušit. Co se stane, když nepůjdu do práce, ale vydám se ulicí na druhou stranu? Co když v koloně vystoupím z auta, nechám jej tam a prostě půjdu pryč? Drobné vzpoury, které nám hra umožňuje objevit, ústí v malé okamžiky milosti a svobody (jako když místo do práce zamířím na louku, kde objevím pasoucí se krávu a rozhodnu se ji pohladit, což hra zpodobuje náhlým přiblížením obrazu a něžně pomalým gestem ruky). Zároveň tyto moje „neposlušnosti", zdá se, úspěšně nabourávají produktivitu firmy, v níž je můj avatar zaměstnán – soudě alespoň podle padající linky grafu umístěného vedle mého šéfa po příchodu do práce. Přesto ani odhalení těchto malých subverzí pracovního procesu nevede k pocitu vítězství: jedna vzpoura je ostatně emocionálně působivě založena na tom, že se můžete rozhodnout spáchat sebevraždu skokem ze střechy domu. Poté se nicméně opět probouzíte ve své posteli a čeká vás pracovní den jako každý jiný...

Pokud odhalíte všechna možná narušení pracovního řádu, který je vám vnucován, odemkne se vám závěrečná část hry, v níž jsou tísnivé pocity ještě umocněny. Ze světa zmizeli všichni lidé, včetně vaší ženy a spolupracovníků, a v závěru můžete překvapeně sledovat sebe sama či snad svého dvojníka, jak skáče ze střechy dolů. Tento konec ve své ambivalentnosti vedl hráče k různým interpretacím, které shrnuje Soderman:

„Někteří se přiklání k názoru, že hra nás učí, že bychom se měli pozastavit a přičichnout si k růžím, osvobodit se z monotónnosti rutiny, zatímco jiní tvrdí, že tato hra obhajuje temnou pravdu, že opuštění rutiny může život nakonec ještě zhoršit, že neexistuje únik od repetitivní banality existence. Mnoho hráčů také vyjadřuje svou frustraci nad ‚koncem' a stěžuje si na to, že finální sekvence (kde se

553 Braxton Soderman. „Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video Games" [online]. *Dichtung Digital*. 2010 [cit. 5. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.dichtung-digital.org/2010/soderman/soderman.htm.

zezadu vidíme skákat ze střechy) je podivná a ambivalentní natolik, až téměř přestává dávat smysl."[554]

Pro mne osobně je konec ve své znepokojivé ambivalenci silnější než nějaké jasně pozitivní či negativní vyústění. *Every Day the Same Dream* se ve výsledku daří zobrazit (ve své podstatě klasicky marxistická) témata „odcizení a odmítnutí práce", jak hlavní teze hry charakterizuje sám Pedercini.[555] Cením si jí ovšem proto, že zobrazuje o mnoho víc než tato témata, že není pouhým jasně čitelným politickým vyjádřením, ale rozrušujícím, atmosférotvorným zážitkem, který nutí hráče, aby si významy této malé hry objevovali do značné míry sami.

Korporátní moc

Další velké téma, které Pedercini kriticky zpracovává svými díly, je také spjato s prací a produkcí. Namísto empatického zprostředkování často ubíjející a stresující role, kterou hrají zaměstnanci ve velkých firmách, se v těchto hrách snaží odhalit především širší souvislosti a dopady, které má výroba a konzumace určitých produktů.



Obr. 22 / *McDonald´s Videogame* (2006)

554 *Tamtéž.*

555 Viz třeba Leigh Alexander. „Everyday's not the same ‚art game'" [online]. *Gamasutra*. 12. 1. 2010 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/117657/Analysis_Every_Days_Not_The_Same_Art_Game.php.

McDonald's Videogame (2006) si vypůjčuje oblíbený žánr manažerských strategií, aby sarkasticky simulovala rozvoj nadnárodní fastfoodové korporace. U zrodu hry byla inspirace knihou Jeremy Rifkina *Beyond Beef* (Co je za hovězím masem, 1992), která dokumentuje, jak masná produkce negativně ovlivňuje přírodu i lidské zdraví. Ve hře máme za úkol provádět veškeré úkony, které firmě zaručí co největší prodej hamburgerů, a tedy co největší zisky, bez ohledu na veškeré environmentální, sociální či zdravotní dopady. Dostat se do plusových čísel přitom není snadné a bez použití mnoha neekologických či podvodných kroků se nám to nepodaří: naše pole a pastviny v Jižní Americe tak postupně zabírají plochu, jež dříve náležela deštným pralesům, krávám jsou podávány růstové hormony a zaměstnanci samotných fastfoodových restaurací jsou nuceni pracovat v takovém tempu, že po čase přestávají být schopni se na zákazníky zářivě usmívat, za což je samozřejmě coby „správní šéfové" trestáme, případně rovnou vyhazujeme z práce. Vztah s veřejností, jež si postupem doby začíná stěžovat na ekologickou zátěž, která je s hamburgery spjata, a na epidemii obezity, pak můžeme řešit různými fikanými postupy: což třeba začít na obalu hamburgerů zveřejňovat jejich výživové složení, aby to vypadalo, že naše firma myslí na zdraví zákazníků? Až děsivé mechanismy stojící za oním krátkým tučným požitkem ve fastfoodu jsou zde zpodobeny pro Pedercinihо typicky ve veselé, pestrobarevné grafice s roztomilými postavičkami zaměstnanců firmy, což jen posiluje ironický účinek hry. *McDonald's Videogame* potěší komplexně provázanou a ne zcela snadnou hratelností, která je zábavná, ale i mrazivá vzhledem k nemorálním volbám, do nichž nás systém založený čistě na zvyšování zisku nutí.

Podobně sofistikovaná a tragikomická je pak také strategie *Oiligarchy* (2008). Pedercini ji charakterizoval takto: „*Oiligarchy* je ambiciózní hra: snaží se popsat, jak se Spojené státy staly závislými na ropě, jak se to mohlo odehrát jinak a jak by vypadal úspěšný či naopak neúspěšný přechod k postkarbonové společnosti."[556] Podobně jako v *McDonald's Videogame* i zde hrajeme za „ty špatné", tj. za rozrůstající se ropnou korporaci těžící nejprve ve Spojených státech, postupně ale rozšiřující své působiště na ropná naleziště na Aljašce, ve Venezuele, v Nigérii a v Iráku. Hra začíná po druhé světové válce a mně se ji podařilo hrát až do roku 2040, kdy celosvětový nedostatek ropy a její vysoká cena vedly k apokalyptickému závěru, navzdory či právě proto, že jsem za onu korporaci hrála „dobře", tj. tak, abych neustále zvyšovala její produkci ropy a její zisky. Jak hra ukazuje, ropa není produkt, který by existoval odtrženě od okolního světa – poptávka po ropě a možnosti jejího těžení jsou úzce spjaty s politickými rozhodnutími, která prefe-

556 Paolo Pedercini. „Oliligarchy: postmortem" [online]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/oiligarchy-postmortem/.

rují automobilovou dopravu a určité typy hnojiv, a která se dokonce nebojí kvůli ropě zasahovat do suverenity jiných států. Politické lobbování je tak podstatnou součástí toho, co ve hře musíte dělat, pokud chcete finančně prosperovat a rozšiřovat svou firmu.

Z herního hlediska je velmi zábavné, ale zároveň až děsivé prozkoumávat jednotlivé možnosti, které nám tento ironický herní systém nabízí. Hra na jednu stranu dokumentárně odkazuje ke konkrétním historickým událostem, jako je válka v Iráku nebo objev globální změny klimatu, na druhou stranu si ale s dějinami pohrává – zjednodušuje je, vybírá jen určité provokativní interpretace historie, nabízí i očividně fikční situace. Často tak jako hráči váháme, zda se to, co hra zobrazuje, doopravdy stalo, či zda se to mělo anebo mohlo stát. Pro zvídavé Pedercini hru doplnil ještě obsáhlým textem, kde odkazuje na rozličné historické zdroje, z nichž při tvorbě hry vycházel.[557] Coby hráč tak můžete například váhat, zda zobrazení války v Iráku jako čehosi, co bylo podmíněno čistě americkou touhou získat tamní ropná naleziště, není příliš reduktivní a vlastně nepravdivé. Zdá se přitom, že hra vychází záměrně vstříc i takovéto polemické reakci, která nás v ideálním případě nutí pokusit se zjistit, jak to bylo doopravdy. Podobná otevřenost vůči kritice ze strany hráčů, zakotvená v záměrně poněkud zjednodušujícím pojetí určitých prvků, náleží podle mého soudu k největším kvalitám Pedercciniho her. *Oiligarchy* je díky své komplexní hratelnosti Pedercciniho nejvíce hranou hrou – jen během prvního měsíce po umístění na internet si ji zahrálo (resp. alespoň otevřelo) cca dva miliony hráčů.[558]

Do kategorie jeho děl věnujících se systémovým důsledkům kapitalismu by šlo zařadit ještě třeba *To Build a Better Mousetrap* (2014) či *Trademarkville* (2014), přiblížím už však jen poslední z této skupiny her, *Phone Story* (2011), která je netradiční vzhledem k použité platformě a způsobu distribuce. *Phone Story* je jednoduchá a krátká hra snažící se upozornit na celý komplex sociálních a environmentálních problémů, které jsou spjaty s touhou lidí kupovat si stále nové, momentálně zrovna módní chytré telefony, přestože jsou jejich současné modely ještě plně funkční. Nadprodukce ve skutečnosti nepotřebných telefonů, jak hra v opět jednoduché, ale o to znepokojivější pixelové grafice ukazuje, přitom vede například ke zneužívání dělníků nucených v Asii vyrábět součástky telefonů v nelidských pracovních podmínkách – hra metaforicky zpracovává známý skandál čínské firmy Foxconn vyrábějící mimo jiné iPhony, v jejíž továrně se jen v roce 2010 pokusilo 18 zaměstnanců o sebevraždu, ve 14 případech přitom úspěšně. „Nechceme, aby lidi přestali nakupovat smartphony, nicméně možná

557 Viz *tamtéž.*

558 Viz Paolo Pedercini / Molleindustria. „Oliligarchy". In: xtine burrough (ed.). *Net Works: Case Studies in Web Art and Design.* New York – London: Routledge, 2011, s. 164.

můžeme přispět k tomu, aby se změnilo vnímání technologického chtíče po novinkách, aby přestal být vnímán jako něco skvělého. Došlo k tomu už dříve s kožešinovými kabáty, diamanty, cigaretami a SUV – nevidím důvod, proč by se to nemohlo stát i s iPady," podotkl k cíli hry Pedercini v jednom rozhovoru.[559]

Vtip této hry přitom spočívá mimo jiné v tom, že hru o všech těch extrémně škodlivých důsledcích výroby telefonů můžete hrát sami na mobilu. V současnosti se dá zakoupit ve verzi pro zařízení Android, původně vyšla i ve verzi pro iPhone. Hned několik hodin po jejím zveřejnění na App-Store byla hra nicméně firmou Apple z prodeje stažena a zakázána, údajně protože narušuje hned několik nařízení v její distribuční politice na App-Storu: její kodex zakazuje mj. zobrazovat zneužívání dětí (hra ukazuje, jak těžba kovů, které jsou používány na součástky v telefonech, vede k dětské práci v afrických zemích) a vůbec jakýkoli „sporný či krutý" obsah.[560] Apple tak sice odstřihl od hry potenciálně velkou část hráčů, na druhou stranu tímto cenzurním zásahem ale jen podpořil její kritické vyznění a vyvolal mnoho ohlasů v tisku, což hře prospělo z hlediska propagace.

Náboženství

Phone Story není jediná hra Molleindustria, která vyvolala kontroverzi. Obzvláště dvě hry týkající se náboženství a církví vedly k ještě větším polemikám a hrozbám žalobou. *Operation: Pedopriest* (2007) byla inspirována zjištěním, jak systematicky a dlouhodobě katolická církev chrání před odhalením a justicí své kněží, kteří se dopustili pedofilních zločinů. Pedercini se údajně inspiroval mj. dokumentem stanice BBC *Sex Crimes and the Vatican* (Sexuální zločiny a Vatikán, 2006), který tyto církevní praktiky rozebírá. *Operation: Pedopriest* se odehrává na jedné obrazovce pojaté ve stylu plošinovek jako průřez velkým domem a jeho okolím. V domě bydlí rodiče s dětmi a zároveň se tam pohybují supovitě vyhlížející kněží, kteří sexuálně zneužívají kolem chodící děti. Vaším úkolem coby hráče je řídit skupinu jiných kněží, tzv. „umlčovačů", kteří mají za úkol daný problém „vyřešit" dřív, než se zprávy o pedofilních zločinech příliš rozšíří do médií a než budou pedofilní kněží pochytáni policisty. Jak záhy zjišťujete, v praxi to znamená zastrašovat rodiče, kteří by jinak zavolali policii, odvádět pozornost policistů a ohrožené kněze helikoptérou odvážet kamsi do bezpečí. Herní mechaniky jsou tedy samy o sobě snadné, nicméně zpacifikovat dostatečně rychle všechny svědky, policisty a kněží je velmi obtížné. Tato velká

559 Leigh Alexander. „Interview: Molleindustria on Phone Story's ‚Objectionable' Content" [online]. *Gamasutra*. 14. 9. 2011 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/126867/Interview_Molleindustria_On_Phone_Storys_Objectionable_Message.php.

560 Viz *tamtéž*.

obtížnost byla sice možná zapotřebí, aby hra udržela pozornost hráčů delší dobu, na druhou stranu tím hra sugeruje, že maskování pedofilních zločinů pro církev bylo a je velmi obtížné, ne-li nemožné, což trochu podkopává břitkost její výpovědi. Funguje sice dobře jako kratinký kritický výpad vůči systematickému zastírání sexuálních zločinů církví, na druhou stranu je ale až příliš krátká a prostá, takže neodhaluje systém práce s policií, médii a veřejností příliš podrobně.

Kritika, jež se na *Operation: Pedopriest* snesla, mířila většinou nicméně zcela jiným směrem – přestože je hra zpodobena ve velmi jednoduché grafice, kdy se po domě a jeho okolí hemží malinké, humorně působící postavičky a znásilnění dětí jsou zde spíše jen jemně naznačena, pro leckteré byla hra příliš nechutnou a obzvláště pro zastánce katolické církve pak představovala útok na náboženské cítění. V Itálii, kde v té době Pedercini žil, se hra velmi záhy stala předmětem diskusí dokonce i v parlamentu a ve vládě. Luca Volontè, šéf poslanců UDC (Unie křesťanských demokratů a středu) v dolní sněmovně, požadoval, aby vláda tuto hru zakázala a zasáhla proti jejím autorům, protože uráží náboženské cítění, a navíc zobrazuje na internetu znásilňování dětí, což je v Itálii zapovězeno zákonem.[561] Ministerstvo vnitra reagovalo zprávou, že hru už prošetřuje a chystá se podniknout právní kroky, načež Pedercini pro jistotu hru (nakonec jen dočasně) stáhl z internetu, aby nevystavil žalobě i poskytovatele webového prostoru. Vzápětí se nicméně hra začala o to víc šířit v kopiích na jiné webové stránky (hackeři dokonce hackli stránky Volontèho a umístili *Operation: Pedopriest* i na ně).

Další dílo Molleindustria, jež vyvolalo pobouření v církevních kruzích, byla hra *Faith Fighter* (2008). V úvodu je hráči vysvětlen její vznik snahou „reflektovat, jak jsou náboženství a posvátné reprezentace často používány instrumentálně, aby rozdmychávaly anebo ospravedlňovaly konflikty mezi národy a lidmi".[562] Žánrově se jedná o mlátičku upomínající na hry, jako je *Mortal Kombat*. Na začátku si vyberete svého hrdinu – např. boha, Ježíše, Buddhu, Mohammeda či Ganéšu – a následně bojujete s jinou náboženskou entitou za pomoci různých komb. *Faith Fighter* je na můj vkus možná až moc tezovitý a nepřekvapivý a zajímavější je tak v podstatě až mediální rozruch, který tato jednoduchá bojová hra, zobrazující střety božstev komiksovým způsobem bez krve a jakékoli brutality, vyvolala. Proti hře oficiálně protestovala Organizace islámské spolupráce (OIC) sdružující 57 států a reprezentující 1,3 miliardy muslimů. Pedercini v reakci na to sice

561 Viz např. Astrid Girardeau. „Opération PedoPriest attaqué par un député italien" [online]. *Libération*. 29. 6. 2007. Dostupné z: http://www.liberation.fr/ecrans/2007/06/29/operation-pedopriest-attaque-par-un-depute-italien_954391?page=article.

562 Viz *Faith Fighter* [online hra]. Dostupné z: http://molleindustria.org/en/faith-fighter/.

poznamenal, že má podezření, že lidé z OIC onu hru ani nehráli, nicméně zároveň nechtěl muslimy, jež považuje za častý cíl rasistických útoků v Evropě, svou hrou urážet, a tak ji stáhl z internetu. Vedlo jej k tomu i to, že měl pocit, že hra nekomunikuje dostatečně dobře ironii toho, že náboženství sice učí o míru, ale přitom neustále způsobují, že si lidé fyzicky ubližují.[563] Namísto původní hry tak vytvořil *Faith Fighter 2* (2009), která mi připadá trefnější a zábavnější díky tomu, jak odhaluje až absurdní požadavek, aby byla respektována a ctěna všechna náboženství současně. Herně je přitom velmi jednoduchá: máte za úkol projevovat lásku jednotlivým božstvům. Potíž je v tom, že pokud se příliš dlouho soustředíte na jedno, jiná náboženství začnou slábnout, doslova viditelně mizet, zprůhledňovat se. Dříve nebo později tak hra končí vaší prohrou a nápisem: „Nerespektoval jsi náboženství a teď je ve světě naprostý zmatek!"[564] Vzhledem k tomu, že stažení původního *Faith Faightera* z internetu mnoho lidí považovalo za přílišnou autocenzuru a za podrobení se neoprávněné kritice, na web Molleindustria se nakonec vrátila i původní verze hry.

Válka a násilí

Ve své snaze reflektovat rozličné aktuální společenské problémy se Pedercini zaměřil také na proměnu novodobých válek, jež se dostavila s novými vojenskými technologiemi, a na debatu probíhající v USA mezi příznivci a odpůrci legislativně nelimitovaného držení zbraní. *Unmanned* (2012) vytvořil spolu s Jimem Munroem, jenž do této adventury napsal dialogy. Hra je opět poměrně krátká, ale v rámci větvících se dialogových stromů přináší velkou znovuhratelnost. Inspirací pro vytvoření tohoto smutně melancholického zpodobení života vojáka, který ze Spojených států ovládá na dálku přes satelit vražedné zbraně útočící na Blízkém Východě, byla pro Pedercciniho četba knihy P. W. Singera *Wired for War: The Robotic Revolution and Conflict in 21th Century* (Zapojeni do války: robotická revoluce a konflikty v 21. století, 2009). Realitu současného distancovaného, paradoxně alespoň na jedné straně „bezpečného" válčení se rozhodl popsat především jako psychologický problém odcizení, odpoutanosti, kterou s sebou technika přináší. Formálně se tato odpojenost ode všeho projevuje ve split screenu, v němž sledujeme dva paralelní obrazy umístěné vedle sebe, a v narativní konstrukci zvýrazňující, jak je hlavní hrdina, za nějž hrajeme – voják ovládající z USA zbraně, jež útočí na druhé straně zeměkoule –, oddělen od ostatních lidí, od své rodiny, od údajných teroristů, jež zabíjí, od svých nadřízených a jejich příkazů. Zaměření se na každodenní si-

563 Viz „Faith Fighter 2 Cancelled Due To Lack of Irony". *Molleindustria.org*. 20. 9. 2009 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/node/267/.

