

*Autor je doktorandem na Katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty MU
v Brně.*

416271@mail.muni.cz

1

Takto zaměřené kurzy nabízí například obor Teorie interaktivních médií na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity, obor Studia nových médií na Filozofické fakultě Karlovy univerzity nebo Centrum audiovizuálních studií na FAMU.

2

Například organizace MU Game Studies, jejíž členskou základnu tvoří absolventi a studenti Masarykovy univerzity.

4

Vítězslav PRAKS, *Computerová naratologie. Narativní schémata počítačových her*, Prácheň: Litera Proxima 2009.

5

Konkrétně se jednalo o číslo 42 (2005) věnované vztahu filmu a počítačových her a číslo 66 (2009) zacílené na estetické aspekty tohoto média.

6

Illuminace, roč. 24, 2012, č. 2.

MÉDIUM SE VŽDYCKY RODÍ DVAKRÁT

HELENA BENDOVÁ, *UMĚNÍ POČÍTAČOVÝCH HER*, PRAHA: NAMU 2016, 354 S.

ADAM FRANČ

3

Jaroslav ŠVELCH, *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*, Praha: FSV UK 2007, http://publication.fsv.cuni.cz/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf (cit. 20. 11. 2017).

Teoretická reflexe počítačových her v českém akademickém prostředí se v posledních letech rozvíjí poměrně rychlým tempem, ať už se jedná o vysokoškolské kurzy, které uvádí studenty do historie, teorie a metod výzkumu počítačových her¹, nebo zájmová sdružení věnující se propagaci i hlubší reflexi herního média.² V českém prostředí doposud vyšlo několik publikací či tematických čísel odborně zaměřených časopisů, které usilovaly o hlubší vhled do problematiky počítačových her očima teoretiků z rozmanitých humanitních a sociálně vědních disciplín. Například publikace Jaroslava Švelcha *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích* má charakter učebního textu, který stručně shrnuje specifické charakteristiky herního média, ať už se jedná o estetické, historické nebo sociální aspekty.³ Specifičtější zaměřená kniha *Computerová naratologie. Narativní schémata počítačových her* Vítězslava Prakse analyzuje způsoby vyprávění, které nalezneme v počítačových hrách, a srovnává je s narativními postupy uplatňovanými v jiných médiích.⁴ Časopis *Cinepur* zaměřený na historii a teorii audiovize věnoval dvě svá tematická čísla fenoménu počítačových her⁵ a odborný časopis *Illuminace* zabývající se reflexí filmového média vydal tematické číslo, které se soustředilo na zmapování expresivního potenciálu počítačových her.⁶ Přestože některé ze zmíněných publikací či tematických čísel časopisů naznačily umělecký potenciál počítačových her a kladly si v této souvislosti zajímavé otázky, nebyla dosud tato problematika v českém prostředí uchopena v plné šíři.

Knihy Heleny Bendové tedy představuje první rozsáhlejší pokus o komplexní reflexi počítačových her jako umělecké formy a je důkazem, že diskuse o uměleckém potenciálu herního média nabývá na významu a postupně se integruje do uměleckého i akademického diskursu.

Autorka knihy působí jako odborná asistentka v Centru audiovizuálních studií na FAMU, kde vyučuje kromě kurzů zaměřených na dějiny a teorie filmu také předměty soustředěné na teorie a dějiny počítačových her. Je také hlavní autorkou blogu pod názvem *Game Art: Web o umění počítačových her*, v rámci kterého se dlouhodobě zabývá vztahem počítačových her a umění, přičemž tento blog slouží především jako interaktivní doplněk zde recenzované knihy.⁷

K psaní přistupuje Bendová s potřebným nadhledem: přestože má text odborný charakter, zároveň si zachovává značnou míru srozumitelnosti a přístupnosti, a proto je vhodný i pro čtenáře, kteří se v této problematice neorientují. Dále je třeba ocenit i velkou míru kritické reflexe, s níž přistupuje k vlastním teoretickým předpokladům a závěrům. Pokud autorka zmiňuje konkrétní teorii, vždy komentuje také její slabiny či nedostatky. Bendová nám tedy předkládá určité argumenty, ale také jako by na stránkách této knihy sama se sebou neustále vedla vnitřní kritický dialog.

