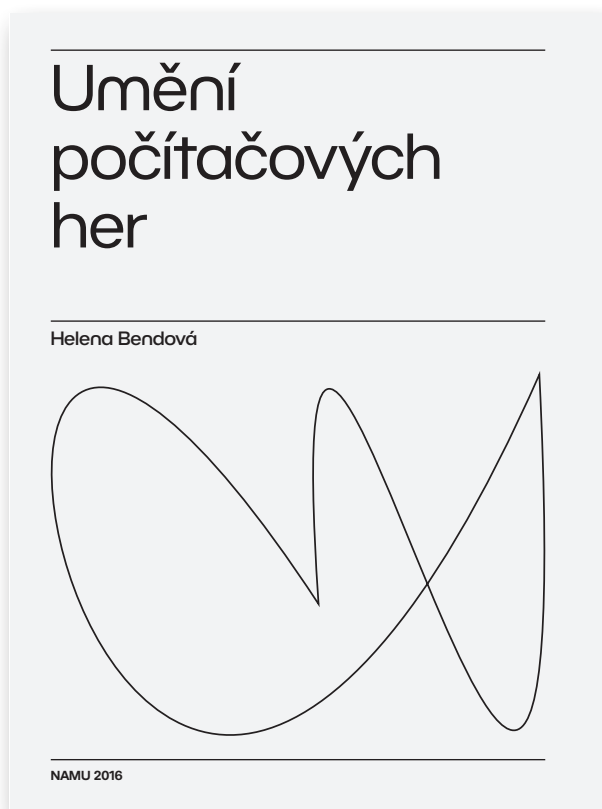


Helena Bendová | UMĚNÍ POČÍTAČOVÝCH HER

Jsou počítačové hry pouhá repetitivní a násilná zábava, nebo spíš nová umělecká forma se zcela specifickými výrazovými možnostmi? Touto otázkou se ve své knize zabývá filmová a herní teoretička Helena Bendová. Počítačové hry analyzuje z hledisek estetických, tematických, narativních, ideologických i žánrových. Zároveň rozebírá vztah počítačových her k jiným uměleckým druhům s ohledem na sociální a kulturní kontext, v němž vyjednávání o jejich uměleckém statusu probíhá.



Otázka, zda lze počítačovou hru chápat jako umělecký artefakt, je užitečná mimo jiné proto, že umožňuje detailně prozkoumat toto médium a jeho specifika bez ohledu na to, zda na ni nakonec odpovíme kladně, či záporně. Kniha je tak do jisté míry přehledem dosavadního stavu bádání v oboru herních studií a uvítají ji studenti filmových, mediálních a kulturních studií i odborníci zabývající se elektronickou kulturou. Zaujmout může také širší veřejnost, primárně samotné hráče, které zajímá uvažování o počítačových hrách z pozice společenských a humanitních věd.

Tištěná publikace má také svůj interaktivní doplněk v podobě portálu <http://cas.famu.cz/gameart/>, kde jsou prezentovány další výstupy z autorčina výzkumu počítačových her.

„Svůj zápal pro hry jsem se snažila korigovat podrobnou analýzou názorů lidí, kteří argumentují, že počítačové hry alespoň prozatím z různých důvodů uměním nejsou. Moje kniha tak doufám nebude pouhým fanouškovským, nekritickým spiskem snažícím se hry obhajovat, ale spíše výzvou k přemýšlení o nich z různých úhlů pohledu, bez toho, že bych se snažila vnutit čtenáři jeden jediný. Hry

nepojímám jako nový umělecký druh, který by přesahoval a završoval ostatní druhy, ale spíše jako médium ve stavu zrodu, extrémně rychle se proměňující, a proto nelehce uchopitelné, zajímavé mj. i tím, jak různorodé estetické a společensko-kulturní koncepty jsou vynalézány a používány na jeho obranu či naopak dehonestaci,“ říká k práci na knize autorka.

Helena Bendová vystudovala filmovou vědu na Univerzitě Karlově a následně pracovala mj. jako šéfredaktorka časopisu Cinepur, redaktorka časopisu Illuminace a vědecká pracovnice v Národním filmovém archivu. Od roku 2004 je zaměstnána jako odborná asistentka v Centru audiovizuálních studií na FAMU, kde se věnuje dějinám a teorii filmu a počítačových her a připravuje vznik magisterského studijního oboru herní design. V roce 2014 sestavila s Matějem Strnadem sborník *Společenské vědy a audiovize*.

Více informací o této publikaci i dalších edičních počinech Nakladatelství AMU (včetně e-shopu) najdete na adrese: www.namu.cz

Chcete-li knihu redakčně zpracovat, zažádejte si o recenzní výtisk.

[Eva Zavřelová / eva.zavrelova@amu.cz](mailto:eva.zavrelova@amu.cz)