564 Viz *Faith Fighter 2* [online hra]. Dostupné z: http://molleindustria.org/en/faith-fighter-2/index.html.

tuace (telefonát s manželkou, hraní videohry se synem, civilní debaty s kolegyní v práci) působivě přenáší znepokojivý, tísnivý pocit, který je s tímto izolovaným životem spjat. Hlavní hrdina je obětí rutiny, která z něj činí jen kolečko ve stroji. Nejděsivějšími se stávají scény, v nichž se v práci s kolegyní nevzrušeně baví o rodině, zatímco současně míří na člověka jdoucího po poušti tisíce kilometrů daleko. Hra navíc obsahuje i určitou sebereflexivní rovinu vzhledem k tomu, že takovéto bezpečné, distancované zabíjení je čímsi, co jako hráči videoher sami běžně provádíme, i když jen ve fikčních světech. Kvality *Unmanned* dobře vystihuje Kyle Orland: „Nejen, že *Unmanned* přesvědčivě prezentuje realističtější a dospělejší pohled na moderní vojenské mise než většina válečných videoher, ale také dává hráči čas skutečně proniknout do myšlení vojáka, který se vedle svých vojenských povinností potýká se svými posttraumatickými sny, vztahy s dalšími lidmi, synem stiženým ADHD a nudou."[565]

The Best Amendment (2013) je jednoduchá, ale trefná hříčka, která v elegantní metafoře zpochybňuje proslulé tvrzení viceprezidenta americké Národní asociace držitelů zbraní (NRA) Waynea LaPierra, že: „Jediná věc, která zastaví špatného chlápka se zbraní, je hodný chlápek se zbraní."[566] Pedercini ve své hře upozorňuje, že to není tak jednoduché a že se z různých úhlů pohledu a v průběhu času může radikálně proměňovat, kdo je zrovna tím hodným a kdo špatným. V téměř abstraktní hře hrajeme za zvuku country hudby za bílou figurku zpodobenou jako bílý kužel s očima – ne náhodou asociující svým tvarem čepice Ku-klux-klan. S naší postavičkou se snažíme získat v krátkém časovém limitu hvězdy objevující se na žluté herní ploše. Zprvu to jde snadno, ale s každým dalším kolem se na obrazovce objevuje i nová černá kuželovitá figurka, jež se také snaží získat „naši" hvězdu a jež je také ozbrojená. Pokud nechceme o hvězdu přijít, musíme ji i všechny ostatní černé nepřátele zastřelit. Vtip je v tom, že černé kužely jsou přesným zpodobením našeho vlastního avatara v minulých kolech: pohybují se po stejné dráze, po které jsme se hýbali s avatarem my, a stejným způsobem střílí. Jak hráči po chvíli hraní překvapeně dochází, ve hře tak bojuje sám se sebou, resp. se svými minulými já.

Sexualita a genderová identita

Další oblast, na kterou se Pedercini tematicky zaměřil, je oblast sexuality a genderu. Je to něco, co se nás každého bezprostředně dotýká a co máme tendenci vnímat jako přirozenou, neproměnně a biologicky danou

565 Kyle Orland. „Unmanned presents a nuanced, psychological perspective on modern warfare" [online]. *Ars Technica*. 23. 2. 2012 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://arstechnica.com/gaming/2012/02/unmanned-presents-a-nuanced-psychological-perspective-on-modern-warfare/.

566 Srov. Ryan Rigney. „The Best Amendment Indie Game Takes on the NRA" [online]. *Wired*. 4. 5. 2013 [cit 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.wired.com/2013/04/nra-the-best-amendment/.

dimenzi každodenního života, přestože podle mnoha badatelů i v této oblasti jsou naše touhy a aktivity často velmi kulturně determinovány a manipulovány. Právě na tuto sociální kontrolu naší sexuality a genderové identity se hry Molleindustria zaměřují.

V *Queer Power* (2004) se Pedercini pokusil o osvobozující převrácení pravidel bojových her naruby. Namísto boje máme za úkol se milovat, přičemž mnoho faktorů je v rámci onoho sexuálního aktu variabilních – jakého pohlaví je postava, za kterou hrajeme, a jakého pohlaví je osoba, s níž ve hře sex provozujeme, na výběr máme i rozličné polohy, stejně jako to, kdo koho jakým způsobem bude přivádět k orgasmu. Pedercini se při tvorbě hry lehce inspiroval četbou queer filozofky Judith Butlerové, stejně jako svým názorem, že „videohry příliš často šíří homofobní poselství".[567] Sympatická koncepce, snažící se narušit zažité představy o binární genderové identitě a o normativně provozované sexualitě, bohužel ale podle mě příliš nefunguje. Jak sebekriticky poznamenává i sám Pedercini, nepodařilo se mu vizuální ztvárnění hrdinů: figury ve hře jsou jasně binárně rozděleny na muže a ženy, a to dokonce i v případě, že si na začátku vyberete coby svůj gender „jiný či zmatený". Nic nás ve hře nemotivuje k objevování jiných typů sexuality a mechanická hratelnost hru založenou na jinak prospěšné ideji zbytečně sráží dolů, nehledě na to, že cíl hry, tj. dosahování orgasmů, do ní navíc vnáší dominantně mužský úhel pohledu.

Zdařilejší se mi jeví být *Orgasm Simulator* (2003) ironicky přejímající rétoriku z ženských časopisů, především z článků zaměřených na to, aby ženy mistrně ovládly sex za účelem potěšení svých partnerů. Jednotlačítková hra zaměřená na nácvik předstírání orgasmu tak, aby to muž nepoznal, je z herního hlediska sice také dost nudná, nicméně coby přesně zacílený a humorný atak upozorňující na přetrvávající nerovnost žen v určitých oblastech života funguje.

Moc médií

Leaky World: a playable theory (2010) vznikl během 10 dní jako příspěvek do kolektivního projektu Wikileaks Stories. Když Pedercini uvažoval, jak pojme své dílo reagující na aféru uniklých tajných informací v rámci Wikileaks, došel k závěru, že debata o odhaleních, jež Wikileaks přinesla, se často příliš posouvá na zájem o nepodstatné věci – naše tendence hledat ve světě kolem nás dramatické příběhy vedla k tomu, že se víc zajímáme o osobu a osudy Juliana Assange než o to, co konkrétně bylo zjištěno a jaké to může mít důsledky. „Říkal jsem si, že nejlepší bude oprostit se od toho

567 Bryan Ochalla. „Who Says Video Games Have to be Fun? The Rise of Serious Games" [online]. *Gamasutra*. 29. 6. 2007 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/129891/who_says_video_games_have_to_be_.php?print=1.

reduktivního narativu ‚Spojené státy vs. bláznivý hacker' a zaujmout nějaký systematičtější přístup. Použil jsem text Juliana Assange jako výchozí bod a výsledkem je zvláštní, abstraktní, analytický (a očividně spekulativní) vhled do Assangeovy mysli," řekl ke vzniku hry. Text, jejž převádí do herní podoby, je Assangeův krátký esej z roku 2006 *Conspiracy as Governance* (Konspirace jako kontrola), který je na webové stránce hry celý prezentován. V herním ztvárnění Assangeovy teorie se snažíme zabránit úniku informací. Čím propojenější informační síť však vytváříme, tím více má tendenci začít na nějakém místě „prosakovat". Jednotlivé úniky prezentované ve hře ve formě novinových titulků si můžeme rozkliknout, což nás přesune na webovou stránku, která danou informaci podrobněji rozebírá. Zajímavé je na *Leaky World* z mého pohledu především to, jak nás hravou formou seznamuje s určitými idejemi a zároveň ale ukazuje svým herním systémem i na jejich možnou problematičnost, přílišnou jednoduchost. Pedercini hru doplnil i svým kritickým komentářem, v němž shrnuje některé možné námitky vůči Assangeově teorii.

Další jeho hrou zabývající se způsobem, jak jsou šířeny, distribuovány, proměňovány a kontrolovány informace, je pak *Memory Reloaded: the Downfall* (2010). Jednoduchá hra založená na principu pexesa je chytrou a vtipnou připomínkou toho, že historie se transformuje podle toho, jaký diskurz je ve společnosti zrovna dominantní. V *Memory Reloaded* hrajeme pexeso s obrázky zobrazujícími podstatné společenské události tohoto a minulého století. Potíž je, že během času se leckteré kartičky proměňují a často tak skončíte s dvojicí kartiček, jež sice zobrazují totéž, ale zcela jinak to interpretují. Z afghánského teroristy se tak může stát afghánský bojovník za svobodu, z globálního oteplování způsobeného lidmi zase přirozená změna klimatu, z migrantské pracovní síly je náhle mexická invaze atd. V závěru pak hra dobře podtrhuje tuto relativitu historie, když podle toho, jak úspěšně a rychle se vám podařilo odhalit pasující dvojice před jejich proměnou, sestaví ucelený historický narativ.

Experimenty

Poslední skupinu Pederciniho děl necharakterizuje společné téma, ale zájem o rozvíjení experimentálnějších herních mechanik vedoucích ve výsledku k více ambivalentním, poetickým významům. Zatímco *Ergon/Logos* (2009), autorem označovaný jako „neidentifikovatelný herní objekt", je téměř černobílá variace na interaktivní vizuální poezii, ve hře *Inside a Dead Skyscraper* (2010) hraje zásadní roli hudba. Na stránkách Molleindustria je označena ostatně přímo za hudební videohru. Explorativní herní mechaniky zde vychází z písně Jesse Stilese nazvané *Building* (Budova): v roli hlavního hrdiny ve skafandru plujete prostorem, odhalujete, co si myslí lidé zírající na oblohu, abyste nakonec objevili letadlo vražené po srážce do mrakodrapu.

Hra neposkytuje žádné jednoduché vysvětlení, nicméně v rámci hraní můžete postupně s překvapením přeinterpretovat, kým v tomto světě jste a na jakou událost se zde odkazuje – anebo také ne. Tato fluidní nevtíravá herní mechanika vytváří z *Inside a Dead Skyscraper* působivě poetické dílo.

* * *

Tvorba Paola Pedercini překvapuje tím, jak je promyšlená po všech stránkách – jak sebereflexivně odkazuje na herní konvence a žánry, jak ostře a polemicky se dotýká aktuálních problémů dneška, jak kombinuje chytré herní mechaniky s půvabně abstrahovanou, výstižnou grafikou, jak využívá ironii jako osvobozující, myšlení podněcující prostředek, jak je postavena na nekompromisním tvůrčím přístupu, jenž nutně zahrnuje i reflexi produkčních a distribučních podmínek. Pederciniho hry někdy možná až příliš silně a okatě prezentují jedno určité, silně levicově či liberálně zabarvené hledisko na daný problém, ale většinou se jim právě touto vyhroceností daří pozoruhodně zproblematizovat hráčovu pozici ve hře. Při hraní děl Molleindustria se můžeme cítit rozhořčeni praktikami určitých korporací a organizací, stejně jako soucítit s lidmi, kteří jsou vystaveni neustávající frustraci a manipulaci ze strany mocných. Zároveň můžeme ale i zpochybňovat samotný herní model, to, zda teze, které nám prezentuje, nejsou přeci jen příliš silné, předsudečné, nepravdivé, zjednodušující. Hry jako *Oiligarchy* či *Leaky Worlds* v doprovodných textech tuto svou ambivalenost explicitně přiznávají, vybízejí k tomu, abychom se hrou samotnou nenechali zmanipulovat. Spíše než jednoznačný názor se tak Pederciniho hrám daří budovat pro hráče kritickou pozici, jež jej nutí, aby sám zaujal k danému problému nějaké stanovisko. V rámci světa počítačových her je to prozatím velmi ojedinělý a inspirativní přístup.

Závěr

It is pretty, but is it art?
(Rudyard Kipling: *The Conundrum of the Workshops*)

V rámci této knihy jsem popisovala mnoho příkladů počítačových her, které bychom mohli z rozličných důvodů zařadit do oblasti umění. Primárním důvodem pro zařazení hry mezi umělecká díla bývá ze strany hráče to, že určitý její prvek či funkce se výrazně podobá tomu, nač jsme v umění zvyklí, tak jak to popisují klastrové teorie umění rozebírané v první kapitole. Viděli jsme, že leckteré hry tak například přinášejí silná a komplexní témata, která nás nutí k emocionálním reakcím i dalšímu zamyšlení – jinak řečeno jde o hry, které je možné významově interpretovat, odhalovat rozličné implicitní a symptomatické významy ležící „pod povrchem" děje, obrazů, zvuků či herních mechanik. Mezi privilegované způsoby předávání takovýchto hlubších poselství patří vyprávění – a i to nalezneme v mnoha počítačových hrách. Ne každé vyprávění je automaticky esteticky zajímavé, ne každý narativ je uměleckým dílem (viz např. historické narativy v dějepisných knihách nebo verbální vyprávění o tom, co se stalo, která běžně vedeme s ostatními lidmi v realitě). V případě počítačových her jsme nicméně ve třetí kapitole této knihy odhalili mnoho narativních technik, jež mají výrazně umělecký účinek. Připomeňme třeba, jak hry novátorsky pracují s nespolehlivým vyprávěním, kdy se nespolehlivým stává paradoxně i sám hráč; jak vytvářejí komplexní, dynamické a živě působící fikční světy, které můžeme virtuálně prozkoumávat; jak nám nabízejí možnost přímo vstoupit do role určité postavy příběhu prostřednictvím avatara; jak specificky pracují s délkou vyprávění a jeho zakončením anebo se zvýšenou sebereflexivitou narace. Takovéto postupy jsou i přes svou inovativnost něčím, co do značné míry známe z fikčního, uměleckého vyprávění z literatury či filmu (a nikoli např. z dějepisného vyprávění), a proto můžeme být po průzkumu herní narace nakloněni myšlence, že počítačové hry náleží mezi umělecké druhy. Jak mnoho takovýchto a podobných estetických prvků a efektů nicméně musí v konkrétní hře být, abychom ji vnímali celkově jako umělecké dílo? A jak moc musejí být ony prvky podobné tomu, co známe z jiných uměleckých druhů?

Na tyto dvě otázky neexistuje jednoduchá, snadno a objektivně měřitelná, vždy platná odpověď. Historické teorie umění nás učí, že nově se

utvářející umění může mít k uměním starším rozličné druhy vztahů. Nemusí se jednat o silnou podobnost blížící se totožnosti, tedy o případ, kdy v novém umění vidíme takřka úplně to samé, co známe z jiných uměleckých druhů. Nově se rodící umění mívá logicky svá specifika, pracuje s jinými výrazovými prostředky, reprezentuje svět v jiných aspektech. Z hlediska historického může na předešlé umělecké druhy navazovat, může je přímo citovat, inspirovat se jimi, pohrávat si intertextuálně s jejich prvky, ale stejně tak k nim někdy může odkazovat i tím, nakolik se jim vzdaluje, nakolik je překračuje. Nejen v případě kapitoly o herním vyprávění, ale také v páté kapitole jsme viděli, jak počítačové hry navazují na určité způsoby práce umělců z jiných médií, jak se snaží odpovídat po svém na umělecké problémy a otázky kladené v průběhu posledních desetiletí v umění obecně, ovšem zároveň jak pro to používají často jiné prostředky a dosahují odlišných výsledků. Například improvizace či pohybová kinestetika se objevují v umění 20. století jako výrazné umělecké proudy, ale v počítačových hrách je nacházíme ve velmi odlišné formě – přetavené do interaktivního, emergentního vyprávění v RPG či onlinových hrách, přetransformované do tělesně intenzivního zážitku hraní akčních či tanečních her. Používání již známých technik umělecké práce tak nevylučuje výraznou inovativnost a posuny oproti dřívějšku. Určité napětí vznikající z toho, že si nejsme jistí, zda jsou počítačové hry v těchto a podobných prvcích dostatečně blízké, anebo naopak příliš vzdálené jiným uměním, abychom je mohli také nazývat uměním, je podle mého soudu nutnou součástí procesu ustanovování nového umění.

Historická teorie definování umění, jež za kritérium uměleckosti považuje vazby na historii umění, umožňuje propojit počítačové hry s dosavadními uměleckými druhy, aniž by videohry diskvalifikovala pro jejich specifické odlišnosti. Pouze konkrétní diskuse nad konkrétními prvky a podobnostmi, jak jsem se o ni místy snažila v této knize, může vést k více či méně přesvědčivému verdiktu, zda jsou hry v rámci tohoto kritéria uměním, zda jsou jejich podobnosti dostatečně silné a zda naopak jejich odlišnost není příliš velká a „neumělecká". Poukazuji tím na fakt, že uměním se cosi stává ne objektivně, tedy pouze na základě poměření nějakých prvků, které by mohl každý provést se stejným výsledkem, ale dochází k tomu v rámci společenské debaty, v rámci změny vnímání. Tato *změna vnímání* přitom probíhá jak na individuální rovině (tj. za pomoci naučení se novým recepčním strategiím), tak na kolektivní rovině, například v rámci institucionálních procesů (jež jsou určitou následnou sedimentací oněch kolektivně probíhajících individuálních proměn recepce daného média).