Odborná redakce knihy, kterou měl na starosti již zmiňovaný Jaroslav Švelch, je provedena velmi dobře a všechny odborné termíny jsou používány korektním způsobem. Knize by však prospěla důkladnější korektura, protože se na několika místech setkáváme s různými překlepy.⁸ Obrazový doprovod je poměrně skromný, ovšem je používán funkčním způsobem, tedy v případech, kdy se autorka snaží ilustrovat vizuální kvality her. V opačném případě doporučuje čtenářům, aby si zmiňované hry sami zahráli. Kniha obsahuje důkladně zpracovaný jmenný i věcný rejstřík a nechybí ani rejstřík děl uvedených v originálním znění.

Dlouhodobý zájem autorky o problematiku počítačových her se pozitivně promítá do výstavby celé knihy, která působí promyšleným dojmem a k nelehké otázce položené v úvodu – zda jsou počítačové hry uměním – přistupuje

7)

Blog je dostupný zde:
<http://cas.famu.cz/gameart/index.php>
(cit. 1. 11. 2017).

8)

Například s. 119 –
„Assasinss Creed“, s. 136
– „charatekeru“, s. 248
– „Davidu OšReillyho“.

9)

Většina zdrojů k definici umění, s nimiž Bendová pracuje, pochází z publikace Tomáš KULKA – Denis CIPORANOV (eds.), *Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*, Červený Kostelec: Mervart 2010, která byla recenzována v *Sešitu pro umění, teorii a příbuzné zóny* (2011, č. 10, s. 105–115).

10

Bendová sama přiznává, že její definice umění bude vždy neúplná, a proto vyzývá čtenáře, aby i její odpověď na otázku, co je to umění počítačových her, vnímali jako dočasnou a historicky situovanou.

11

Arthur DANTO, „Svět umění“, in: KULKA–CIPORANOV, *Co je umění?*, s. 95–111.

12

Terry J. DIFFEY, „O definování umění“, in: KULKA–CIPORANOV, *Co je umění?*, s. 193–204.

13

Berys GAUT, „Umění jako klastrový pojem“, in: KULKA–CIPORANOV, *Co je umění?*, s. 377–402.

z různých perspektiv za využití rozmanitých teorií z oblasti estetiky a umění a rozsáhlého aparátu teoretické literatury týkající se počítačových her. Abychom mohli blíže nahlédnout základní argumentační linii knihy, pokusím se shrnout východiska, která autorka zmiňuje v samotném úvodu knihy a také v úvodní kapitole.

Protože se kniha zabývá srovnáním dvou různých oblastí – umění a počítačových her – Bendová se nejprve logicky pokouší definovat, co je to umění.⁹ Tato (prozatímní) definice umění je klíčová, protože určuje charakter výzkumných otázek, které si poté autorka pokládá. Hned zpočátku odmítá normativní definici umění založenou na výčtu neměnných vlastností, které by mělo každé umělecké dílo mít, a usiluje o otevřenější definici založenou na propojení několika různých teorií z oblasti estetiky a teorie umění.¹⁰

Za vhodnější přístupy k definici umění, než nabízí příliš ultimativní normativní teorie, autorka považuje institucionální a historické přístupy. Institucionální přístup je spojovaný zejména s osobností filosofa Arthura Danta, který přichází s pojmem svět umění a tvrdí, že aby se určitá věc mohla stát uměleckým dílem, měla by být nejprve interpretována jako umění prostřednictvím adekvátní teorie, díky které může být začleněna do světa umění.¹¹ Historické přístupy k definici umění se zaměřují na vztah artefaktu, který by mohl potenciálně být uměleckým dílem, k dějinám umění, tedy jakým způsobem se dílo vztahuje k jiným, již zavedeným uměleckým dílům, žánrům médiím a postupům. Teprve tento historický pohled určuje, jestli dílo budeme považovat za umění či nikoliv.¹²

Poslední relevantní teorií, kterou si Bendová zvolila, představuje klastrová definice umění. Tato teorie, jejímž proponentem je Berys Gaut, je založena na předpokladu, že umění je definováno konkrétní množinou vlastností, určitými kritérii, která rozhodují o tom, zda jisté dílo můžeme považovat za umění.¹³ Avšak nejedná se o normativní definici umění, neboť tato teorie bere v úvahu, že většina uměleckých děl nesplňuje všechna vymezená kritéria, proto se uměleckým dílem může stát i objekt, který

vykazuje pouze určitý počet těchto vlastností. Klastrová teorie umožňuje vyhnout se relativismu, který je spojen jak s institucionálním přístupem k definici umění – neboť tento přístup sugeruje, že uměleckým dílem se může za určitých podmínek stát téměř cokoliv –, tak s historickým přístupem, který nahlíží pojem umění jako historickou konstrukci, jež se neustále proměňuje v závislosti na odlišném místě a čase.

