
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, LARPů³⁰² 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 miniaturomi 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 jejich charakteristik díky postupnému nabývání zkušeností. Více o vzniku *Dungeons & 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 (lečdy 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 odvozené 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 roz-pohybovány do dynamického systému za pomoci koherentního, logického systému pravidel.

Jak si všimají 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 vypočitatelné 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. Tolkiena³⁰⁶ (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, kulturní 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 interpretace 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 případ³⁰⁷ 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=Mv4qOrkTy4>.

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 Roberta 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 ambicióznějších 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 klišovitě 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 stereotypní 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).