Recepční dimenze je tak klíčovou pro pochopení toho, že ustanovení nového umění je ve své podstatě sociální fenomén. V rámci této knihy jsem se snažila přiblížit některé vzrušené debaty, které se kolem počítačových

her a jejich estetických účinků rozvinuly, stejně jako postupné institucionální posilování jejich pozice v rámci společnosti. Jak bylo řečeno, klastrové a historické teorie umění osvětlují, že při debatách o novém umění máme pochopitelnou tendenci opírat se o jeho možnou podobnost s již uznávanými uměleckými druhy, a proto jsem i já v této knize věnovala tolik pozornosti komparaci s jinými uměními. Z hlediska recepčních strategií je tato snaha legitimizovat hry pomocí odkazů na klasické prvky jiných umění nicméně možná až moc konzervativní a reduktivní přístup. Ve snaze obhajovat uměleckost her se mně i jiným kritikům a teoretikům někdy stává, že hledáme zdůvodnění účinku videoher někde mimo ně, v tom, co je už známé a prověřené jinde, namísto toho, abychom se učili oceňovat je pro jejich vlastní estetické kvality. Během posledních let jsem v hrách začala mnohem lépe než dřív vidět krásu, která nemusí být spojená s hlubokomyslným tématem či komplexní narací, krásu, která je vetknutá do jejich samotné herní struktury, do způsobu, jak mne interaktivně zapojují do svého světa, jak zviditelňují nějaký komplexní systém, jenž může být i zcela abstraktního charakteru. Debata kolem uměleckého statusu počítačových her by podle mne neměla ústit do snahy určitým způsobem je standardizovat – zkrotit je tím, že je vměstnáme do škatulky takového umění, jaké doposud známe. Počítačové hry představují výzvu pro naše uvažování o umění, provokují nás k tomu, abychom vynalezli nové recepční strategie, abychom proměnili a rozšířili pojem umění tak, aby do něj i hry mohly zapadat. Jedná se o obousměrný proces, v rámci nějž jsou hry vřazovány do kategorie umění, ale na druhou stranu coby nový potenciální umělecký druh působí zpětně na kategorii umění a na to, jak jsme jej schopní vnímat a co jsme zvyklí s uměním ve své mysli v rámci recepce „dělat". Grant Tavinor ve své knize o umění počítačových her podobně uvažuje o tom, že digitální hry nás nutí rozšířit naše dosavadní chápání konceptu umění: „Je průnik mezi hrami a uměním dostatečně signifikantní, abychom rozšířili koncept umění i na ně? […] V budoucnosti můžeme být v pokušení zahrnout do umění díla, která se dřív zdála být velmi vzdálená této kategorii."[568]

Otázka vřazení počítačových her do kategorie umění je obtížná proto, že se v průběhu času proměňuje jak umění, tak i samotné počítačové hry, jež od 50. let minulého století prošly a stále procházejí mnoha technickými i estetickými změnami. Pod obecným pojmem počítačové hry se skrývá obrovsky rozmanitá krajina jednotlivých herních žánrů a samotných her. Když jsem v této knize analyzovala některé konkrétní hry jako umělecké, případně zobecňovala určité jejich prvky (např. některé postupy herního vyprávění) jako umělecké, stačí to k tomu, abychom nazvali celé médium počítačových her uměleckým? Dává vůbec smysl zobecňovat pod jeden

568 G. Tavinor, The Art of Videogames, s. 192n.

pojem „počítačová hra" tak odlišné hry, jako jsou třeba dramaticky vystavěné, audiovizuálně strhující, narativní RPG *The Witcher 3* a svižně hratelná karetní počítačová hra *Heartstone* (2014)? Pokud by byla i druhá jmenovaná uměleckým dílem, nebyla by pak uměleckým dílem třeba i kanasta?

Abychom tyto otázky prozkoumali, je třeba si vyjasnit hybridní charakter herního média a následně i samotný pojem média. Hybridní charakter počítačových her je spjat s jejich historickým původem coby určité digitální transformace her ne-digitálních. Existuje očividný rozdíl mezi hrami ne-digitálními a digitálními.[569] Hry ne-digitální zahrnují deskové a karetní hry, sport, společenské i dětské hry. Oproti hrám digitálním leckdy nekladou důraz na reprezentaci a témata, jejich cíl se skrývá z velké části v nich samých, v radosti, kterou nám přinášejí v rámci soutěžení, kooperace, překonávání sebe sama či řešení problémů. První počítačové hry jako *Bertie the Brain* (1950), *Nim* (1951), *OXO* (1952), *Tennis for Two* (1958) či *Pong* (1962) převáděly často hry „klasické", sportovní či společenské, do digitální podoby. Vstup počítače už v těchto dávných dobách přitom hry proměňuje: herní pravidla jsou náhle něčím, co kontroluje a vymáhá po hráčích počítač, přičemž zvládá v reálném čase kontrolovat tolik proměnných a zpracovávat tolik souběžně běžících pravidel, kolik by žádný člověk nezvládl. Elektronické hry nás díky tomu osvobozují od nutnosti pamatovat si všechna pravidla, zapisovat průběžně skóre atd. a v důsledku se mohou stát mnohonásobně komplexnějšími – zahrnovat mnohem více pravidel, mezistavů, rozličných druhů výsledků. Uvědomme si, že v rámci herního programu existují pravidla řídící veškeré události: co se stane, když kliknete myší vpravo dole; co se stane, když vystřelíte lukem na něco, co je 30 metrů daleko, a fouká přitom vítr atd. – jinak řečeno, procesuálně je zde paralelně řešeno tolik detailních pravidel, že člověk by nebyl schopen zahrát si takovouto hru v celé její komplikovanosti mimo virtuální prostor počítače. I u velmi komplexních deskových her, jako je třeba *Studená válka* (2005), jsou pravidla a akce, které zvládáme provádět a hlídat, velmi limitované v porovnání s tím, co v tomto ohledu dokážou počítače. Digitální hry navíc nejsou jen statickým a náznakovým zobrazením, jako tomu bývalo a bývá u klasických her typu go, šachy, *Monopoly* apod. Ne všechny ne-digitální hry jsou abstraktní, některé se odvíjejí od určité „zápletky" a fikční situace či přímo fikčního světa (šachy jsou reprezentací válečného střetu dvou království, v *Člověče, nezlob se* máte skupinu figurek, které utíkají do „domečku", v deskovce *Arkham Horror* [1987], inspirované povídkami H. P. Lovecrafta, se ocitáte v městě,

569 Srov. např. J. Juul. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*; S. Domsch. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*; K. Salen. – E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*; J. Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.

v němž se otevírají portály do jiného světa), ale jednak hráči leckdy tuto reprezentující rovinu ani nevnímají, jednak je to reprezentace víceméně symbolická a statická, nijak zásadně se neproměňující, ponechaná spíš na představivosti samotných hráčů. Počítačové hry oproti tomu často vykreslují detailní fikční světy, které jsou dynamickou simulací – proměňují se podle toho, jak hrajeme, umožňují nám, abychom do nich přímo (i když jen virtuálně) vstupovali a prozkoumávali je, leckdy ohromeni jejich rozsáhlostí a flexibilitou. Počítačové hry se tak od her ne-digitálních podstatným způsobem odlišují.

Počítačové hry jsou ve výsledku zvláštně hybridní médium, které ne-digitální hry zahrnuje, ale zároveň i transcenduje. Jak píše třeba Henry Jenkins, „počítačové hry jsou hybridním médiem, které kombinuje rysy několika odlišných kulturních tradicí, včetně improvizačního divadla, her a příběhů".[570] Zatímco na jedné straně některé počítačové hry mohou být považovány za ambiciózní a originální umělecká díla, která nám něco říkají o světě, jiné počítačové hry se zdají být spřízněny spíše s hrami ne-digitálními a přinášejí zážitek, jenž je spíše sportovní či „klasicky" herní, bez nároku na krásu, tematickou hloubku či estetiku prožitku. Druhé zmiňované tak podle mne leckdy neaspirují na status uměleckého díla, podobně jako většinou nevnímáme coby umění třeba hru na schovávanou, karetní sběratelskou hru *Magic: The Gathering* nebo fotbal. I takovéto „neumělecké" hry, ať už digitální či ne-digitální, přitom mohou být velmi podařené.

Estetici Aaron Smuts a Grant Tavinor ve svém rozboru počítačových her docházejí podobně jako já k tomu, že některé počítačové hry jsou uměním a jiné ne.[571] Pokud jsou ale jen některé elektronické hry uměním, můžeme pak o počítačových hrách obecně mluvit jako o uměleckém médiu?

Marie-Laure Ryanová ve své knize *Avatars of Story* (Avataři příběhu) zkoumá, co pojem média přesně znamená. Na pomoc si bere definici ze slovníku *Merriam Webster's Collegiate Dictionary,* která připomíná dvě nejčastější, ale přitom dosti odlišné definice: „1) komunikační, informační či zábavní kanál anebo systém; 2) materiální či technický prostředek uměleckého vyjadřování."[572] Ryanová to vysvětluje takto: „Typ 1 nahlíží média jako prostředníky či metody přenosu informací; typ 2 je nahlíží jako určitý jazyk. […] Média prvního typu zahrnují televizi, rádio, internet, gramofon, telefon – všechno specifické druhy technologií – stejně jako kulturní kanály, jako jsou knihy nebo noviny. Média druhého typu představují verbální jazyk, zvuk, ob-

---

570 Henry Jenkins. „Computer Games and Narrative". In: David Herman – Manfred Jahn – Marie-Laure Ryan (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London – New York: Routledge, 2005, s. 80.

571 Srov. G. Tavinor, *The Art of Videogames;* a A. Smuts. „Are Videogames Art?".

572 Cit. podle M.-L. Ryan. *Avatars of Story*, s. 17.

raz či úžeji papír, bronz, lidské tělo."[573] Médium ve smyslu komunikačního kanálu přenášejícího určitý obsah může být leckdy zároveň médiem v druhém smyslu, tedy výrazovým prostředkem. V některých případech přitom tato podvojnost může být jen částečná, neabsolutní. Ryanová zmiňuje třeba televizi: „Jako médium přenosu dokáže přehrát jakýkoli film, ale jako výrazový prostředek obsahuje určitá specifika, která vedla k rozvoji nových forem vyprávění, jako jsou soap opery nebo reality show."[574] Počítačové hry bychom mohli považovat za médium, jež je v tomto ohledu velmi obdobné televizi. Na jednu stranu digitální hry přenášejí, obsahují klasické ne-digitální hry, jež samy o sobě uměním nejsou, na druhou stranu ale rozvíjí specifický vlastní jazyk, osobitým způsobem umožňují vytvářet nová díla, která by nebylo možné vytvořit v žádném jiném médiu. Tom Bissel v rámci jedné ankety týkající se uměleckosti počítačových her řekl: „Myslím, že otázka ‚Mohou být videohry uměním?' je špatně položená. Správná otázka je, zda umělci mohou použít videoherní médium jako produktivní prostředek pro kreativní vyjádření."[575] Pro to, abychom mohli mluvit o herním médiu jako uměleckém, tedy není potřeba, aby všechny počítačové hry byly uměleckými díly – stačí, pokud toto médium umožňuje vytvářet umělecká díla alespoň zčásti. V médiu televize se také hybridně potkávají formy, jež umělecké nejsou, jako třeba zpravodajství, s formami, které mohly vzniknout pouze díky výrazovým prostředkům, jež jsou pro televizi typické.

Přestože jsem se snažila nekoncipovat tuto knihu jako jednostrannou obhajobu uměleckosti počítačových her a snažila se brát do úvahy i různé námitky jejich odpůrců, ve výsledku jsme v této knize objevili mnoho argumentů, které podporují tezi, že hry jsou už nyní médiem s uměleckým potenciálem. Neznamená to, že veškeré digitální hry jsou stejně dobré a že nás všechny pozitivním způsobem rozvíjejí. Hry mohou být nebezpečné, nudné i hloupé. Často se až zarážejícím způsobem podobají tupé, repetitivní práci. Mohou vést k závislosti (i když ne tak často a v takové míře, jak nás někdy straší populární média). Mohou v nás probouzet přehnanou soutěživost, závist, agresivní nálady. Mohou předávat a konstruovat škodlivé stereotypy, být rasistické, sexistické nebo zbytečně násilné. Na druhou stranu mají počítačové hry i svou světlou stranu. Jsou bytostně spojené s učením a prozkoumáváním. Učí nás trpělivosti, spolupráci, logickému a strategickému myšlení, koordinaci, rozvíjí prostorovou představivost a fantazii, trénují postřeh. Hráč je někdo, kdo je vprostřed událostí,

573 *Tamtéž.*

574 *Tamtéž*, s. 18.

575 Samantha Murphy. „Can Video Games Be Art?" [online]. *New Scientist*. 20. 9. 2010 [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/09/can-video-games-be-art.html.

kdo se aktivně rozhoduje a jedná, kdo experimentuje se vším, co má k dispozici, kdo přebírá zodpovědnost do svých rukou. V tomto smyslu nás hraní osvobozuje ve vztahu ke světu i nám samým – tak jako umění, které také můžeme vnímat jako určitý trénink samotné naší lidskosti, našeho bytí ve světě.

Zeptejme se ještě jednou na závěr: Jsou počítačové hry uměním? Odpovědi jsou v zásadě dvě. Jednak ta, kterou dává společnost na základě kolektivního institucionálního přístupu k hrám, a jednak odpověď individuální – názor založený na osobním průzkumu tohoto média, jeho vlastností, jeho historie, jeho vztahu k jiným uměním, jeho inkarnací v jednotlivých výjimečných, ale i standardních či podprůměrných hrách. Snad tato kniha byla nápomocná pro to, abyste odpověď přinejmenším sami pro sebe nalezli.

Bibliografie

„Are Video Games Art?" [online]. *Wonderville*. [Cit. 10. 12. 2015.] Dostupné z: http://wonderville.wikispaces.com/recent+news.

„Interview with Paolo Pedercini" [online]. *Molleindustria.org*. 14. 6. 2011 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/node/322/.

„Nejsme kriplové". *Reflex*. 1999, č. 35 (1. září). Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode.

„The Game Design Challenge 2011" [online]. *GDC Vault*. [Cit. 9. 11. 2013.] Dostupné z: http://www.gdcvault.com/play/1014541/The-Game-Design-Challenge-2011.

„Top 100 Video Game Moments" [online]. *IGN*. 2015 [cit. 2. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.ign.com/top/video-game-moments/1.

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

— „Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games". *Proceedings of the 6th DAC Conference*. Kodaň, 2005. Dostupné také [online] z: http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf.

— „Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". In: Wardrip-Fruin, Noah – Harrigan, Pat (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: The MIT Press, 2004, s. 49.

— „Ludology". In: Wolf, Mark J. P. – Perron, Bernard (eds.). *The Routledge Companion to Video Games*. New York: Routledge, 2014.

ACR Staff. „Top 75 Schools for Game Design/Development in the US – 2014" [online]. *Animation Career Review*. 29. 4. 2014 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.animationcareerreview.com/articles/top-75-schools-game-designdevelopment-us-2014.

Adorno, Theodor W. – Horkheimer, Max. „Kulturní průmysl: Osvícenství jako masový podvod". In: Bendová, Helena – Strnad, Matěj (eds.). *Společenské vědy* a *audiovize*. Praha: NAMU, 2014.

Alexander, Leigh. „Everyday's not the same ‚art game'" [online]. *Gamasutra*. 12. 1. 2010 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/117657/Analysis_Every_Days_Not_The_Same_Art_Game.php.

— „Interview: Molleindustria on Phone Story's ‚Objectionable' Content" [online]. *Gamasutra*. 14. 9. 2011 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/126867/Interview_Molleindustria_On_Phone_Storys_Objectionable_Message.php.

— „The strange, sad anxiety of Jason Rohrer's The Castle Doctrine" [online]. *Gamasutra*. 6. 8. 2013 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/197707/.

Anderson, Craig A. – Dill, Karen E. „Videogames and Agressive Thoughts, Feelings, and Behaviour in Laboratory and in Life". *Journal Of Personality and Social Psychology*. 2000, roč. 78, č. 4, s. 774. Dostupné také [online] z: https://www.uni-muenster.de/imperia/md/content/psyifp/aeechterhoff/wintersemester2011-12/seminarthemenfelderdersozialpsychologie/12_anderson_dill_videogames-aggressivethoughts_jpsp2000.pdf.

Anderson, Craig A. et al. „Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review". *Psychological Bulletin*. 2010, roč. 132, č. 2 (březen).

Antonelli, Paola. „Why I Brought Pacman to MOMA" [online]. *TED Talk*. Květen 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma.html.

Arthur, Charles. „How a simulated family became the world's biggest-ever computer generated phenomenon" [online]. *Independent*. 27. 3. 2002 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.independent.