Autorka tedy přichází se složenou definicí umění, která bere v úvahu složitost a nejasnost tohoto pojmu, a na základě výše zmíněných teorií formuluje čtyři aspekty, které jsou relevantní pro to, aby něco mohlo být označeno jako umělecké dílo:**14**

- a) recepce – interpretační strategie, které ovlivňují, zda bude určitý objekt vnímán jako umění či nikoliv,
- b) sociální instituce – instituce světa umění může do značné míry přispět k tomu, že určitý objekt bude přijat jako umělecké dílo širší veřejností, neboť je jí propůjčena velká míra autority,
- c) historie – vztah artefaktu k dosavadním dějinám umění a jiným uměleckým dílům, žánrům či médiím,
- d) umělecké prvky a zážitky – konkrétní umělecké prvky, které jsou v díle obsaženy, a zážitky, které v nás probouzí.

Tyto aspekty určují strukturu knihy a obsah jednotlivých kapitol, neboť autorka se postupně snaží v každé z kapitol prozkoumat konkrétní aspekt ve vztahu k počítačovým hrám, aby zjistila, zda můžeme tuto mediální formu považovat za uměleckou. Druhá kapitola se tedy zabývá tím, jak jsou počítačové hry vnímány a interpretovány v sociálním a institucionálním kontextu. Třetí a čtvrtá kapitola analyzují narativní postupy v počítačových hrách a komplexnost témat, jež nám počítačové hry předkládají, tedy prvky, které si dle autorky automaticky spojujeme s uměním. Nejsou zde přitom zmiňovány pouze narativní strategie či způsoby podání témat vypůjčené z jiných

15

Seznam zahrnuje tyto vlastnosti: Pozitivní estetické vlastnosti (vlastnosti, které mohou vyvolat umělecký prožitek), vyjádření emocí, intelektuální odvaha, formální komplexnost a koherence, schopnost sdělovat komplexní významy, individuální pohled na věc, tvořivá imaginace, virtuózní provedení artefaktu, příslušnost k existujícímu uměleckému druhu, artefakt je výsledkem záměru vytvořit umělecké dílo. GAUT, „Umění jako klastrový pojem“, s. 380.

16

Seznam zahrnuje tyto vlastnosti: Přímé potěšení, propracovanost a virtuóznost, styl, novost a kreativita, kritika, reprezentace, speciální zaměření pozornosti, expresivní individualita, emocionální saturace a intelektuální výzva. Denis DUTTON, *The Art Instinct. Beauty, Pleasure and Human Evolution*, Londýn: Bloomsbury 2009, s. 52–59.

mediálních forem, ale také inovativní postupy spojené s těmito estetickými prvky, které jsou typické právě pro počítačové hry. V páté kapitole jsou počítačové hry podrobeny srovnání s jinými formami umění, ať už se jedná o tanec, výtvarné umění nebo improvizaci. Šestá kapitola se věnuje podrobnějším analýzám tvorby čtyř vybraných autorů počítačových her (Willa Wrighta, Jasona Rohrera, Davida Cage a Paola Pederciniho), kteří rozvíjí svébytné a velmi rozmanité přístupy k hernímu médiu, a proto mohou být podle Bendové jejich hry považovány za umělecké. Tímto postupem se autorka vyhýbá vytváření určitých norem, generalizací nebo předčasných závěrů, a komplexně analyzuje počítačové hry nejen jako objekty se specifickými estetickými kvalitami, ale také na úrovni jejich recepce, širšího kontextu, který je obklopuje, a vztahu s jinými médii.

Určité výhrady lze ovšem mít k tomu, jak autorka pracuje s klastrovou teorií, když se po jejím vzoru pokouší stanovit soubory vlastností, které definují umění v obecném smyslu. V úvodní kapitole cituje dva seznamy kritérií uměleckosti, z nichž první zformuloval již zmiňovaný Berys Gaut¹⁵ a druhý další zastánce klastrové teorie Denis Dutton.¹⁶ Autorka posléze vyvozuje z těchto seznamů dvě kritéria – vyprávění a komplexní témata – s nimiž ve své knize dále pracuje. Avšak budeme-li předpokládat, že potenciál klastrové teorie spočívá zejména v tom, že nám může předložit velmi distinktivní soubory kritérií uměleckosti a poukázat na rozmanitost forem, které můžeme považovat za umělecké, výběr pouhých dvou vlastností se jeví jako reduktivní. Rozsáhlá kapitola věnovaná analýze vyprávění ve hrách je velmi dobře a zajímavě zpracovaná a představuje nám soubor počítačových her, které inovativně využívají různé narativní strategie, což je samozřejmě v pořádku, ale dozvídáme se pouze o určité skupině počítačových her s narativními kvalitami. To samé lze říci také o kapitole věnované otázce komplexnosti témat, která nám předkládají počítačové hry. Autorka tedy konzistentně pracuje s pouhými dvěma kritérii uměleckosti, a ostatní kritéria naopak zcela opomíjí, nebo zmiňuje pouze okrajově.

