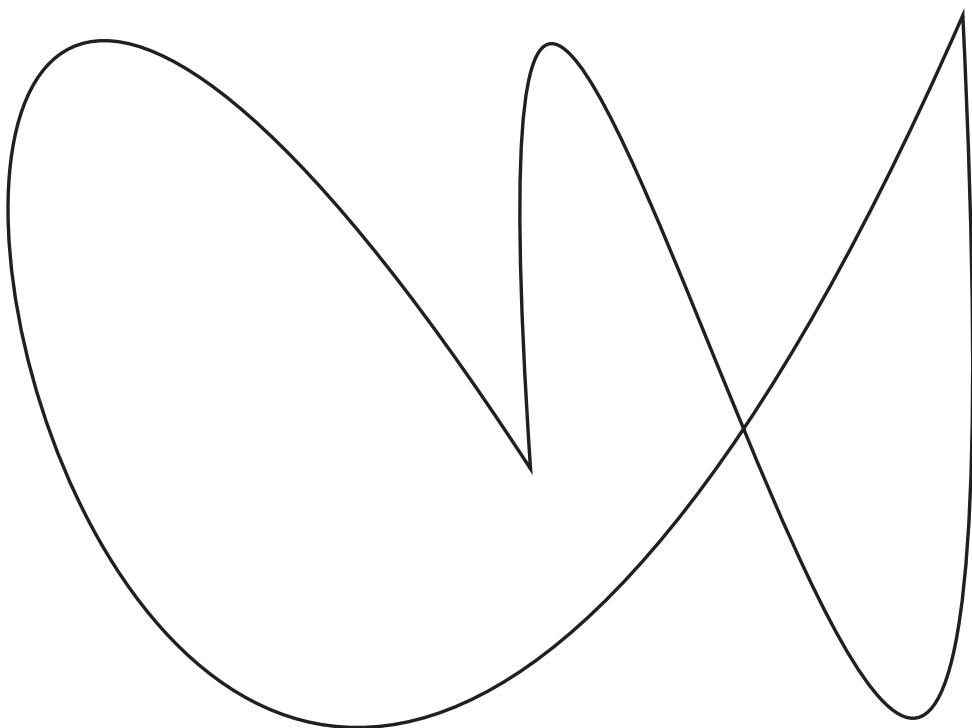

Umění počítačových her

Helena Bendová



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

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 miniatuрами 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 (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 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 doupeř*) 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).