co.uk/news/business/news/how-a-simulated-family-became-the-worlds-biggest-ever-computer-generated-phenomenon-9273815.html.
Aslinger, Ben. „Genre in Genre: The Role of Music in Music Games". In: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA*, 2009. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.08382.pdf
Babic, Edvin. „On the Liberation of Space" [online]. *Eludamos*. 2007, roč. 1, č. 1 [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol1no1-3/5.
Bailey, George W. S. „Art: Life after Death?" In: Carroll, Noël (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
Barratt, Charlie. „Is Braid Pretentious? Creator Jonathan Blow answers his critics" [online]. *Games-radar*. 9. 8. 2011 [cit. 26. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.gamesradar.com/is-braid-pretentious-creator-jonathan-blow-answers-his-critics/.
Barton, Matt. *Dungeons and Desktops: History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley: A K Peters, 2008.
Bateman, Chris. *Imaginary Games*. Winchester – Washington: Zero Books, 2011.
Bazin, André. „On the politique des auters". In: Hillier, Jim (ed.). *Cahiers du cinéma: The 50th: Neo-realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge: Harvard University Press, 1985.
Bearman, Joshua. „Can D.I.Y. Supplant the First-Person Shooter?". *New York Times*. 13. 11. 2009. Dostupné také [online] z: http://www.nytimes.com/2009/11/15/magazine/15videogames-t.html?_r=3&.
Behrenshausen, Bryan G. „Toward *a* (Kin)Aesthetic of Video Gaming: The Case of Dance Dance Revolution". *Games and Culture*. 2007, roč. 2, č. 4.
Belgrad, Daniel. *The Culture of Spontaneity: Improvisation and the Arts in Postwar America*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
Bendová, Helena. „Flow" [online]. *Game Art: Web* o *umění počítačových her*. 31. 1. 2014 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=13.
— „Imerze" [online]. *Game Art: Web* o *umění počítačových her*. 15. 11. 2013 [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7.
— „Hry jako umění pohledem kritiky: Případ Games.cz" [online]. *GameArt*. 7. 1. 2014 [cit. 6. 7. 2016]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12.
Bennett, Andrew. *The Author*. London – New York: Routledge, 2004.
Bianchi-Berthouze, Nadia. „Understanding the role of body movement in player engagement". *Human-Computer Interaction*. 2013, roč. 28, č. 1. Dostupné také [online] z: http://www.cin.ufpe.br/~if124/frame/turmas/turma_2013_1/artigos/kinect/BerthouzeHCI12.pdf.
Bissell, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter* [e-book]. New York: Vintage, 2010.
Bittanti, Matteo. *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*. Milan: Johan and Levi Editore, 2009.
Black, Jack. „Pinball: The Misunderstood Game of Amusement". *Milestones:* A *Journal of Academic Writing*. 2011, roč. 7, s. 25. Dostupné také [online] z: http://www.pulaskitech.edu/programs_of_study/milestones/Milestones_2011.pdf#page=22.
Blumenthal, R. „Death Race game gains favor, but not with the safety council". *New York Times*. 1976. Cit. podle Kocurek, Carly A. „The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race" [online]. *Game Studies*. 2012, roč. 12, č. 1 [cit. 12. 12. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.
Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge – London: The MIT Press, 2007.
Bogost, Ian – Ferrari, Simon – Schweizer, Bobby. *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press, 2012.
Bogost, Ian – Poremba, Cindy. „Can games get real? A closer look at ‚documentary' digital games". In: Jahn-Sudmann, Andreas – Stockmanns, Ralf (eds.). *Computer Games as* a *sociocultural phenomenon: Games without Frontiers, Wars without Tears*. Basingstoke – New York: Palgrave Macmillan, 2008.
Bordwell, David. *Making Meaning: Inference and Rhetorics in the Interpretation of Cinema*. Cambridge: Harvard University Press, 1989.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
Bourdieu, Pierre. *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Éditions du Minuit, 1979.
— „Historický původ čistého estetična". Přeložil Josef Šebek. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Boykin, Josh. „Games Have Grown Up: Interview with This War of Mine's Pawel Miechowski" [online]. *PopZara*. 30. 12. 2014 [cit. 1. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.popzara.com/games/game-features/games-have-grown-up-interview-with-pawel-miechowski-for-this-war-of-mine/.
Bracken, Cheryl Campanella – Skalski, Paul. „Presence and video games: The impact of image quality and skill". Communication Technology Division of the International Communication Association, 55th Annual Conference, New York, 2005 [cit. 15. 11. 2013]. Dostupné [online] z: http://academic.csuohio.edu/kneuendorf/SkalskiVitae/Bracken&Skalski.2006.pdf.
Bracken, C. C. – Skalski, P. „Telepresence and Video Games: The Impact of Image Quality". *PsychNology Journal*. 2009, roč. 7, č. 1, s. 101–112. Dostupné také [online] z: http://www.psychnology.org/File/PNJ7%281%29/PSYCHNOLOGY_JOURNAL_7_1_BRACKEN.pdf.
Brand, Jeffrey E. – Knight, Scott – Majewski, Jakub. „The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations, Styles and Narratives". Konference DIGRA, 2003. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.06387.pdf.
Buckingham, David – Strangaard Jensen, Helle. „Beyond ‚Media Panics'". *Journal of Children and Media*. 2012, roč. 6, č. 4.
Bullough, Edward. „‚Psychical Distance' as a Factor in Art and as an Aesthetic Principle". *British Journal of Psychology*. 1912, roč. 5, s. 87–117.
— „‚Psychická distance' jako faktor v umění a estetický princip". Překlad Zdeněk Böhm. *Estetika*. 1995, roč. 32, č. 1.
Caillois, Roger. *Hry* a *lidé: Maska* a *závrať*. Přeložila Nina Vangeli. Praha: Studio Ypsilon, 1998.
Calleja, Gordon. *In-Game: From Immersion to Incorporation* [e-book]. Cambridge: The MIT Press, 2011.
Calvert, Sandra L. „Cognitive Effects of Video Games". In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.
Carroll, Noël. *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. Cambridge: Cambridge University, 2001.
— *Philosophy of Art:* A *Contemporary Introduction*. London – New York: Routledge, 1999.
Carroll, Noël (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
Cassell, Justine – Jenkins, Henry. „Chess for Girls? Feminism and Computer Games". In Cassell, Justine – Jenkins, Henry (eds.). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2000.
Caulfield, Brian. „Will Wright: Games Invade Real World" [online]. *Forbes*. 2. 4. 2009 [cit. 15. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.forbes.com/2009/04/02/will-wright-spore-technology-personal-tech-will-wright.html.
Clark, Douglas B. – Tanner-Smith, Emily E. – Killingsworth, Stephen S. „Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis". *Review of Educational Research*. 2015, roč. 86, č. 1.
Clarke, Andy – Mitchell, Grethe (eds.). *Videogames and Art*. Bristol: Intellect, 2007.
Cohen, David S. „George Lucas & Steven Spielberg: Studios Will Implode; VOD Is the Future" [online]. *Variety*. 12. 6. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://variety.com/2013/digital/news/lucas-spielberg-on-future-of-entertainment-1200496241/.
Cohen, Stanley. *Folk Devils and Moral Panics*. 3. vydání. London – New York: Routledge, 2002.
Cohen, Ted. „The Very Idea of Art". *National Council on Education for the Ceramic Arts Journal*. 1988, roč. 9, č. 1.
Conway, Steven. „Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game". *Eludamos*. 2010, roč. 4, č. 2, s. 135–147 [cit 5. 12. 2015]. Dostupné též [online] z: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol4no2-2/173.
Csiksentmihalyi, Mihaly. *Flow: O štěstí a smyslu života*. Přeložila Eva Hauserová. Praha: Portál, 2015.
— *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial, 1990.

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design.* Berkeley: McGraw-Hill, 1984. Dostupné také z: https://archive.org/details/artofcomputergam00chri.
Crecente, Brian. „How Will Wright is Turning Your Life into His Next Simulation" [online]. *Polygon*. 7. 5. 2015 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.polygon.com/features/2015/5/7/8564891/will-wright-sim-city-the-sims-spore.
Critcher, Chas. „Making waves: Historical aspects of public debates about children and mass media". In: Livingstone, Sonia – Drotner, Kirsten (eds.). *International handbook of children, media and culture*. London: SAGE, 2008.
Dalsgaard, Peter – Koefoed Hansen, Lone. „Performing Perception: Staging Aesthetics of Interaction". *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*. 2008, roč. 15, č. 3 (listopad). Dostupné také [online] z: http://pure.au.dk/portal/files/52687693/dalsgaardHansen_PerfPerception_AuthorsVers.pdf.
Danto, Arthur. „Art and Meaning". In: Carroll, Noël (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
— „Artworks and Real Things". *Theoria*. 1973, roč. 39, č. 1–3 (duben).
— „Svět umění". Přeložil Tomáš Kulka. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Darley, Andrew. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genre*. London – New York: Routledge, 2000.
Davies, Stephen. „Non-Western Art and Art's Definition". In: Carroll, Noël (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
Debord, Guy-Ernest. „Introduction à une critique de la géographie urbaine". *Les Lèvres Nues*. 1955, č. 6 (září). Dostupné také v anglickém překladu [online] z: http://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/geography.html.
— „Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale*". Inter: art actuel*. 1989, č. 44, s. 10 [poprvé publikováno 1957]. Dostupné také [online] z: https://www.erudit.org/culture/inter1068986/inter1102296/46876ac.pdf.
DeLappe, Joseph. „Dead in Iraq". *DeLappe.net*. [Cit. 29. 3. 2016.] Dostupné z: http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/.
Dickie, George. *Art and Value*. Oxford: Blackwell, 2001.
— „Co je umění? Institucionální analýza". Přeložil Ota Gál. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Diffey, Terry J. „O definování umění". Přeložil Denis Ciporanov. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století.* Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Domsch, Sebastian. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin – Boston: Walter de Gruyter, 2014.
Donovan, Tristan. Replay: The History of Video Games. Lewes: Yellow Ant, 2010. „The Replay interviews: Will Wright" [online]. *Gamasutra*. 23. 5. 2011 [cit. 10. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/134754/the_replay_interviews_will_wright.php?print=1.
Dovey, Jon – Kennedy, Helen W. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press, 2006.
Dreunen, Joost van. „The Aesthetic Vocabulary of Video Games". In: Jahn-Sudmann, Andreas – Stockmanns, Ralf (eds.). *Computer Games as* a *sociocultural phenomenon: Games without Frontiers, Wars without Tears*. Basingstoke – New York: Palgrave Macmillan, 2008.
Drotner, Kirsten. „Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity". *Pedagogica Historica*. 1999, roč. 35, č. 3. Dostupné také [online] z: https://gamesined.wikispaces.com/file/view/0030923990350303.pdf
Dutton, Denis. *The Art Instinct: Beauty, Pleasure and Human Evolution*. New York: Bloomsbury Press, 2009.

— „But They Don't Have Our Concept of Art". In: Carroll, Noël (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
Dyce, Andrew. „Mass Effect 3's New Endings: The Pros and Cons" [online]. *Gamerant*. 2012 [cit.4. 9. 2016]. Dostupné z: http://gamerant.com/mass-effect-3-dlc-new-endings-explained-dyce-157313/.
Eaton, Marcia Muelder. „A Sustainable Definition of Art". In: Carroll, Noël (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
Ebert, Roger. „Video Games Can Never Be Art" [online]. *Chicago Sun Times*. 16. 4. 2010 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art.
— „Why Did the Chicken Cross the Genders?" [online]. *Chicago Sun Times*. 27. 11. 2005 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross--the-genders.
Eco, Umberto. *Dějiny krásy*. Přeložili Jiří Pelán, Kateřina Vinšová aj. Praha: Argo, 2005.
— *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University, 1984.
Eklund, J. B. [Rozhovor s Robertou Williamsovou]. Smithsonian Institution Archives, Record Unit 9533 Minicomputers and Microcomputers Interview, Session 1 Tape 1. 1987. Dostupné také [online] z: https://www.youtube.com/watch?v=Mv4qOrkkTy4.
ESA. *2014 Essential Facts about Computer and Video Game Industry* [online]. Duben 2014 [cit. 12. 1. 2015]. Dostupné z: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2014.pdf.
— *2015 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. Duben 2015 [cit. 1. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf.
Eskelinen, Markku. „Gaming Situation" [online]. *Game Studies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/.
— „Towards Game Studies: Narratology and Ludology". *Siggraph*. 2001, č. 1 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf.
Esquenazi, Jean-Pierre. *Godard et la société française des années 60*. Paris: Armand Colin, 2004.
European Game Support Systems: National and Regional public funds for interactive and games [online]. Denmark Media Desk, leden 2010. Dostupné z: http://www.europacreativamedia.cat/rcs_auth/convocatories/european_game_support_systems.pdf.
Fagone, Jason. „The Video-Game Programmer Saving our 21th Century Souls". *Esquire*. 20. 11. 2008 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of--video-game-design-1208.
„Faith Fighter 2 Cancelled Due To Lack of Irony" [online]. *Molleindustria.org*. 20. 9. 2009 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/node/267/.
Faris, Suzanne B. „Changing Public Policy and the Evolution of Roman Civil and Criminal Law on Gambling". *UNLV Gaming Law Journal*. 2012, roč. 3, č. 2 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://scholars.law.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1041&context=glj.
Ferguson, Christopher John. „The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games". *Psychiatr Q*. 2007, roč. 78, s. 309–316. Dostupné také [online] z: http://www.christopherjferguson.com/videometa2.pdf.
Ferguson, Christopher J. – Kilburn, John. „The public health risks of media violence: A meta-analytic review". *Journal of Pediatrics*. 2009, roč. 154 č. 5.
Flanagan, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge – London: The MIT Press, 2009.
Flanagan, Mary – Nissenbaum, Helen. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2014.
Forster, Edward Morgan. *Aspekty románu*. Přeložila Eva Šimečková. Bratislava: Tatran, 1971.
Frasca, Gonzalo. „Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)games and Narrative" [online]. *Ludology.org*. 1999 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm. Původně otištěno ve finštině v časopise *Parnasso*. 1999, č. 3, s. 365–371.

— „Videogames of the Opressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues". In: Wardrip-Fruin, Noah – Harrigan, Pat (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
— „Simulation versus Narrative". In: Wolf, Mark – Perron, Bernard (eds.). *The Video game theory reader*. New York – London: Routledge, 2003.
— „The Sims: Grandmothers are cooler than trolls" [online]. *Gamestudies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 20. 10. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/frasca/.
Freidman, Ted. „Semiotics of SimCity" [online]. *First Monday*. 1999, roč. 4, č. 4 (5. dubna) [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://ojs-prod-lib.cc.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/660/575.
Freidmen, Ken – Smith, Owen – Sawchyn, Lauren (eds.). *The Fluxus Performance Workbook* [e-book]. 2002. Dostupné z: http://www.deluxxe.com/beat/fluxusworkbook.pdf.
Futter, Mike. „Heavy Rain's David Cage Remembers His First Meeting with David Bowie" [online]. *Game Informer*. 14. 1. 2016 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2016/01/14/quantic-dream_2700_s-david-cage-reflects-on-his-first-meeting-with-david-bowie-for-omikron.aspx.
Gadamer, Hans-Georg. *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*. Přeložil Nicholas Walker. New York: Random House, 1974.
Galloway, Alexander N. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press, 2006.
„Game Developers Conference" [online]. *Wikipedia*. [Cit. 9. 11. 2013.] Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Game_Developers_Conference.
Gardner, Howard. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. 3. vydání. New York: Basic Book, 2011.
Gaudiosi, John. „The Sims 4 and other upcoming games to watch" [online]. *CNN*. 3. 9. 2013 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://edition.cnn.com/2013/09/02/tech/gaming-gadgets/games-watch-gamescom/.
Gaut, Berys. „‚Umění' jako klastrový pojem". Přeložila Vanda Vicherková. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Geaudreault, André. *Du littéraire au filmique: Système du récit*. Paris – Québec: Méridiens Klincksieck –Presses de l'Université Laval, 1988.
Gee, James Paul. *What Videogames Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave McMillan, 2003.
Georgina. „Video Games: Now a Part of American's Art Collection" [online]. *Eye Level*. 17. 12. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://eyelevel.si.edu/2013/12/video-games-now-a-part-of-america-arts-collection.html.
Gerardi, Matt. „Why do so many video games have unreliable narrators?". *A. V. Club*. 22. 1. 2016 [cit. 2. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.avclub.com/article/why-do-so-many-video-games-have--unreliable-narrato-231142.
Getsy, David J. (ed.). *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth-Century Art*. University Park: Penn State University Press, 2011.
Gibson, Ellie. „Games aren't art, says Kojima" [online]. *Eurogamer*. 24. 1. 2006 [cit. 20. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart.
Giddings, Seth – Kennedy, Helen W. „Little Jesuses and Fuck-Off Robots: On Cybernetics, Aesthetics, and Not Being Very Good at Lego Star Wars". In: Swalwell, Melanie – Wilson, Jason (eds.). *The Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*. Jefferson – London: McFarland, 2008.
Girardeau, Astrid. „Opération PedoPriest attaqué par un député italien" [online]. *Libération*. 29. 6. 2007. Dostupné z: http://www.liberation.fr/ecrans/2007/06/29/operation-pedopriest-attaque-par-un-depute-italien_954391?page=article.
Goldstein, Jeffrey (ed.). *Why we watch: The attractions of violent entertainment*. Oxford: Oxford University Press, 1998.

Goode, Erich – Ben-Yehuda, Nachman. *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*. 2. vydání. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
Greitemeyer, Tobias – Mügge, Dirk O. „Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play". *Personality and Social Psychology Bulletin*. 2014, roč. 40, č. 5 (leden).
Grieveson, Lee. *Policing Cinema: Movies and Censorship in Early-Twentieth-Century Cinema*. Berkeley – London: University of California Press, 2004.
Griffith, Mark. „The Therapeutic Value of Video Games". In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.
Grohol, John M. „Violence and Video Games: Weak, Meaningless Correlation" [online]. *PsychCentral*. 18. 9. 2013 [cit. 12. 12. 2015]. Dostupné z: http://psychcentral.com/blog/archives/2013/09/18/violence-video-games-a-weak-meaningless-correlation/.
Grossman, Dave. *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. Boston: Back Bay Books, 2005.
Grossman, Dave – DeGaetano, Gloria. *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence*. New York: Crown Publishers, 1999.
Gunter, Barrie. *Does Playing Video Games Make Players More Violent?* London: Palgrave Macmillan, 2016.
Harvey, Auriea – Samyn, Michaël. „Realtime Art Manifesto" [online]. *Tale-of-tales.com*. 2006 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html.
Herbst, Claudia. „Programming Violence: Language and the Making of Interactive Media". In: Jahn-Sudmann, Andreas – Stockmanns, Ralf (eds.). *Computer Games as* a *sociocultural phenomenon: Games without Frontiers, Wars without Tears*. Basingstoke – New York: Palgrave Macmillan, 2008.
Heron, Michael – Belford, Pauline. „‚It's only a game': ethics, empathy and identification in game morality systems" [online]. *The Computer Games Journal*. 2014, roč. 3, č. 1 [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://tcjg.weebly.com/heron-and-belford.html.
Higgins, Dick. „The Origin of Happening". *American Speech*. 1976, roč. 51, č. 3/4 (podzim–zima).
Hocking, Clint. „Ludonarrative Dissonance in Bioshock" [online]. *Click Nothing*. 7. 10. 2007 [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné z: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarratived.html.
Hollister, Sean. „Heavy Rain director David Cage challenges game industry to just grow" [online]. *The Verge*. 6. 2. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.theverge.com/2013/2/6/3960630/david-cage-video-game-industry-grow-up-already.
Holub, Radovan. „Bezmoc hráčů: Kultura kriplů 2". *Reflex*. 2000, č. 8 (24. února). Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4147&par=4145&page_mode=.
— „Kultura kriplů". *Reflex*. 1999, č. 33 (26. srpna). Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode.
Holub, Radovan – Fish, L. P. „Jsou počítačové hry kulturou kriplů?". *Literární noviny*. 2005. Dostupné také [online] z: http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4171&par=4145&page_mode=.
Holý, Zdeněk. „Vyprázdněná narace aneb vzrušující nejistota filmového pohybu". *Cinepur*. 2005, č. 40 (červenec).
Hoogen, Wouter van den – Ijsselsteijnl, Wijnand A. – Kort, Yvonne A.W. de. „Effects of Sensory Immersion on Behavioural Indicators of Player Experience: Movement Synchrony and Controller Pressure". *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.18127.pdf.
Hudson, Laura. „The occult gambling game giving out amulets of real gold" [online]. *Boingboing*. 19. 5. 2015 [cit. 9. 2. 2016]. Dostupné z: http://boingboing.net/2015/05/19/cordial-minuet.html.
Huizinga, Johan. *Homo ludens:* o *původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav Vácha. Praha: Mladá fronta, 1971.

Chatman, Seymour. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci* a *filmu*. Přeložili Brigita Ptáčková a Luboš Ptáček. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000.
Chmielarz, Adrien. „Deciphering Her Story" [online]. *Medium.com*. 13. 8. 2015 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: https://medium.com/@adrianchm/deciphering-her-story-b4544a75a7b2#.ht0d4rso9.
Ipsos Media CT. *Videogames in Europe: Consumer Study* [online]. Listopad 2012 [cit. 1. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf.
Iser, Wolfang. *The Act of Reading: The Theory of Aesthetic Response*. Baltimore – London: John Hopkins University, 1978.
Ivory, James D. – Williams, Dmitri – Martins, Nicole – Consalvo, Mia. „Good Clean Fun? A Content Analysis of Profanity in Video Games and Its Prevalence across Game Systems and Ratings". *CyberPsychology & Behaviour*. 2009, roč. 12, č. 4.
Jahn-Sudmann, Andreas. „Innovation NOT Opposition: The Logic of Distinction of Independent Games". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. 2008, roč. 2, č. 1, s. 5–10. Dostupné také online: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol2no1-2/45.
jcr13. „Cultivation Discussion" [online]. *Arthouse Games*. 17. 1. 2007 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1169054799_0&show_author=1&show_date=1.
Jenkins, Henry. „Art Form for the Digital Age" [online]. *MIT Technology Review*. 1. 9. 2000 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.technologyreview.com/article/400805/art-form-for-the-digital-age/.
— „Computer Games and Narrative". In: Herman, David – Jahn, Manfred – Ryan, Marie-Laure (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London – New York: Routledge, 2005.
— „Game Design as Narrative Architecture". In: Wardrip-Fruin, Noah – Harrigan, Pat (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
— „Games, the new lively art". In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.
Johnstone, Keith. *IMPRO: Improvizace* a *divadlo*. Přeložil Julius Neumann. Praha: NAMU, 2014.
Jones, Jonathan. „Sorry MoMA, video games are not art" [online]. *The Guardian*. 30. 11. 2012 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art.
Juul, Jesper. *A Clash between Game and Narrative* [online]. Únor 1999 (angl. překlad 2001) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.jesperjuul.net/thesis/.
— „Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives" [online]. *Game Studies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné online z: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/.
— „Games Telling Stories?". In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005, s. 220.
— *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
— *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2013.
— „The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression". In: Mäyrä, Frans (ed.). *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press, 2002. Dostupné také [online] z: http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html.
Kallay, Jasmine. *Gaming Film: How Games are Reshaping Contemporary Cinema*. New York: Palgrave MacMillan, 2013.
Kant, Immanuel. *Kritika soudnosti*. Přeložil Tomáš Koblížek. 2. vydání. Praha: Oikoymenh, 2015 [1. vyd. originálu 1790].
Karhulahti, Veli-Matti. „A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic" [online]. *Game Studies*. 2013, roč. 13, č. 1 [cit. 5. 2. 2016]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame.