V knize chybí například zmínka o hudební složce počítačových her a inovativním využití tohoto prvku. Kniha pochoptelně nemůže pokrýt všechny umělecké aspekty počítačových her, avšak pozornost věnovaná naraci může vyvolávat dojem, že hlavní charakteristikou počítačových her jako umělecké formy je schopnost vyprávět příběhy.**17**

Nicméně za podstatnější než to, zda kniha upřednostňuje určité aspekty, které nahlédneme jako umělecké, a jiné staví spíše do pozadí, považuji především skutečnost, že tato kniha nám velmi dobře ukazuje, v čem jsou počítačové hry jedinečné. Příkladem může být pojem procedurální rétorika, jehož autorem je teoretik Ian Bogost.**18** Procedurální rétorika označuje schopnost počítačových her předkládat hráči přesvědčivé argumenty prostřednictvím simulace fungování komplexních systémů (např. válečný konflikt, nadnárodní korporace apod.). Hráč, který hru hraje, testuje řešení různých situací a problémů, které jsou založeny na rozmanitých herních pravidlech. Během hraní díky tomu hlouběji proniká do podstaty určitých konfliktů či společenských problémů a uvědomuje si jejich komplexnost, i problematičnost jejich řešení. Například v počítačové hře *The McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006) přijímá hráč roli hlavního správce tohoto nadnárodního řetězce – získává suroviny, řídí chod restaurací a vybírá vhodné marketingové strategie. Hráč postupně zjišťuje, že aby naplnil hlavní cíl této hry, kterým je neustálé zvyšování profitu, musí činit obtížná morální rozhodnutí a využívat nekalé obchodní praktiky (podplácení, nerespektování práv zaměstnanců, využívání růstových hormonů apod.). *The McDonald's Videogame* nám tedy sděluje, že rozporuplná rozhodnutí a nekalé obchodní praktiky jsou nezbytnými nástroji pro navyšování zisku a konkurenceschopnosti tohoto nadnárodního řetězce.

Herní mechaniky mohou být také použity k tomu, aby vyjadřovaly abstraktní pocity a emoce, neboť nám mohou, opět prostřednictvím komplexních pravidel, metaforicky přibližovat povahu a dynamiku různorodých citových stavů – lásky, samoty nebo štěstí.**19** Jak ukazují tyto příklady,

17

Umělecký zážitek z počítačových her může taktéž plynout z ponoření do originálně ztvárněného vizuálního prostředí, které podněcuje naši imaginaci, jako například ve hře *Flower* (Jenova Chen, 2009), kde se hráč stává větrem, který si pohrává s pestrobarevnými listky květin na rozkvetlé louce. Stejně tak inovativní práce se zvukovou složkou počítačových her může přinášet jedinečné umělecké prožitky. V experimentální hře *Invisible Landscaping* (2011) od Aarona Oldenburga hráči pozorně naslouchají zvukovému prostředí, kterým jsou obklopeni. Postupně rozlišují jednotlivé zvuky, a díky soustředěnému naslouchání si všimají i tišších zvuků, které jsou běžně upozaděny těmi hlasitějšími. Zvuky, které je zaujmou, si mohou dále pěstovat. Jedná se tedy o jakési zvukové zahradičnické.

18

Ian BOGOST, „The Rhetoric of Video Games“, in: Katie SALEN (ed.), *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, MA: MIT Press 2008.

Doris C. RUSCH –
Matthew WEISE, „Games
about LOVE and TRUST?
Harnessing the Power of
Metaphors for
Experience Design“,
Singapore-MIT GAMBITH
Game Lab, 2008, [http://
gambit.mit.edu/readme/
papers/metaphors_in_
game_design.pdf](http://gambit.mit.edu/readme/papers/metaphors_in_game_design.pdf)
(cit. 20. 11. 2017).

