

Počítačové hry jako expresivní médium

Tento tematický blok *Iluminace* je prvním vydaným souborem akademických textů o počítačových hrách, které ve svém rodném jazyce napsali čeští autoři. To, že se tak stalo právě na platformě časopisu věnovaného filmovým studiím, není náhoda. Filmoví vědci patřili mezi první akademiky, kteří se hrami jako médiem začali soustavně zabývat. Počítačové hry se filmem v mnohém inspiroují, někdo dokonce tvrdí, že mu „závidějí“ jeho status zavedeného média — stejně tak ovšem filmy napodobují vizuální prezentaci počítačových her. Řada z otázek, jež se v tematické sekci této *Iluminace* probírají, kromě toho zaměstnávala či zaměstnává i filmové vědce — ať už jde o otázky narativity, reprezentace či regionálních specifík produkce. Nebudeme také zastírat, že herní studia (a česká herní studia zvláště) jsou mladou disciplínou, jež by se bez dialogu se souvisejícími obory neobešla.

Když jsme rozmýšleli nad tématem čísla, rozhodli jsme se pro zaměření na počítačové hry jako kulturní artefakty. Můžeme tak obrátit pozornost ke specifickým rysům média a započít tak odbornou konverzaci přímo u nejožehavějších otázek, jež studium her provázají. Ke slovu „médium“ jsme připojili adjektivum „expresivní“. Zajímají nás totiž vyjadřovací možnosti her, potenciální významy, které do nich vývojáři vědomě či nevědomě vkládají. Jak napsal Ian Bogost:

Počítačové hry jsou expresivní médium. Jsou reprezentacemi toho, jak fungují skutečné i smyšlené systémy. Vyzývají čtenáře k tomu, aby s těmito systémy interagovali a vytvářeli si o nich svůj úsudek.¹⁾

S ohledem na takto vymezenou oblast zájmu se tedy v tomto čísle vědomě vyhýbáme tématům spojeným se zážitkovou rovinou her, nesledujeme performance jednotlivých

1) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press 2007, s. vii.

2) Obrat ke studiu motivací a zážitků jednotlivých hráčů reprezentuje například Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

hráčů. Stranou tentokrát zůstává i rozvíjející se studium recepce²⁾ a sociologie hráčů.³⁾ Až na výjimky se tu nevěnujeme hrám coby počítačným artefaktům, ani hernímu hardwaru.⁴⁾

Užití slova expresivní má ovšem i svůj axiologický rozměr. Poukazuje na to, že hry mohou být „o něčem“. Dnes již emancipace herního média dospěla do stádia, kdy nás podobné tvrzení nešokuje. Hry už nepovažujeme za samoučelné hračky, v nichž hrají reprezentace či sdělení nanejvýš podružnou roli;⁵⁾ nepovažujeme je za holý počítačový program, který lze hodnotit pouze z hlediska jeho efektivity. Příznakem tohoto emancipačního procesu je i pokračující debata o statusu her coby umělecké formy.⁶⁾

Ačkoli hry můžeme studovat, aniž bychom nad nimi vynášeli hodnotové soudy, u zrodu herních studií coby vitální discipliny stáli lidé, kteří hry hráli a bavili se jimi, a částečně tak reagovali na předchozí výzkum, jenž se zabýval především účinky násilných obsahů a médium samotné redukoval na jakousi černou skříňku.⁷⁾

V českém akademickém prostředí byl zřejmě prvním autorem, jenž o hrách publikoval, také jejich fanoušek — sociální ekolog, novinář, filmař, překladatel a propagátor interdisciplinarity Bohuslav Blažek. Jeho kniha *Bludiště počítačových her* z roku 1990 měla sice popularizační ambice, ale čerpala z prací Seymoura Paperta a Sherry Turkle — tedy z aktuální světové literatury o psychologii vztahu člověka a počítače. Blažek viděl v počítačových hrách potenciál pro kultivaci myšlení a vzdělávání (a neměl při tom na mysli pouze vzdělávací hry). Obdivoval jejich komplexnost a jejich svébytný jazyk, a v kapitole „Příběh, nebo stroj“ dokonce předjímal debatu o úloze narativu v počítačových hrách.⁸⁾