Karlsen, Faltin. „Emergence, game rules and players". *Nordic Conference on Media and Communication Research / NordMedia*. Helsinki, 2007. Dostupné také [online] z: http://pol.gu.se/digitalAssets/873/873905_karlsen.pdf.

— „Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games". In Mortensen, Torill Elvira – Brown, Ashley M. L. – Linderoth, Jonas (eds.). *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge, 2015. Dostupné také [online] z: https://www.academia.edu/13978461/Analyzing_Game_Controversies_A_Historical_Approach_to_Moral_Panics_and_Digital_Games.

— *Emergent Perspectives on Multiplayer Online Games:* A *Study of Discworld and World of Warcraft*. Disertační práce. Oslo: University of Oslo, 2009. Dostupné také [online] z: https://www.academia.edu/702318/Emergent_Perspectives_on_Multiplayer_Online_Games_A_Study_of_Discworld_and_World_of_Warcraft.

Kelman, Nic. *Video Game Art*. New York: Assouline, 2005.

Kermode, Frank. *Smysl konců*. Přeložil Miroslav Kotásek. Brno: Host, 2007.

Kerr, Aphra. „Space Wars: The Politics of Games Production in Europe". In: Aslinger, Ben – Huntemann, Nina (eds.). *Gaming Globally: Production, Place, and Space*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

Khan, Nora. „Beyond: Two Souls wants to be more than a videogame, but it's much less" [online]. *Kill Screen*. [Cit. 5. 4. 2016.] Dostupné z: https://killscreen.com/articles/beyond-two-souls-wants-be-more-videogame-its-much-less/.

Kingdomcomerpg.com. [Cit. 1. 2. 2015.] Dostupné z: https://www.kingdomcomerpg.com/cs/home.

Kirkpatrick, Graeme. *Aesthetic Theory and the Video Game*. New York: Manchester University Press, 2011.

— „Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995" [online]. *Game Studies*. 2012, roč. 12, č. 1 (září) [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick.

Klevjer, Rune. „In Defense of Cut-Scenes". Konference v Tampere, 2002. Dostupné také [online] z: http://runeklevjer.wordpress.com/publications-test/.

— *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single Player Computer Games*. Disertační práce. Bergen: University of Bergen, 2007. Dostupné z: http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf.

— „Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games". In: Sageng, John Richard – Fossheim, Halvard J. – Larsen, Tarjei Mandt (eds.). *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht – New York – London: Springer, 2012.

Kline, Stephen. „Moral Panics and Video Games" [online]. *Media Analysis Lab*. 2002 [cit. 12. 1. 2015]. Dostupné z: http://www.sfu.ca/media-lab/research/mediaed/Moral%20Panics%20Video%20Games.pdf.

Kristeller, Paul Oskar. „The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics". *Journal of the History of Ideas*. 1951, roč. 12, č. 4 (říjen).

Kocurek, C. A. „The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race" [online]. *Game Studies*. 2012, roč. 12, č. 1 [cit. 12. 12. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.

Kohler, Chris. „Q&A: *Heavy Rain* Creator Thinks Games Need to Grow Up" [online]. *Wired*. 18. 2. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.wired.com/2013/02/david-cage-dice/.

Kochhar-Lindgren, Kanta – Schneiderman, Davis – Denlinger, Tom (eds.). *The Exquisite Corpse: Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*. Lincoln – London: University of Nebraska Press, 2009.

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design* [e-book]. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005.

Kroll, Jack. „Emotional Engines? I Don't Think So". *Newsweek*. 27. 2. 2000. Dostupné také [online] z: http://europe.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675?rm=eu.

Kulka, Tomáš. *Umění a kýč*. Praha: Torst, 2000.

Kushner, David. *The Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House, 2003.

Kwastek, Katja. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge: The MIT Press, 2013.
Lai, Albert. „Why you should start your video game company in Canada" [online]. *Venturebeat*. 23. 2. 2015 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://venturebeat.com/2015/02/23/why-you-should-start-your-video-game-company-in-canada/.
Lanchester, John. „Is It Art?". *London Review of Books*. 2009, roč. 31, č. 1 (leden). Dostupné též [online] z: http://www.lrb.co.uk/v31/n01/john-lanchester/is-it-art.
Leap, Jeanne. *Theatrical Improvisation: Short Form, Long Form and Sketch-Based Improv*. New York: Palgrave Macmillan, 2008.
Lee, Shueng-shing. „‚I Lose, Therefore I Think': A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare" [online]. *Gamestudies*. 2003, roč. 3, č. 2 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0302/lee/.
Lipkin, Nadav. „Examining Indie's Independence: The Meaning of ‚Indie' Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation" [online]. *Loading...* 2013. roč. 7, č. 11 [cit. 10. 10. 2015]. Dostupné z: http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122.
LiveLeak. 21. 5. 2011 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.liveleak.com/view?i=e80_1305997846.
Levine, Lawrence. *Highbrow/Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America*. Cambridge: Harvard University Press, 1988.
Levinson, Jerrold. „Definovat umění historicky". Přeložil Jakub Stejskal. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Lüdeking, Karlheinz. „Meze pojmové analýzy v estetice". Přeložil Pavel Zahrádka. In: Zahrádka, Pavel (ed.). *Estetika na přelomu milénia: Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010.
MacCallum-Stewart, Esther. „‚Take That, Bitches!' Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives" [online]. *Game Studies*. 2014, roč. 14, č. 2 (prosinec) [cit. 3. 2. 2016]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart.
Manenti, Boris. „David Cage: ‚L'avenir du jeu vidéo est entre les mains des indépendants'" [online]. *Nouvelle Observateur*. 19. 11. 2014 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://o.nouvelobs.com/high-tech/20141119.OBS5472/david-cage-l-avenir-du-jeu-video-est-entre-les-mains-des-independants.html.
Mannion, Gavin. „Spielberg and Lucas agree that games are not art" [online]. *Lazygamer.net*. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.lazygamer.net/general-news/spielberg-and-lucas-agree-that-games-are-not-art/.
Martin, Brett. „Should Videogames Be Viewed as Art?". In: Clarke, Andy – Mitchell, Grethe (eds.). *Videogames and Art*. Bristol: Intellect, 2007.
Martins, Nicole – Williams, Dmitri C. – Ratan, Rabindra A. – Harrison, Kristen. „Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters". *Body Image*. 2011, roč. 11, č. 1.
Mateos-Garcia, Juan – Bakhshi, Hasan – Lenel, Mark. *A Map of the UK Games Industry*. Nesta, září 2014. Dostupné také [online] z: http://www.thecreativeindustries.co.uk/media/274111/map_uk_games_industry_wv.pdf.
Mäyrä, Frans. *Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London – New York: Sage Publications, 2008.
McElroy, Justin. „Hands-on: Sleep is Death" [online]. *Joystiq*. 5. 4. 2010 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.joystiq.com/2010/04/05/hands-on-sleep-is-death.
McWhertor, Michael. „Will Wright Leaves EA, Does Something Stupid" [online]. *Kotaku*. 8. 4. 2009 [cit. 15. 2. 2016]. Dostupné z: http://kotaku.com/5204010/will-wright-leaves-ea-does-something-stupid.
Meer, Alec. „Let Me Skip" [online]. *Rock, Paper & Shotgun*. 23. 7. 2015 [cit. 5. 3. 2016]. Dostupné z: https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/23/let-me-skip/.
— „Time Goes By" [online]. *Rock, Paper, Shotgun*. 7. 12. 2007 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.rockpapershotgun.com/2007/12/07/time-goes-by/.
Melissinos, Chris – O´Rourke, Patrick (eds.). *The Art of Videogames: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2012.

Miller, Kiri. *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*. New York: Oxford University Press, 2012.
Miller, Patrick. „What's Next? David Cage: ‚Indie developers are the future'" [online]. *GDC*. 11. 9. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gdconf.com/news/whats_next_david_cage_indie_de.html.
Miller, Seamus. „Social Institutions" [online]. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 8. 2. 2011 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://plato.stanford.edu/entries/social-institutions/.
Morningstar, Chip – Farmer, Randall F. *The Lessons from Habitat*. The First International Conference on Cyberspace, Austin, květen 1990. Dostupné také [online] z: http://www.fudco.com/chip/lessons.html.
Mountain-game [online]. [Cit. 25. 3. 2016.] Dostupné z: http://mountain-game.com.
Mul, Jos De. „The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games". In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.
Murphy, Samantha. „Can Video Games Be Art?" [online]. *New Scientist*. 20. 9. 2010 [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/09/can-video-games-be-art.html.
Murphy, Sheila C. *How Television Invented New Media*. New Brunswick – London: Rutgers University Press, 2011.
Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 1998.
Neon, Kelly. „David Cage: ‚I remember how scared we were'" [online]. *Videogamer.com*. 23. 8. 2012 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.videogamer.com/ps3/heavy_rain/news/david_cage_i_remember_how_scared_we_were.html.
Newman, James. *Playing with Videogames*. New York – London: Routledge, 2008.
— „The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in video games" [online]. *Game Studies*. 2002, roč. 2, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0102/newman/.
Nielsen, Henrik Smed. *Playing Computer Games: Somatic Experience and Experience of the Somatic* [e-book]. Digital Aesthetics Research, 2012.
Noonan, Luke. „An artist interview with Paolo Pedercini / Molleindustria" [online]. *Emerging Language Practices*. 2012, č. 1 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://epc.buffalo.edu/ezines/elp-old/issue-1/pedercini.php.
Nooney, Laine. „A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History" [online]. *Game Studies*. 2013, roč. 13, č. 2 (prosinec) [cit. 2. 3. 2015]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1302/articles/nooney.
Novitz, David. „Spory o umění". Přeložili Pavel Zahrádka, Petr Stojan, Kateřina Sýkorová. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Nugent, Benjamin. *American Nerd: The Story of My People*. Scribner: New York, 2008.
Odin, Roger. *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck, 2000.
Ohanessian, Kevin. „Heavy Rain Creator David Cage Reveals the Secrets of His Photo-Realistic Serial-Killer PS3 Game" [online]. *CoCreate*. 31. 12. 2014 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.fastcocreate.com/1679014/heavy-rain-creator-david-cage-reveals-the-secrets-of-his-photo-realistic--serial-killer-ps3-g.
Ochalla, Bryan. „Are Games Art? (Here We Go Again...)" [online]. *Gamasutra*. 16. 3. 2007 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php.
— „Who Says Video Games Have to be Fun? The Rise of Serious Games" [online]. *Gamasutra*. 29. 6. 2007 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/129891/who_says_video_games_have_to_be_.php?print=.
Orland, Kyle. „Unmanned presents a nuanced, psychological perspective on modern warfare" [online]. *Ars Technica*. 23. 2. 2012 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://arstechnica.com/gaming/2012/02/unmanned-presents-a-nuanced-psychological-perspective-on-modern-warfare/.

Parfitt, Tom. „Now barmy European Union bureaucrats spend MILLIONS on video games" [online]. *Express*. 1. 9. 2015 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.express.co.uk/news/world/602072/EU--European-Union-Commission-Creative-Europe-video-games-Taxpayers-Alliance.

Pargman, Daniel. „Word and code, code as world" [online]. In: *Proceedings of the 5th International Conference on Digital Arts and Culture*. Melbourne, Australia, květen 2005 [cit. 25. 11. 2015]. Dostupné z: http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Pargman.pdf.

Parker, Felan. „An Art World for Art Games". *Loading...* 2013, roč. 7, č. 11, s. 56. Dostupné také [online] z: http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160.

— „Indie Game Studies Year Eleven". In: *DiGRA ,13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Srpen 2014. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_100.pdf.

Parker, Laura. „David Cage and the Race for a Faster Horse" [online]. *Gamespot*. 7. 3. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.gamespot.com/articles/david-cage-and-the-race-for-a-faster-horse/1100-6404799/.

Pearce, Celia. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

— „Games as Art: The Aesthetics of Play". *Visible Language. Special Issue: Fluxus After Fluxus.* 2006, roč. 40, č. 1. Dostupné také [online] z: http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/fluxus-pearce.pdf.

Pedercini, Paolo. „Molleindustria Manifesto" [online]. *Molleindustria.org*. 14. 12. 2013 [pův. italská verze je z roku 2003, cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/.

Pedercini, Paolo / Molleindustria. „Oiligarchy". In: burrough, xtine (ed.). *Net Works: Case Studies in Web Art and Design*. New York – London: Routledge, 2011.

Penney, Joel. „No Better Way to ‚Experience' World War II: Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities". In: Huntemann, Nina B. – Payne, Matthew Thomas (eds.). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. New York: Routledge, 2010. Cit. dle Flanagan, Mary – Nissenbaum, Helen. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge – London: The MIT Press, 2014.

Perron, Bernard. „Genre Profile: Interactive Movies". In: Wolf, Mark J. (ed.). *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008.

Peters, Gary. *The Philosophy of Improvisation*. Chicago – London: University of Chicago Press, 2009.

Phipps, Keith. „Will Wright" [online]. *AV Club*. 2. 2. 2005 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.avclub.com/article/will-wright-13911.

Picabia, Francis. „Mannifeste cannibale dada". *Dada*. 1920, č. 7, s. 3. Dostupné také [online] z: http://bluemountain.princeton.edu/bluemtn/cgi-bin/bluemtn?a=d&d=bmtnaae192003-01.2.6&e=-------en-20--1--txt-txIN-------#.

Pinsof, Allistair. „This is not an article about David Cage" [online]. *Destructoid*. 29. 4. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: https://www.destructoid.com/this-is-not-an-article-about-david-cage-252639.phtml.

Pohl, K. „Ethical reflection and involvement in computer games". In: Günzel, S. – Liebe, M. – Mersch, D. (eds.). *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam University Press, 2008, s. 92–107.

Raynes-Goldie, Kate. „What's Wrong with Video Games?" [oline]. *Kotaku*. 25. 11. 2015 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.kotaku.com.au/2015/11/whats-wrong-with-video-games/.

Rehak, Bob. „Mapping The Bit Girl: Lara Croft And New Media Fandom". *Information, Communication and Society*. 2003, roč. 6, č. 4.

Rigney, Ryan. „The Best Amendment Indie Game Takes on the NRA" [online]. *Wired*. 4. 5. 2013 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.wired.com/2013/04/nra-the-best-amendment/.

Richard, Birgit – Zaremba, Jutta. „Gaming with grrls: Looking for sheroes in computer games". In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.

Rohrer, Jason. „The Game Design of Art" [online]. *The Escapist*. 24. 6. 2008 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art.

Rollings, Andrew – Morris, Dave. *Game Architecture and Design*. Berkeley: New Riders Publishing, 2003.

Rutkoff, Aaron. „The Game of Life" [online]. *Wall Street Journal*. 25. 1. 2008 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné online: http://online.wsj.com/article/SB120034796455789469.html.

Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

— „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media" [online]. *Game Studies*. 2001, roč. 1, č. 1 (červenec) [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/ryan/.

S., Matt. „Beyond David Cage; the games, the art and the man" [online]. *DigitallyDownloaded.net*. 25. 9. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.digitallydownloaded.net/2013/09/beyond-david-cage-games-art-and-man.html.

Savva, Nikolaos – Scarinzi, Alfonsina – Bianchi-Berthouze, Nadia. „Continuous recognition of player's affective body expression as dynamic quality of aesthetic experience". *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*. 2012, roč. 4, č. 3 (červen).

Seabrook, John. „Game Master". *The New Yorker*. 6. 11. 2006 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné online: http://www.newyorker.com/archive/2006/11/06/061106fa_fact.

Sharp, John. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge – London: The MIT Press, 2015.

Shaw, Adrienne. „‚He could be a bunny rabbit for all I care': Exploring identification in digital games". *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. 2011. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.28005.pdf.

Scheffel, Michael. „Narrative Constitution" [online]. *The Living Handbook of Narratology*. 16. 5. 2010 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrative-constitution.

Schiller, Friedrich. *Estetická výchova*. Přeložil Josef Hrůša. Olomouc: Votobia, 1995.

Schleiner, Anne-Marie. „Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming". In: Getsy, David (ed.). *From Diversion to Subversion: Games, Play and Twentieth Century Art*. University Park: Pennslvania State University Press, 2011. Dostupné také [online] z: http://www.opensorcery.net/Dissolving.pdf.

Schrank, Brian. *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*. Cambridge: The MIT Press, 2014.

Sicart, Miguel. „Against Procedurality" [online]. *Game Studies*. 2011, roč. 11, č. 3. Dostupné z: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.

— „Defining Game Mechanics" [online]. *Game Studies*. 2008, roč. 8, č. 2 (prosinec). Dostupné z: http://gamestudies.org/0802/articles/sicart.

— „Family Values: Ideology, Computer Games & Sims". In: *Proceedings of the 2003 DIGRA International Conference: Level Up*. 2003. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/.

— *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press, 2014.

— *The Ethics of Computer Game*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

— „Digital Games as Ethical Technologies". In: Sageng, John Richard – Fossheim, Halvard J. – Larsen, Tarjei Mandt (eds.). *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht – London: Springer, 2012.

Slater, Mel et al. „How we experience immersive virtual environments: the concept of presence and its measurement" [online]. *Anuario de Psicología*. 2009, roč. 40, č. 2 (září) [cit. 15. 11. 2013]. Dostupné z: http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/*download*/143105/194705.

Nielsen, Henrik Smed. *Playing Computer Games: Somatic Experience and Experience of the Somatic* [e-book]. Digital Aesthetics Research, 2012.

Smith, Harvey. „The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms" [online]. *Witchboy.net*. [Cit. 3. 2. 2016.] Dostupné z: http://www.witchboy.net/articles/the-future-of-game-design-moving-beyond-deus-ex-and-other-dated-paradigms/.