kniha nám předkládá přesvědčivé důkazy, že herní médium oplývá specifickými vyjadřovacími prostředky a schopností vyvolávat v nás unikátní prožitky spojené s průzkumem našeho vlastního nitra nebo světa okolo nás. Ve hře *ICO* (2001), jejímž autorem je Fumito Ueda, se setkáváme s originální a velmi prostou herní mechanikou schopnou vyjádřit abstraktní pocit přátelství. Hlavním protagonistou hry je chlapec, který vysvobodí princeznu ze zajetí, a následně se společně pokoušejí uniknout z tajemného hradu. Aby mohl – ovládnán hráčem – princeznu ochránit před temnými démony a pomoci jí překonat různé překážky (přeskakování hlubokých propastí), musí ji držet za ruku a vést ji. Tato herní mechanika spolu s dalšími audiovizuálními a narativními elementy dokáže zviditelnit abstraktní mechanismy, které stojí za naším prožitkem lidské sounáležitosti a přátelství (odpovědnost za druhého, starostlivost, důvěra, empatie), a umožňuje hráči, aby si vybudoval silné citové pouto k postavě princezny.

Abych mohl výstižněji charakterizovat hlavní přínos recenzované knihy ve světle širší historie médií, vypůjčím si hlavní teoretická východiska z odborné studie filmových teoretiků Andrého Gaudreaulta a Philippa Mariona.²⁰ V tomto textu nalezneme větu, která zároveň tvoří i jeho název: „Médium se vždycky rodí dvakrát...“²¹ Autoři zde hovoří o tom, že každé nové médium, jež vstoupí do kulturní sféry, prochází podobným procesem vývoje, který lze shrnout do dvou základních stadií. První fáze je charakterizována snahou média o navázání vztahu s ostatními již ustavenými mediálními formami. Médium vstupuje do komplexní sítě zavedených kódů a praxí jednotlivých médií, a aby dokázalo svou relevanci, snaží se o jejich napodobení či mírnou evoluci. Autoři tvrdí, že v této fázi ještě nemůžeme nové médium považovat za umělecké, neboť pouze napodobuje to, co dokáží jiná média. Po určité době svého vývoje pak nové médium vstupuje do další etapy své existence, která je charakterizována tím, že médium začne usilovat o nalezení svého vlastního způsobu vyjádření, vlastního jazyka, skrze který nám může představit

André GAUDREAUULT –
Philippe MARION,
„Médium se vždycky rodí
dvakrát...“, in: Petr
SZCZEPANIK (ed.), *Nová
filmová historie. Antologie
současného myšlení
o dějinách kinematografie
a audiovizuální kultury*,
Praha: Herrmann &
synové 2004, s 439–452.

Ibid., s. 439.

svět tak, jak jsme jej ještě neviděli. Nachází svoji identitu, a teprve v tuto chvíli jej můžeme považovat za umělecké. Tento dvoufázový proces, samozřejmě v různých specifických podobách, byl například součástí historického vývoje komiksu, fotografie nebo filmu, jak uvádějí autoři.**22**

Stejným způsobem můžeme uvažovat také o počítačových hrách. Počítačové hry mají mnoho společného s jinými uměleckými formami (tanec, výtvarné umění, improvizace, divadlo apod.) a jsou charakterizovány velkou mírou intermediality, jak ukazuje i autorka této knihy. Ovšem samotná jejich schopnost napodobit určité umělecké druhy z nich ještě nečiní unikátní médium s uměleckými kvalitami.

V posledních deseti letech jsme svědky významného nárůstu počtu indie her,**23** které experimentují se zavedenými žánry, herními mechanikami a způsoby vyjádření komplexních pocitů a emocí, ale i mainstreamových her,**24** které usilují o vybočení ze zažitých stereotypů. Zdá se tedy, že Bendová ve své knize zachycuje médium počítačových her v jistém specifickém momentu: ve chvíli, kdy si počítačové hry stále více uvědomují své kvality a snaží se s nimi kreativně pracovat. Sama autorka poznamenává, že během let, kdy pracovala na této knize, bylo vytvořeno mnoho počítačových her, které novým způsobem využívaly potenciál tohoto média, a fungovaly tedy jako inspirativní podněty pro její vlastní uvažování o počítačových hrách jako o uměleckém médiu. Možná zachycuje, slovy Andrého Gaudreaulta a Philippa Mariona, druhé zrození herního média, a právě proto může její kniha představovat cenné svědectví o momentu, kdy se počítačové hry částečně osamostatňují od prostého napodobování jiných médií a nacházejí vlastní umělecké prvky, které mohou rozšířit a obohatit i samotnou naši představu o tom, co je to umění.

22)

Ibid.

23)

Braid (Jonathan Blow, 2008), *Limbo* (Playdead, 2010), *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012), *Journey* (thatgamecompany, 2012), *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013), *That Dragon, Cancer* (Ryan Green – Amy Green – Josh Larson, 2016).

24)

Bioshock (2K Boston – 2K Australia, 2007), *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012).