Smith, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press, 1995.
Smith, Sarah. *Children, Cinema and Censorship: From Dracula to Deadend Kids*. London: I. B. Taurus, 2005.
Smuts, Aaron. „Are Videogames Art?". *Contemporary Aesthetics*. 2. 11. 2005. Dostupné také [online] z: http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299.
Snow, Blake. „Why most people don't finish video games". *CNN*. 17. 8. 2011 [cit. 14. 12. 2013]. Dostupné z: http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/08/17/finishing.videogames.snow/index.html.
Soderman, Braxton. „Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video Games" [online]. *Dichtung Digital*. 2010 [cit. 5. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.dichtung-digital.org/2010/soderman/soderman.htm.
Sommerseth, Hanna. „‚Gamic Realism': Player, Perception and Action in Video Game Play". In: *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 2007. Dostupné také [online] z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.57232.pdf.
Spolin, Viola. *Improvisation for the Theater*. Evanston: Northwestern University Press, 1963.
— *Theater Games for the Classroom: The Teachers Handbook*. Evanston: Northwestern University Press, 1986.
Staiger, Janet. *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton: Princeton University, 1992.
Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Culture: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia University Press, 1992.
Stanislavskij, Konstantin. *Sobranije sočiněnij*. Díl III. Moskva: Isskutstvo, 1991.
Stecker, Robert. „Is it Reasonable to Attempt to Define Art?". In: Carroll, Noël (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000.
Stott, Tim. *Play and Participation in Contemporary Arts Practices*. New York: Routledge, 2015.
Stuart, Keith. „David Cage on grief, game design and Beyond: Two Souls" [online]. *The Guardian*. 4. 7. 2012 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/jul/04/david-cage-beyond-preview.
Sullivan, Lucas. „WoW player reaches level 85 without killing a single mob" [online]. *PC Gamer*. 10. 4. 2011 [cit. 30. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.pcgamer.com/wow-player-reaches-level-85-without-killing-a-single-mob/.
Sutter, John D. „Supreme Court sees video games as art" [online]. *CNN*. 28. 6. 2011 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/.
Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.
Swink, Steven. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington: Morgan Kaufman, 2009.
— „Principles of Virtual Sensation" [online]. *Gamasutra*. 14. 11. 2006 [cit. 5. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/130198/principles_of_virtual_sensation.php.
Squire, Kurt. *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York: Teachers College Press, 2011.
Švelch, Jaroslav. „The good, the bad, and the player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games". In: *Ethics and game design: A teaching values through play*. Hershey: Information Science Reference, 2010.
Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*. Malden – Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
— „Videogames and Fictionalism". In: Sageng, John Richard – Fossheim, Halvard J. – Larsen, Tarjei Mandt (eds.). *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht – London: Springer, 2012, s. 185–200.
Taylor, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: The MIT Press, 2006.
TheMacabreMilkman. „Why David Cage is Wrong and Why Heavy Rain Sucks" [online]. *IGN*. 22. 3. 2013 [cit. 5. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.ign.com/blogs/themacabremilkman/2013/03/22/why-david-cage-is-wrong-and-why-heavy-rain-sucks.
Thompson, Kenneth. *Moral Panics*. London – New York: Routledge, 1998.

Thomsen, Michael. „Losing 5$ in Jason Rohrers Cordial Minuet" [online]. *Forbes*. 31. 10. 2014 [cit. 9. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.forbes.com/sites/michaelthomsen/2014/10/31/losing-5-in-jason-rohrers-cordial-minuet/#5a37120378ab.

Tobias, Sigmund – Fletcher, Dexter J. – Wind, Alexander P. „Game-Based Learning". In: J. M. Spector et al. (eds.). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. New York: Springer, 2014.

Todorov, Tzvetan. *Poetika prózy*. Praha: Triáda, 2000.

— *Symbolism and Interpretation*. Přeložila Catherine Porter. Ithaca: Cornell University, 1982.

Totilo, Stephen. „A Mildly Satanic New Game That You Can Only Play Online With Money" [online]. *Kotaku*. 23. 9. 2014 [cit. 9. 2. 2016]. Dostupné z: http://kotaku.com/a-mildly-satanic-new-video-game-that-you-must-play-onli-1638083439.

— „Jonathan Blow, opinionated creator of two video games, is ‚attempting to be profound'". *Kotaku* [online]. 10. 8. 2011 [cit. 26. 11. 2015]. Dostupné z: http://kotaku.com/5829591/jonathan-blow-opinionated-creator-of-two-video-games-is-attempting-to-be-profound.

Turkle, Sherry. „Computer Games as Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Objects". In: Raessens, Joost – Goldstein, Jeffrey (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge – London: The MIT Press, 2005.

— *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. New York: Simon and Schuster, 1995.

Turner, Jonathan. *The Institutional Order*. New York: Longman, 1997.

Upton, Brian. *The Aesthetic of Play*. Cambridge: The MIT Press, 2015.

Vanderberghe, Jason. „Most players won't finish your game – and that's not a bad thing!" *Gamasutra*. 1. 7. 2013 [cit. 14. 12. 2013]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/news/195318/Most_players_wont_finish_your_game__and_thats_not_a_bad_thing.php.

Walker, John. „How Jason Rohrer Won the Game Developers Challenge" [online]. *Rock, Paper, Shotgun*. 4. 4. 2013 [cit. 9. 11. 2013]. Dostupné online: http://www.rockpapershotgun.com/2013/04/04/how-jason-rohrer-won-the-game-design-challenge/.

Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press, 1990.

Ward, Natalie M. „Mass(ively) Effect(ive): Emotional Connections, Choice, and Humanity". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* [online]. 2008, roč. 2, č. 2 [cit. 30. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol2no2-9/91.

Warr, Philippa. „Interview: Warzone Survival in This War of Mine" [online]. *Rock, Paper, Shotgun*. 25. 10. 2014 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.rockpapershotgun.com/2014/10/25/this-war- of-mine-interview/.

Weitz, Morris. „Role teorie v estetice". Přeložil Josef Šebek. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.

Wilhelmsson, Ulf. „Computer games as playground and stage". In*: Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development*. Perth: Murdoch University, 2006.

Williams, Dmitri C. – Martins, Nicole – Consalvo, Mia – Ivory, James D. „The virtual census: representations of gender, race and age in video games". *New Media & Society*. 2009, roč. 11, č. 5.

Williams, Christopher. „Why Video Games Might Not Be Art" [online]. *PopMatters*. 22. 8. 2011 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.popmatters.com/column/146097-why-video-games-might-not-be-art/.

Wilson, Jason. „Playing up: an interview with Molleindustria" [online]. *Molleindustria.org* [pův. Selectparks]. 11. 2. 2003 [cit. 10. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.molleindustria.org/node/134/.

Wittgenstein, Ludwig. *Filosofická zkoumání*. Přeložil Jiří Pechar. 2. vydání. Praha: Filosofia, 1998.

Wolf, Mark (ed.). *The Video game explosion: A history from PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008.

Wolff, Janet. *The Social Production of Art*. New York: St. Martinśs, 1981.

Wollheim, Richard. „Institucionální teorie umění". Přeložila Tereza Hadravová. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.

Yee, Nick. „Gaming Motivations Align with Personality Traits". *The Quantic Foundry*. 5. 1. 2016 [cit. 5. 7. 2016]. Dostupné z: http://quanticfoundry.com/2016/01/05/personality-correlates/.
— „Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games". In: Kafai, Yasmin – Denner, Jill – Sun, Jennifer – Heeter, Carrie (eds.). *Beyond Barbie and Mortal Combat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge – London: The MIT Press, 2008.
— *Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us – And How They Don't*. New Haven: Yale University Press, 2014.
Yi, Matthew. „Will Wright – unsimulated success – Sim City's creator games are about building cities not blowing them up" [online]. *SFGate*. 3. 11. 2003 [cit. 15. 3. 2016]. Dostupné online: http://www.sfgate.com/business/article/PROFILE-Will-Wright-Unsimulated-success-2579300.php#ixzz1EilHCVal.
Young, Georgina. „Art and This War of Mine: Interview with 11 bit Studios" [online]. *Techraptor*. 13. 4. 2015 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios.
Young, Shamus. „5 Things to Do if You Use Cutscenes in Your Videogame" [online]. *The Escapist*. 14. 4. 2015 [cit. 5. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/experienced-points/13782-If-You-Insist-on-Cutscenes-in-Your-Games-Do-These-5-Things.
Zacny, Rob. „This War of Mine Review: By Any Means Necessary" [online]. *IGN*. 24. 11. 2014 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.ign.com/articles/2014/11/25/this-war-of-mine-review.
Zagal, José P. „Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay" [online]. In: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. Digra, 2009. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf.
Zahrádka, Pavel. *Vysoké versus populární umění*. Olomouc: Periplum, 2009.
Zahrádka, Pavel (ed.). *Estetika na přelomu milénia: Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010.
Zemach, Eddy M. „Neexistuje identifikace bez hodnocení". Přeložil Štěpán Kubalík. In: Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.). *Co je to umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Pavel Mervart, 2010.
Ziff, Paul. „Úkol definovat umělecké dílo". In: Zahrádka, Pavel (ed.). *Estetika na přelomu milénia: Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010.
Zimmerman, Eric. „Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games" [online]. *Kotaku*. 9. 9. 2013 [cit. 15. 12. 2015]. Dostupné z: http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204.
Zimna, Katarzyna. *Time to Play: Action and Interaction in Contemporary Art*. New York: I. B. Tauris, 2015.
Zuska, Vlastimil. *Mimésis – fikce – distance:* K *estetice XX. století*. 2. vydání. Praha: Triton, 2002.
Zwieten, Martijn van. „Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First-Person Shooters" [online]. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. 2011 [cit. 15. 6. 2015]. Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11312.17439.pdf.

Jmenný rejstřík

Aarseth, Espen 71, 91–93, 96–97, 118, 120, 122, 129, 133, 183, 275
Abramovič, Marina 20
Adorno, Theodor 59, 219
Alexander, Christopher 258, 262
Althusser, Louis 157
Andersen, Peter Bøgh 94
Anderson, Craig A. 55
Andersonová, Gillian 128
Anthropy, Anna 13, 156
Antonelliová, Paola 87
Arcangel, Cory 242–243
Arneson, Dave 160
Arp, Jean 236
Assange, Julian 314–315
Augustus (Gaius Iulius Caesar Octavianus) 47

Babic, Edvin 140
Baer, Ralph 165
Bailey, George 35
Banksy 20
Barr, Pippin 247–248
Barthes, Roland 157, 253
Beardsley, Monroe C. 19
Belfordová, Pauline 200–202, 209
Bell, Clive 19
Ben-Yehuda, Nachman 49
Bernshausen, Bryan 231
Best, David 74–75
Bianchi-Berthouzeová, Nadia 229
Bissel, Tom 11, 71, 109, 115–116, 275, 322
Bittanti, Matteo 12, 241–245
Bloch, Maurice 32
Blow, Jonathan 166–167
Bogost, Ian 75–76, 124–125, 176–177, 190, 193, 212
Bordwell, David 102–103, 175–176, 178
Boucher, François 233
Boulez, Pierre 219
Bourdieu, Pierre 36, 41
Boydová, Neva 221
Bowie, David 287
Brand, Jeffrey 172
Braun, Jeff 255, 260
Brecht, George 238, 240
Breivik, Anders 59
Bullough, Edward 71–72
Bushnell, Nolan 60
Butlerová, Judith 314

Cage, David 16, 128, 170, 242, 253, 282–300
Cage, John 238
Calleja, Gordon 149–150
Caillois, Roger 173
Carmack, John D. 157
Carroll, Noël 22–23, 27–28
Clarke, Andy 12
Cohen, Stanley 48
Cohen, Ted 39
Collingwood, R. P. 19
Condon, Brody 242, 244, 246
Conway, John 256
Conway, Steven 210–211
Coppola, Francis Ford 128
Crawford, Chris 9, 46, 167, 169, 199, 276
Croucher, Mel 167
Csikszentmihalyi, Mihaly 213

Dafoe, Willem 128, 284
Dalsgaard, Peter 228
Danto, Arthur 24–27, 35, 37, 154, 226, 228
Davies, Stephen 26, 31–32
De Mul, Jos 174, 275
Debord, Guy 237
DeLappe, Joseph 245
Denisová, Claire 230
Dewey, John 19
Dickie, George 24, 26–27, 29, 34
Diffey, Terry J. 27
Dillová, Karen E. 55
Domsch, Sebastian 110, 112, 141, 146
Dostojevskij, Fjodor Michajlovič 95
Douglas, Sam 284
Dovey, Jon 133, 160–161
Dreunen, Joost van 129
Driessen, Gerald 52
Drotnerová, Kirsten 50–51, 58
Duchamp, Marcel 20, 24–25, 27, 241
Dumont, Bruno 101

Dutton, Denis 32–33, 42, 65, 90, 154
Dyack, Denis 75

Eatonová, Marcia Muelder 35, 39
Ebert, Roger 69–70
Ernst, Max 235
Eskelinen, Markku 93, 95, 129, 155–156

Fahlström, Oyvind 241
Farisová, Suzanne 47
Fish, L. P. 62
Flanaganová, Mary 13, 75, 188–189, 233, 235, 240
Fondaumièr, Guillaume de 284
Forrester, Jay 258
Forster, E. M. 201
Foucault, Michel 253
Fragonard, Jean-Honoré 233, 235
Frasca, Gonzalo 91, 97, 122, 140, 176, 212
Freidman, Ted 147
Friedman, Ken 238

Gadamer, Hans-Georg 187, 216
Galloway, Alexander 242, 246, 248
Garriot, Richard 130, 197
Gaudreault, André 103
Gaut, Berys 14, 32–33, 65, 90, 154
Gee, James Paul 53
Genette, Gérard 93
Giddins, Seth 185
Goldstein, Jeffrey 56
Goode, Erich 49
Griffith, David W. 192
Grossman, Dave 55
Gygax, Gary 160

Hall, Tom 157
Hampden-Turner, Charles 262
Hansenová, Lone Koefoed 229
Harveyová, Auriea 47, 74–75
Haslem, Fred 259–260
Heemskerková, Joan 242
Herbstová, Claudia 116–118, 137
Heron, Michael 200–202, 209
Hirst, Damian 20
Hitchcock, Alfred 252
Hocking, Clint 115, 267, 271, 275
Höchová, Hannah 235
Holub, Radovan 62–65, 69
Holý, Zdeněk 16, 101
Homér 161
Horatius 47
Horkheimer, Max 59
Huizinga, Johan 173, 184

Chardin, Jean-Baptiste-Siméon 233–234
Chatman, Seymour 110
Chen, Jenova 279
Chmielarz, Adrian 74

Isaby, Jonathan 82

Jenkins, Henry 10, 13, 64, 66, 77, 102, 114, 141–142, 321
Johnstone, Keith 222
Jones, Jonathan 71
Jones, Spike 241
Juul, Jesper 67–68, 70, 72, 75, 93–95, 104, 108–109, 115, 129, 131, 142–143, 183–184, 257, 275

Kandinskij, Vasil Vasiljevič 20
Kant, Immanuel 14, 19, 72, 237
Kaprow, Allan 238
Karakotsias, Ken 259
Karhulahti, Veli-Matti 230
Karlsen, Faltin 57
Kelman, Nic 10, 140
Kennedyová, Helen 133, 161, 185
Kennick, William 21
Kerrová, Aphra 80–81
Khanová, Nora 298
King, Martin Luther 244
King, Stephen 291
King-Spooner, Jack 248, 250
Kipling, Rudyard 317
Kirkpatrick, Graeme 14, 60, 164, 225–226, 230, 232
Klevjer, Rune 114–115, 121, 134
Kline, Stephen 56
Knight, Scott 172
Knížák, Milan 238
Knowlesová, Alison 238–239
Kocureková, Carly 52
Kojima, Hideo 29
Koster, Raph 156
Kristeller, Paul Oskar 31
Kroll, Jack 66

La Guardia, Fiorello 48
Landow, George 94
Lanchester, John 59–60
Lanier, Jerome 167
LaPierre, Wayne 313
Laurelová, Brenda 91, 149
Leandre, Joan 243–244
Levinson, Jerrold 27–29
London, Jack 141

Lovecraft, H. P. 320
Lovelock, James 259
Lucas, George 20, 68
Lűdeking, Karlheinz 35
Lynch, David 288, 291

Macdonald, Dwight 37
Maciunas, George 240–241
Majewski, Jakub 172
Malick, Terrence 230
Mande, Michael 128
Mandelbaum, Maurice 23
Manetas, Miltos 244
Maslow, Abraham 262
Mäyrä, Frans 48, 135
McCormack, Justin 259
McElroy, Justin 274
Meier, Sid 111, 256
Melissinos, Chris 11, 87
Miechowski, Grzegorz 207
Miechowski, Pawel 204, 207
Mitchellová, Grethe 12
Molyneux, Peter 73, 256
Moreno, Jacob L. 221
Morningstar, Chip 130
Murphyová, Sheila 135
Murrayová, Janet 91, 111, 148–149, 154–157, 174

Nero (Nero Claudius Caesar Augustus Germanicus) 47
Newman, James 53–54, 114, 131, 182
Nietzsche, Friedrich 19
Nikl, Petr 241
Nissenbaumová, Helen 75, 188–189
Novitz, David 36
Nugent, Benjamin 161
Nussbaumová, Martha 200

Ockenden, Leon 284
Oldman, Gary 128
Oliver, Julian 242–243
Ono, Yoko 238–240
Orland, Kyle 313
O'Rourke, Patrick 11
Orozco, Gabriel 241
O'Reilly, David 248

Paesmans, Dirk 242
Pageová, Ellen 128, 284–285, 297
Paik, Nam Jun 238
Pargman, Daniel 160
Parker, Felan 13, 167
Pažitnov, Alexej 156
Pedercini, Paolo 16, 248, 253, 301–316
Penney, Joel 180
Perron, Bernard 113
Peters, Gary 224
Phillipps, Tim 226
Picabia, Francis 235
Plathová, Sylvia 163
Platón 19
Plautus, Titus Maccius 48
Poole, Steven 77
Poremba, Cindy 125
Prince, Gerald 95
Prinz, Jesse 200
Provenzo, Eugene 132
Purho, Pietri 42

Raphael 20
Raynes-Goldieová, Kate 84
Rejlander, Oscar 50
Rifkin, Jeremy 308
Rohrer, Jason 16, 76, 253, 267–281
Romero, John 279
Ryanová, Marie-Laure 66, 67, 95–96, 99–101, 137, 149, 270–271, 321–322

Saito, Takako 240
Salenová, Katie 147, 183, 186
Sämyn, Michael 47, 74–75
Santiagová, Kellee 69
Savva, Nikolaos 229
Scazrinziová, Alfonsina 229
Seneca, Lucius Annaeus 47
Shakespeare, William 37
Sharp, John 13, 242–243, 246, 248
Sharp, Roger 48
Shawová, Adrienne 137–138
Shyamalan, M. Night 299
Sicart, Miguel 185, 191, 198–199, 208
Sills, Paul 221
Singer, P. W. 312
Slováková, Andrea 16
Schafer, Tim 73
Schiller, Friedrich 14, 19, 187, 216
Schleinerová, Anne-Marie 244
Schrank, Brian 12, 242
Slater, Mel 148
Smuts, Aaron 74, 321
Soderman, Braxton 305–306
Sommersethová, Hanna 231
Spacey, Kevin 128
Spector, Warren 73

Spielberg, Steven 68, 254
Spolinová, Viola 220–222
Squire, Kurt 53
Stanislavskij, Konstantin Sergejevič 220
Stecker, Robert 27
Stieglitz, Alfred 24
Stiles, Jesse 301, 305, 315
Swink, Steve 222, 230, 232

Švelch, Jaroslav 13, 199

Tauberová, Sophie 235
Tavinor, Grant 14, 75, 77, 144, 319, 321
Thompson, Kenneth 49
Todorov, Tzvetan 93, 252
Tolkien, John Ronald Reuel 121, 141, 161
Toma, Elizabeta 209, 211
Turkleová, Sherry 117, 131, 174
Turner, Jonathan 79

Upton, Brian 183, 186–187, 189, 216

Verne, Jules 141, 168
Volontè, Luca 311

Walton, Kendall L. 216
Warhol, Andy 24
Weitz, Morris 21–22, 33–34
Weerasethakul, Apichatpong 101
White Hatch, Frank 230
Williams, Christopher 71
Williams, Ken 162
Williamsová, Roberta 162–163, 167
Wilson, Edward O. 259
Wilson, Jason 301
Wittgenstein, Ludwig 22, 33
Wollheim, Richard 29
Woolfová, Virginia 163
Wright, Will 16, 144, 176, 253–266, 280
Wyler, William 252

Yee, Nick 92, 133

Zacny, Rob 205
Ziff, Paul 21
Zimmerman, Eric 77, 147, 183, 186, 279
Zwieten, Martijn van 177

Rejstřík děl dle původního názvu

#2 Proposition 239
#5 Street Piece 239
4 minutes and 33 seconds of uniqueness 42, 248
7th Guest, The 113
9-11 Survivor 12, 124, 213
80 Days 168

Akalabeth: World of Doom 162
Alan Wake 119
Alien Garden 162
America's Army 176–177, 245
andmaybetheywontkillyou 124
Another World 192
Apocalypse Now 128
Arkham Horror 320
Artist is Present, The 20
Assasins's Creed 119, 123, 141, 171
Assasins's Creed 2 123
Assasins's Creed 3 123
Audiosurf 228

Balance of Power 192
Baldur's Gate 170
Banner Saga 182
Bar Karma 265
Battlestar Galactica 299
Beginner's Guide, The 248
Bertie the Brain 320
Best Amendment, The 313
Between 273
Beyond: Two Souls 128, 131, 170, 283–285, 296–300
Bioshock 103, 188, 192, 203, 271–272
Bioshock Infinite 108, 137, 142
Black & White 73
Braid 14, 69, 108, 166, 192, 246, 272
Broken Age 73
Broken Sword: The Shadow of the Templars 126

Calabouço Tétrico 156
Call of Duty 85, 154, 180–181
Call of Duty: Advanced Warfare 128
Call of Juarez: Gunslinger 104, 106, 108, 137
Carmageddon 52
Cart Life 124
Castle Doctrine, The 276–277
Cat and the Coup, The 65
Citizen Science 124
Civilization 192
Climate Challenge 124
Cloud Chasers: Journey of Hope 124
Coming Out Simulator 124
Command & Conquer 113
Computer Space 60
Cordial Minuet 278–279
Counter Strike 244
Cow Clicker 248
Cruel 2 B Kind 248
Crypt of the NecroDancer 228
Cultivation 268

Dance, Dance Revolution 228
Darfur is Dying 14, 124
Dark Seed 126, 163
Data Dealer 124
Dead in Iraq 245
Dear Esther 108, 188
Death Race 51–52, 165
Death Race 2000 51
Deathspank 145
Depression Quest 124
Deus Ex 73, 103, 143, 192
Diablo 3 109
Dig, The 68
Dis4ia 65, 124
DMC – Devil May Cry 115, 226–228
Doom 52, 117, 152–158, 160
Dragon Age 170, 192
Dragon's Lair 113
Dreamfall Chapters 83
Dungeons & Dragons 160–161, 167

Elder Scrolls: Morrowind, The 141
Elder Scrolls Online, The 146
Elder Scrolls V: Skyrim, The 116, 141
Ergon/Logos 315
Escape from Woomera 12
Eve Online 87
Everquest 121
Every Day the Same Dream 65, 305, 307
Everybody's Gone to Rapture 188

Fable 73, 192
Fahrenheit 128, 283, 286–293, 296, 298
Fahrenheit 451 163
Faith Fighter 311–312
Fallout 119, 141, 145
Fallout 3 64, 192, 201
Fallout 4 117
Far Cry 103, 128, 136, 137, 145, 171
Far Cry 2 267
Far Cry 3 128, 136–137
FIFA 154
Final Fantasy 113
Final Fantasy VII 127, 137
Flower 69, 87, 188–189
Fojba 2000 156
Fort McMoney 124
Forza Horizon 154
Freedom Fighter '56 124

Game For Someone, A 280
Grand Theft Auto IV 77
Grim Fandango 73
God of War 119
Gone Home 65, 108, 119, 124, 192
Grand Theft Auto 52, 58, 77, 84, 103, 114–115, 137, 145, 192, 286
Gravitation 272
Guitar Hero 228

Habitat 130, 144
Half-life 64, 192
Half-life 2: Epizode 2 119
Halo 2600 87
Hardline 282
Hearthstones 154
Heavenly Sword 77
Heavy Rain 128, 170, 283–287, 292–296, 298
Her Story 74, 108, 120, 140
Hobbit, The 162
Homeland Guantanamo 124
Hours 287

Chain World 280
Chasseurs d'infos 124
Child of Light 171

I Have No Mouth and I Must Scream 163, 192
Indiana Jones and the Fate of Atlantis 126
Ingress 248
Inside a Star-filled Sky 276
Inside the Haiti Earthquake 65
Intolerance, The 192

JFK Reloaded 65, 124

Kentucky Road Zero 168
Kingdom Come: Deliverance 123
King's Quest 162–163

L. A. Noire 128, 136
Last of Us, The 128, 136–137, 192
Le cadavre exquis 237
Leaky World: A Playable Theory 124
Life is Strange 108–109, 131, 192, 293
Liquid Chess 240
Longest Journey 192

Madonna 20
Madrid 124, 248
Magic Circle, The 248
Manhunt 52
Marriage, The 192, 246, 272
Mass Effect 14, 74, 141, 159, 170, 193–204, 213
Mass Effect 1 119
Mass Effect 3 119–120
McDonalds Video Game 124
Medal of Honor 68, 108, 123, 176–177, 245
Memory Reloaded: the Downfall 315
Metal Gear Solid 113, 119, 192
Micro Machines 135
Monument Valley 168
Moondust 162
Mortal Kombat 52, 311
Mountain 248
Myst 77, 192
Mystery House 162

Neuromancer 163
Nim 320

Oiligarchy 308–309, 316
Omikron: Nomad Soul 286–287
Operation: Pedopriest 310–311
Orgasm Simulator 302, 314
OXO 320

Pac-man 77, 87
Painting to be stepped on 239
Panoramical 248
Papers, Please 124, 129, 137, 213
Papo & Yo 65
Parabole of Polygons, The 124
Passage 87, 119, 137, 192, 213, 246, 267, 269–273
Pea Piece 239
PeaceMaker 65, 124
Phantasmagoria 113, 162
Phone Story 309–310
Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living, The 20
Planescape: Torment 163, 192
Play It By Trust 240
Pong 87, 161, 165, 320
Populous 73, 256
Portal 87, 119, 192
PRISM 124

Q3apd 243
Queer Power 314

Raid on Bungeling Bay 255
Rainbow Six 171
Reality Ends Here 248
ReBuilding Haiti 124
Remember Me 108–109
Re-volt 243
REZ 228, 268
ROM CHECK FAIL 248
Run 248

Screenshots 244
Secret of Monkey Island, The 73, 126, 136
Secret World, The 116
September 12th 14, 124, 212
Sex Crimes and the Vatican 310
Shadow of the Colossus 192
Shadowrun Returns 182
SimAnt 258–259
SimCity 63, 111–112, 121, 123, 192, 255–260, 262–263
SimCity 4 260
SimCity 2000 87, 260
SimCity 3000 260
SimCity Societies 260
SimEarth: The Living Planet 259
Slave of God 228, 248
Sleep is Death 274–275
Sleeping Dogs 115
Sluggish Morss 248–250
Smell Chess 240
Snake 168
Space Giraffe 248
Spec Ops: The Line 63, 137, 192, 201, 203
SPENT 124
Spore 259, 264
Spice Chess 240
Stanley Parable, The 104–108, 145, 192, 203
Star Trek: Voyager – Elite Force 245
Star Wars Jedi Knight II: Outcast 245
Star Wars: Knights of The Old Republic 192
Starcitizen 128
Sunset 168
Super Columbine Massacre RPG! 124, 248, 272
Super Mario Clouds 243
Survive 125 124
Sweatshop 124
System Shock 73, 163, 188, 192

Talos Principle, The 108, 188, 192
Tamatipico 302, 304
Tennis for Two 161, 320
Tetris 87, 95, 118, 143, 154–156, 168, 211
That Dragon, Cancer 124–127, 137
Thirty Flights of Loving 108, 248
This War of Mine 74, 159, 192–193, 204–214
Timecode 290
Timecop 282
Time Zone 163
To Build a Better Mousetrap 309
Tomb Raider 132
Touch Tone 124
Trademarkville 309
Transcend 268
Tuboflex 302, 304–305
Two Ways of Life, The 50

Ultima 30, 162
Ultima IV 192
Ultima VI: Quest of the Avatar 197
Under a Killing Moon 113
Unmanned 312–313
Until Dawn 293

Valiant Hearts: The Great War 108, 171
Vanishing of Ethan Carter, The 108, 188
Velvet Strike 244

Waco Ressurection 12, 69, 124
Walking Dead, The 136, 192, 299
Water Yam 240
Windfall 124

Witcher, The 192
Witcher 2, The 14, 128
Witcher 3: Wild Hunt, The 115, 320
Wizard and the Princess 162
Wizard of Oz, The 175
Wolfenstein 3D 242–243
World of Warcraft 120, 179–182, 184
World without Oil 247–248

Zombies 248

Věcný rejstřík

2D 169, 268, 276
3D 117, 134, 135, 157, 242, 243
11 bit Studios 204, 207

AAA hry 169, 171
abstraktní expresionismus 219
abstraktní (zobrazování) 20, 112, 127, 154, 169, 243, 246
addony, též mody 11, 139, 146, 179, 182, 242–244, 268
adventury 77, 83, 96, 109, 119, 126, 128, 135, 140, 143, 162–165, 168, 226, 282, 291, 312
agency 111
agresivita 38, 56, 57, 61, 63, 246
akční hry 52, 53, 64, 103, 135, 140, 157, 226, 228, 264, 318
animace 10, 90, 113, 169, 241, 246
  animovaný 66, 113, 124, 163, 302
ARG 247, 248, 278
architektura 87, 186, 254, 258, 261, 262
arkádové hry 60, 113, 132, 165
artové hry 11–14, 158, 162, 165, 246, 248, 253, 274, 276, 305
autobiografický 125, 156, 170, 214, 246, 272, 277, 281, 283
autor 8, 10, 12, 13, 19, 20, 25, 27, 29, 30, 34, 37, 40, 58, 63, 70, 72, 91, 92, 98, 103, 114–116, 118, 125, 132, 149, 156, 166, 167, 170, 174, 178, 190, 201, 204, 219, 222, 224, 225, 236, 238, 250, 252–254, 263, 264, 272, 273, 275, 277, 279, 280, 283, 296, 299, 301, 311, 315
  autorská poetika 251, 252
  autorský 7, 36, 37, 40, 70, 71, 74, 116, 150, 151, 202, 212, 223, 246, 248, 252, 254, 271, 275, 282, 292, 293
  autorství 70, 182, 236, 252, 253
  politika auteurů 252, 253
  spoluautor 73, 76, 93, 94, 143
avantgardní 11, 13, 36, 58, 87, 267
avatar 68, 96, 106, 107, 114–116, 118, 119, 126, 130–137, 140, 141, 144, 149, 163, 185, 193, 197, 201–203, 211, 222, 226, 228, 229, 245, 270, 272, 273, 276, 288, 291–293, 296, 306, 313, 317

BAFTA 83, 254
browserové hry 60
bug 146

cut-scenes 94, 98, 112–114, 129, 226, 271, 290, 292

dadaismus 12, 70, 73, 219, 223, 235–237
definice počítačových her 183, 185
definice umění 9, 19, 21, 22, 26–30, 34–43, 65, 71
dějiny umění, též historie umění 13, 25, 27, 28, 30, 40–43, 70, 87, 247
delegovaný vypravěč 103, 104
demokratizace 219
desenzitizace 55, 56
design 9, 13, 66, 75, 85–87, 107, 166, 188, 191, 199, 207, 209, 242, 246, 261, 262, 272, 279, 301
  designér 141, 143
deskové hry 13, 111, 112, 160, 162, 187, 254, 280, 320
dialog 28, 84, 116, 118, 119, 158, 179, 181–183, 189, 202, 203, 250, 282, 299, 303, 312
diskurz 7–9, 27, 36, 37, 40, 43, 52, 62, 79, 82, 91, 93–95, 107, 158, 160, 168, 192, 216, 246, 254, 315
distribuce 36, 80–82, 165, 167, 255, 309
divadelní hra 69, 79, 84, 221, 270
divadlo 87, 91, 186, 218, 220–223, 250, 274, 321
dokuhry, též dokumentární hry 124
dokumentární hry, též dokuhry 16, 53, 65, 124–126, 171, 214
dotace, též grant 8

edukativní hry 53, 58, 124, 248
emergence 142, 143, 257
  emergentní 70, 139, 141–145, 180, 232, 318
emoce 14, 19, 20, 32, 35, 56, 67, 68, 73, 74, 90, 96, 98, 101, 102, 118, 127, 186, 200, 201, 214, 219, 229, 270, 271, 295, 306
emocionální 8, 42, 50, 66–68, 116, 127, 137, 150, 157, 170, 192, 201, 205, 207, 232, 237, 273, 278, 293, 294, 296, 298, 299, 317
empatie 67, 68, 76, 96, 127, 137, 200, 202, 270, 271
  empatický 69, 95, 127, 138, 186, 200, 201, 270, 292, 293, 307

engine 113, 115, 157, 190, 242
esencialismus 24
esencialistické teorie 19, 39
estetická distance 72, 76
estetické kvality 20, 31, 40, 77, 188, 189, 319
estetické teorie umění 9, 14, 18
estetické zalíbení 8, 19
estetický prožitek 8, 32, 71
etika, též morálka 191, 208
etický 185, 193, 197, 198, 208, 209
etnografický 54
experimentální 8, 11, 38, 53, 161, 167, 173, 199, 261, 268, 280, 301, 304
experimentální hry 13, 164
explorační hry 53, 70, 188
exprese 219, 246

fabule 74, 93, 145, 175
fantasy 141, 160, 161, 163, 164, 167, 171, 179
fenomenologie 134, 226, 230
festival 169
fikce 13, 95, 97, 103, 110, 112, 121–123, 135, 147, 163, 199, 216, 271
fikční svět 8, 14, 43, 65, 68, 75–77, 93, 94, 97, 98, 101–103, 106, 108, 111, 114, 115, 119, 120, 130, 134, 136, 137, 139–142, 146, 149, 154, 155, 157, 162, 163, 175, 179, 182, 183, 185, 188, 191, 193, 194, 198–200, 203, 208, 213, 214, 216, 220, 223, 247, 286, 291, 292, 313, 317, 320
film, též kinematografie 7, 9, 29, 51, 55, 57–60, 63, 66, 67, 69, 75–77, 79–87, 91, 92, 94, 96, 101, 103, 113, 124, 125, 131, 149, 157, 162, 167, 174, 175, 178, 181, 186, 216, 218, 230, 252, 257, 263, 270, 272, 276, 282, 284, 286, 288, 291, 298, 299, 303, 317, 322
filozofie 64, 91
filozof 14, 47, 74, 75, 200, 216, 314
flashback, též retrospektiva 108, 282
flashforward 282, 291
flow 213
Fluxus 73, 219, 238–241
fotografie 24, 50, 58, 241, 250, 263, 265
fotografický 50, 124
FPS 16, 53, 55, 63, 135, 136, 157, 177, 226, 228
Frankfurtská škola 59
full motion video 113, 128

galerie 12, 13, 20, 25, 26, 41, 79, 86, 238, 240, 241, 244, 246, 301, 302
game art 11–13, 86, 241, 242, 244, 246, 248
game studies, též herní studia (obor) 15, 85, 86, 213

genderový 132, 168, 174, 214, 278, 313, 314
grafika 10, 51, 66, 86, 98, 120, 127, 162, 163, 169, 179, 181, 194, 210, 242–244, 246, 255, 260, 268, 273, 285, 287, 293, 304, 316
gramotnost 53, 124
grant, též dotace 8, 15, 80, 83, 84, 302
grindování 54, 109
guilda 180, 185

happening 238
hazardní hry 47
herectví 113, 128, 219, 222, 298, 299
herec 128, 220
herna 47, 86, 132, 163
herní časopisy 59, 63, 140
herní průmysl 7, 8, 11, 69, 80, 83, 84, 254, 283, 286
herní strategie 140, 143, 147, 183, 188, 294
instrumentální strategie 183
herní studia (obor) 11, 15, 16, 85, 92, 170, 171, 213
herní svět 8, 58, 68, 70, 76, 94, 96, 97, 109–111, 114–117, 128,129, 131, 137, 144, 146, 150, 156, 191, 198, 199, 207, 210, 226, 230–232, 243, 259, 269, 273, 275, 287, 291
herní systém 110, 119, 184, 185, 189–191, 200, 204, 212, 260, 272, 275, 276, 303, 309, 315
herní tisk, též herní kritika 13
historické teorie umění 27, 28, 41, 319
historie umění, též dějiny umění 13, 30, 40–43, 87, 318
horor 126, 141, 157, 162–164, 248, 298
hra na hrdiny, též RPG 143, 160, 161
hračka 144, 147, 162, 234, 235, 257, 259, 266, 275, 296
hratelnost 82, 140, 143, 146, 158, 209, 213, 232, 238, 242, 243, 262, 282, 290, 302, 308, 309, 312
hudba 80, 166–167, 181, 183, 191, 218–219, 242, 260, 268, 282, 287, 301, 313, 315
hudební hry 228
hyperludicita 211
hypertext 102
hypertextový 92, 119

Id Software 157
identifikace (s postavou) 98, 131, 136–137, 147–148
ideologické působení 10, 276
imaginace 32, 40, 52, 54, 71, 73, 173, 184, 216, 220–221, 236
imerze 147–151
imerzivní 69, 139, 149, 162, 187, 188, 245, 282, 287

imerzivnost 54, 76–77, 148
improvizace 10, 217–225, 247, 318
improvizační 66, 218, 219, 274, 275, 321
improvizovaný 160
instituce 7, 8, 26, 28, 29, 31, 40, 41, 43, 62, 79, 83, 85, 178, 180, 181, 254
institucionální 9, 10, 15, 24, 35, 37, 41, 88, 158, 169, 318–319, 323
institucionální definice 26, 30, 32
interaktivita 54, 69, 70, 71, 73, 75, 76, 94, 98, 107–109, 111–115, 125, 129, 134, 137, 144, 174, 181, 222, 233, 275
interaktivní fikce 163
interaktivní film 92, 113, 282, 299
interface 120, 146, 190, 231, 260
internet 59, 61, 62, 74, 80, 92, 166, 169, 174, 264, 265, 279, 282, 302, 309, 311, 312, 321
interpretace 25, 26, 29, 40, 41, 43, 68, 74, 92, 93, 98, 129, 154–159, 166, 172–178, 181–188, 214, 216, 220, 253, 269, 303, 306, 309
interpretační strategie 40, 41, 43, 173, 187–188, 253
interpretující 158
ironie 75, 103, 104, 151, 155, 312, 316
ironický 119, 137, 157, 179, 263, 279, 302, 305, 308, 309, 314
izometrický 135, 212, 244, 260

kamera 115, 128, 134, 181, 186, 217, 230, 284–285, 288, 290, 292, 299
kinematografie, též film 7, 37, 66, 83, 101, 103, 127, 150, 170, 188, 192, 216, 252, 282, 285, 293, 299
kinestetika 150, 217, 231, 318
kinestetický 133, 150, 230–232, 247
kinestetická potěšení 77, 231
klastrová teorie 14, 32–33, 42, 154, 319
kniha 10–16, 53–56, 59–60, 67, 76, 79, 84, 93, 95, 131, 162, 167, 186, 257, 291, 317, 321
komedie 48, 126, 214, 218
komiks 50, 80, 167, 275, 301
konceptuální umění 12, 25
konec, též závěr 97, 118–119, 147, 226, 271, 306
konfigurace 13, 178
konfigurativní 92–93, 98, 120, 129, 139, 173
kontraludicita 210–211, 213
konzole 15, 60, 80, 165, 225, 243, 285
krása 8, 19–20, 25, 42, 78, 133, 146, 185, 188, 272
krásný 20, 32, 77–78, 133, 154, 223, 319, 321
kreativita 42, 53–54, 61, 73, 92, 219–222, 232, 237, 242
kritéria (umění) 7, 9, 16, 29–30, 32, 35, 39–41, 43, 63, 80, 216, 246, 248, 318
kritika 9, 19, 25, 42, 51, 62, 74, 79–80, 156, 166, 168–169, 212, 253, 260, 263, 276
herní kritika 59, 80, 119, 254
kultura 14–15, 19–20, 30–32, 36–38, 41, 50, 58–62, 64–65, 79–88, 143, 160, 163, 172–175, 178, 193–194, 201, 219, 225, 231, 241, 252, 302
kulturní tradice 36, 64, 158, 160, 321
kulturní průmysl 59
kybertext 91–92
kybertextový 92

Lara Croft 66, 132–133, 201
LARP 160, 161, 223, 226
legislativa 62, 81
legislativní zákaz 48
legitimizace 34, 46, 62, 78–79, 87, 252
letsplay 54, 229
level 16, 97, 226, 242, 276
literární věda 91, 95, 145
logické hry 53, 154, 168, 273–274, 278
ludicita 210–211
ludologie 91, 93
ludolog 92, 95, 97, 99, 102, 110, 128, 136, 155
ludonarativní disonance 271

machinima 263, 276, 301
mainstreamový 9, 13, 168, 171, 253, 276
malířství 50, 186, 230, 233
mapa 139–140, 146, 190, 242, 255–256, 260, 303
masivně onlinové hry, též MMO hry 54
masová kultura 36–37, 58, 63
masové publikum 58
médium 7–11, 13–15, 37, 41, 43, 46, 48–55, 57–69, 72–77, 79–82, 84–92, 95, 97, 101, 103, 106–108, 110, 112–114, 119–120, 122, 127–130, 135–136, 138–142, 145, 149–150, 158, 160–162, 166–168, 172–174, 178, 181–182, 184, 188, 190, 192, 198–199, 213, 216, 229, 231–232, 237, 246–248, 250, 252–253, 265, 270, 272, 280, 282, 292–293, 296, 298–304, 310–311, 314, 318–323
mechanika (herní) 11, 60, 64, 76, 129, 135, 137, 143, 145, 149, 156, 158, 161, 165–166, 168–169, 171, 179, 183–185, 188, 212–213, 216, 246, 253, 268, 270–273, 276, 281, 291, 298, 302, 304, 310, 315–317
metafora 35, 125, 129, 169, 203, 236, 246, 268, 273–274, 313
metaforický 67, 74, 140, 147, 155–156, 169, 186, 270–271, 273, 281

mikronarativ 116, 120, 140, 142, 145, 180
MMO hry, též masivně onlinové hry 131, 143, 145, 176, 201, 222
MMORPG 102, 116, 120, 144, 146, 179, 277
mobilní hry 60, 168
moderní umění 42, 73, 160–161
modernita 51, 174
modernistické 13–14, 102
modulárnost 158
modulární 101, 120
mody, též addony 11, 146, 242–243, 268
morálka 14, 185, 191, 197–199, 203, 209, 298
morální panika 47–50, 52, 61
morálně škodlivé 52
motion capture 127–128, 226, 282, 284–285, 287, 293
motivace (k hraní) 92, 129, 147, 213
MUD 143
multiplayerové hry 54, 96, 154, 244
muzeum 11, 26, 62, 74, 79, 86–88
mýtus 11, 253

napětí 51, 93, 104, 112, 114–115, 119, 156, 208, 213, 226, 278, 288, 290, 318
narace, též vyprávění 14, 92, 94, 97–98, 109–110, 118, 121, 123, 129, 139, 142, 144–145, 149, 166, 181, 194, 201, 248, 285, 294, 317
narativ, též příběh 9–10, 28, 93–95, 97–98, 100–102, 109–110, 114, 116–117, 120, 122, 140–142, 145, 150, 191, 250, 271, 275, 287, 299, 315, 317
narativita 100, 102
vyprázdněná narace 101
naratologie 11, 91, 95, 102–104
naratolog 92–93, 102
násilí 52, 55–58, 65, 144, 155, 169, 172, 200, 204, 206, 208, 212, 244, 256, 278, 297, 304, 312
násilné chování 54
návod, též tutoriál 54, 101, 111, 140, 143, 149
návykovost, též závislost na hraní 47
nelineární 139, 151, 285
neodadaismus 219
nerealistický 118, 133, 146, 294
nespolehlivá narace 10, 106–107, 166, 317
nespolehlivý vypravěč 103–104, 106–107
newsgames 65, 124
nezainteresované zalíbení 72
nezávislé hry 15, 60, 119, 123, 129, 158, 164–171, 272, 281, 285
nízká kultura 13, 36–38, 47, 58–59, 61, 63, 241

obtížnost (hry) 60, 211, 213, 226, 232, 311
online hry, též onlinové hry 11
onlinové hry, též online hry 54, 95, 130, 133, 143–144, 182, 244–245,278–279, 318
originalita 8, 27, 42, 82, 87, 90, 253, 266, 276, 303
otevřené pojmy 21–22, 33
otevřený svět 102, 116, 123, 145, 286

panenky 13, 235, 260–261
panika z médií 50, 57–58, 61–63
participace 140, 148, 233, 237
participační 70, 76, 139, 233
pasivita 54, 63, 76, 250
pasivní (publikum) 76, 238, 247
performance 11, 20, 24–25, 219–220, 222, 231, 236, 239, 241, 244–245, 284
performativní 226, 229, 231
pinball 48
plošinovky 166, 171
politika 80–81, 83, 170, 173, 181, 201, 252, 304
politické 11, 13, 81, 124, 168, 177, 179, 193, 212–214, 253, 299, 301–302, 304–305, 307–308
populární umění 36–37, 58–59, 80
postava (fikční či herní) 10, 64–68, 77, 84, 91, 95–98, 101–110, 115–116, 120, 122, 126–128, 130–142, 145–148, 150, 157–160, 163, 170, 175, 179, 181, 185–186, 188–190, 194, 196–205, 207–210, 218, 220, 222, 242, 262, 270–271, 274–275, 282, 285–287, 290–299, 314, 317
postmoderní umění 14
potěšení 42, 59, 67, 77, 90, 92, 96, 111, 134, 147, 149, 150, 183–185, 224, 228–229, 231–232, 268, 292, 303, 314
pravidla 26–27, 69, 75, 97, 102, 110–112, 121, 129, 143, 146–147, 157, 161, 176–177, 183–184, 186, 190, 197, 213, 221–222, 225, 232, 239–240, 242, 256, 273, 300, 303, 320
procedurální rétorika 190, 192, 212
profesní organizace 80–81
programovací jazyk 116–117, 161–162
programátor 94, 160–162
progres 120, 142–143, 182, 185, 207, 209, 211, 246, 257, 294, 302, 305
prohra 156, 185, 224, 312
prohrávání 184
propaganda 177
prostor 15, 25, 53, 59, 60, 63, 73, 77, 87, 98, 102, 114, 124, 128, 135–136, 139–147, 149–150, 157, 163, 181, 188, 202, 219, 228–229, 231–232, 242–248, 157, 264, 266, 270, 273, 284, 285, 297, 311, 315, 320
prostředí 8, 12, 16, 36, 60, 62, 66–67, 77, 79, 91, 97, 107–108, 111–112, 117, 122–123, 125, 134, 140, 142,

147–148, 150, 161, 188, 190, 205, 207, 210–211, 222, 225, 235, 245, 256, 258, 261–265, 268, 274–277, 288
překvapení (jako narativní efekt) 115
příběh, též narativ 8, 28, 43, 57, 65, 67, 69, 81–82, 87, 91–97, 100–104, 107–109, 112, 115–120, 123, 125–128, 131, 136, 138–139, 141–142, 144–146, 154–155, 157–163, 175, 179–184, 189–190, 193, 201, 203, 207, 237, 265, 272, 274–276, 287–288, 290–291, 293–295, 298, 314, 317, 321
příležitostní hráči 60–61, 168, 264, 266
psychologie 86, 91, 214, 220, 299
psycholog 52, 55, 71, 200, 213, 262
PVP 146, 177

quest 116, 118, 121, 141, 144, 179, 194
quick time event 291–192

raid 144, 146, 179–180, 184
realismus 50, 177, 200, 232, 294
realistický 41, 65, 118, 122–123, 125–128, 133, 141, 146, 149, 177, 188, 194, 200–201, 209–211, 257, 285, 299
recepce 36, 39–43, 72, 74, 93, 110, 112, 158, 167, 178–180, 187, 318
recepční strategie 8, 40–41, 43, 92, 112, 173, 183, 318–319
recipient 10, 19, 29, 39–43, 59, 71–73, 76, 98, 100–101, 103, 108, 122, 128–130, 139–140, 145, 156, 158–159, 172–173, 175–176, 178, 180–182, 216, 223–224, 226, 233
renesance 13, 123, 169
repetitivnost 64, 117, 139
reprezentace 19, 41–42, 51, 69, 76, 97, 121–125, 130, 135, 147, 158, 172, 177, 190, 200, 242, 246, 248, 306, 311, 320–321
retrospektiva, též flashback 101, 105, 108–109, 291
rokoko 13, 233–234
role-playing 131, 160, 222
román 54, 70, 93, 110, 126–127, 163, 166, 168, 186, 201, 219, 267
romantismus 219
romantický 70, 219, 267
rozhodnutí (hráče), též volba 94, 110–111, 116, 119–120, 125, 140, 144, 185, 193, 196, 198–201, 203, 209, 211, 224, 294–295
RPG 102–103, 116, 119, 123, 127, 130, 135, 140–141, 160–161, 164–165, 193, 197, 232, 318, 320
rytmické hry 228
rytmus 76, 101, 114, 116, 188, 226, 228, 232
rytmický 225–226, 228, 275
rytmičnost 225–226

sandboxové hry 70, 256
scénář 55, 64, 150, 160, 163, 218, 225, 259, 264, 276, 286, 297–299
science fiction, též sci-fi 141
sci-fi, též science fiction 51, 108, 119, 157, 160–161, 163–164, 167, 193, 250, 265, 282, 286
sebereflexivita 104, 145, 151, 224, 317
sebereflexivní 25, 105–106, 138–139, 146–147, 169, 207, 248, 273, 279, 281, 287, 302–303, 313
sémantický 64, 68, 110, 190
seriózní hry 14, 124
simulace 67, 97–98, 112, 121–126, 128, 144, 160, 176, 204, 208, 226, 253, 256, 258–259, 262, 270, 303, 321
survival simulace 193, 205
simulátory 154, 156, 243, 248, 255, 258–261, 264, 268, 304
situacionisti 73, 237–238, 247
soundtrack 113, 228, 282, 287–288
soutěžení 56, 64, 150, 154, 256, 320
soutěživý 75, 157, 225, 266
spektákl 102, 114
split screen 288, 290, 312
sport 48, 66, 68, 74–76, 213, 222–223, 225, 248, 320
sportovní 42, 154, 160–162, 178, 222, 225, 320–321
strategické hry 121, 140, 184, 256, 258
manažerská strategie 302, 308
střílečka 64, 104, 136, 157, 164, 176, 181, 244, 255, 268, 276, 287
studio (vývojářské nebo herní) 8, 11, 74, 85, 109, 123, 157, 162, 169–171, 282, 284, 286, 288, 293, 296
styl 42, 49, 90, 130, 196, 202, 207, 250, 280, 310
subkultura 160–161
surrealismus 12, 219, 223, 235, 237
surrealistický 168–169, 237, 275
svět umění 13, 25–26, 29
symptomatická kritika, též symptomatické čtení 156
symptomatické čtení, též symptomatická kritika 158
systém odměn 176
syžet 74, 93, 145

škodlivé efekty 50, 55

tanec 14, 17, 69, 218, 225–232, 247, 250
taneční hry 228, 318
tělesné prožitky 10, 76, 135, 318

tělesné schéma 134, 226
televize 9, 50, 52, 55, 57–58, 62, 80–81, 94, 111, 150, 165, 178, 221, 265, 282, 304, 321–322
televizní 52, 59, 65, 79, 83, 127, 186, 254, 265, 286, 299
téma 10–11, 18, 21, 43, 47, 51, 62, 64, 66, 74–76, 85, 90, 102, 106, 124, 129, 154, 156–159, 164, 168, 170, 172, 175, 178–182, 186, 188–189, 194, 202–203, 213–214, 216–217, 220, 222, 232–233, 235, 241, 260, 265–266, 268, 272–273 276–283, 295–296, 299, 301–305, 307, 315, 317, 319–320
tematika 10, 244
tempo 93, 109, 116, 188, 308
temporalita 93
tragédie 118, 212
tragický 68, 96, 112, 212, 214, 271
transmediální 95, 99
tutoriál, též návod 129, 204, 290

umělecké dílo 12, 19–20, 23, 26–29, 32, 36, 41–42, 59, 65, 71, 179, 224, 237, 241, 317, 320
umění 7–43, 46, 58–59, 62, 65–66, 68–80, 82, 84–85, 87–88, 90–91, 102, 148, 154, 158, 160–161, 173, 179–180, 183, 187, 190, 208, 216–226, 229, 233, 235–237, 240–241, 246–248, 250, 252–254, 267, 269, 271–272, 301–303, 317–319, 321–323
umělec 12–13, 25–26, 28, 35–36, 41, 70–71, 74, 78, 87, 160, 216, 218–220, 235–237, 239–241, 244–248, 252, 254, 301–302, 318, 322
užité umění 66
umělecká kritika 79

válečné strategie 53
virtuální 58, 63, 84, 87, 97, 117, 121–126, 131, 135–136, 144, 148–149, 174, 176, 180, 222, 229, 231, 232, 273, 277, 290, 292, 299, 320
vítězství 8, 70, 172, 183–185, 187, 191, 205, 211–214, 216, 223, 256, 268, 303, 306
voice over 104–105, 126, 291
volba, též rozhodnutí (hráče) 111, 115–116, 119, 130, 136, 144, 174, 190, 194, 196–200, 208–209, 214, 271, 281–282, 295, 308
vypravěč 93, 95, 95, 101–108, 162, 274, 276
vyprávění, též narace 9, 11, 76, 81, 90–115, 121–122, 126– 127, 130, 136, 137, 150–151, 182, 188, 274–275, 291, 298–299, 317, 322
filmové vyprávění 101–102, 216
herní vyprávění 10, 105–109, 139–142, 145, 148–149, 270, 318
literární vyprávění 93–95, 98, 101–102, 107–108, 216
vysoká kultura, též vysoké umění 36, 58, 61, 64, 241
vysoké umění, též vysoká kultura 36–38, 58–59, 253
výstava 11, 27, 79, 87, 238–239, 241, 269
výtvarné umění 9, 11–13, 76, 85, 161, 217–218, 233, 241, 246–248, 250, 301–302
výtvarný umělec 241
vývojář 8–9, 11–13, 29, 46–47, 66, 69, 71, 73–77, 81–86, 88, 94, 108–109, 111, 114–116, 119–120, 130, 133, 143–145, 147, 157, 160–162, 164, 166–171, 177, 180, 182–183, 196, 201–202, 204, 207, 222, 231, 246–248, 250, 252–254, 256, 258, 260, 264, 278–280, 283, 286, 290, 293, 294, 301, 303
vzdělávání 85, 88

work in progress 120, 182

zábava 7–8, 36, 38, 54–55, 59, 62, 74, 81, 124, 132, 154, 160, 165, 237, 241, 253, 263–265, 276, 303–304
zábavní průmysl 59, 174, 265
zákon 48, 57, 129–130, 144, 210, 252, 288, 311
zápletka 51, 84, 95, 119, 142, 157, 171, 194, 205, 290, 296, 299, 320
závěr, též konec 98, 100, 118–120, 139, 186, 270, 290, 292, 298–299, 306, 308
závislost (na hraní), též návykovost 46, 54, 59, 63, 278, 322
závodní hry 41, 140
zločinnost 277
znovuhratelnost 140, 143, 209, 211, 238, 213
zodpovědnost (morální) 58, 110, 193, 199–200, 207, 214, 294, 323

žánr 15, 50, 53, 55, 65, 68, 96, 98, 113, 124, 126, 141–142, 147, 161, 164, 166, 169, 179, 205, 228, 253, 256, 264, 273, 281, 287, 302–304, 308, 316, 319
žánrový 16, 65, 126, 158, 160, 163, 186, 253, 287, 290, 292, 295, 298–299

Helena Bendová

Umění počítačových her

Vydala Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU)
Odborná redakce: Jaroslav Švelch
Jazyková korektura: Kristýna Hoblová
Jmenný rejstřík: Diana Štelová
Věcný rejstřík: Helena Bendová
Design: Radek Sidun
Sazba písmem BC Novatica (Briefcase Type)
Sazba: Studio Kubů
Praha 2016, 2026

ISBN 978-80-7331-785-0 (iPDF)
www.namu.cz