V zahraničí se soustavné studium her rozvíjelo přibližně od roku 2000 s centry na seвероamerických a skandinávských univerzitách. Dnes herní studia disponují celosvětovou akademickou asociací (DiGRA), řadou pravidelných mezinárodních konferencí⁹⁾ a několika specializovanými odbornými periodiky.¹⁰⁾ Zachovávají si přitom interdisciplinární charakter a jsou personálně i konceptuálně propojena s oborem herního designu, zejména pak s jeho „nezávislou“ odnoží.

V České republice se na pionýrskou činnost předčasně zesnulého Blažka systematicky navázalo v druhé polovině minulé dekády, kdy se začaly objevovat přehledové články

3) Koncepty sociálního kapitálu například v herních komunitách hledala Mia Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press 2007.

4) Na tuto problematiku se zaměřuje mj. projekt *platform studies*. Viz Ian Bogost – Nick Montfort, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

5) John Carmack z firmy iD Software, hlavní programátor hry DOOM, mnohými považované za přelomovou, údajně prohlásil, že „příběh ve hře je jako příběh v pornofilmu. Čeká se, že tam nějaký bude, ale není zas tak důležitý.“ David Kushner, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House 2003, s. 105.

6) Viz Vojtěch Kolář, *Jsou počítačové hry umění?: Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění*. In: Jana Horáková et al. (eds.), *Umění a nová média*. Brno: Masarykova Univerzita. s. 113–130.

7) Přehled výzkumu účinků poskytují Kwan Min Lee – Wei Peng, What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature. In: Peter Vorderer – Jennings Bryant, *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 2006, s. 325–347.

8) Bohuslav Blažek, *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta 1990.

9) Kromě konference DiGRA také například Future and Reality of Gaming ve Vídni, Games for Health v Bostonu či putovní Philosophy of Computer Games.

10) Mj. *Game Studies*, *Games and Culture*, *Eludamos* a *Journal of Gaming & Virtual Worlds*.

v češtině¹¹⁾ a původní výzkum v angličtině.¹²⁾ Zároveň se herní studia začínají vyučovat na univerzitách. Hry jsou přítomny na konferenci Cyberspace pořádané v Brně Masarykovou univerzitou, v témže městě působí i studentská iniciativa MU Game Studies, jež od roku 2011 svolává svou CONferenci, které se účastní akademici, publicisté, vývojáři i lidé z odvětví e-sports.¹³⁾

Kromě nedostatku tradice a personálního zázemí se česká herní studia potýkají i s věcným dilematem, zda kultivovat lokální diskurs o hrách a publikovat v češtině, nebo uplatnit svůj hlas na mezinárodní platformě a publikovat anglicky. Osobně se domnívám, že je možné (a žádoucí) podnikat obojí — a důkazem toho by mělo být i tato tematická sekce *Illuminace*.

V jejím úvodním textu se pokouším představit různé přístupy ke studiu hry jako expresivního média a identifikovat způsoby, jimiž nám hry mohou něco sdělovat. Jan Miškov pokračuje v linii studia charakteru média a sleduje ve svém článku remediační procesy, během nichž vznikly hybridní formy jako interaktivní fikce nebo interaktivní film. Podrobněji se pak věnuje „interaktivnímu dramatu“ HEAVY RAIN, jež je vhodným průběžským kamenem pro herní i mediální teorie. Vít Šisler obrací pozornost na herní vývojáře v islámských zemích a jejich motivy a postupy při tvorbě her, jež mají nést poselství. Jeho článek je jedním z plodů jeho dlouhodobého výzkumného zájmu o reprezentaci a sebeprezentaci muslimů v nových médiích. Věřím, že volba takto specifického (a v rámci globální herní kultury okrajového) kontextu dokáže obzvlášť výrazně osvětlit vztah her, ideologie a persvaze.

Abychom nabídli skutečně komplexní pohled na naše téma, zahrnuli jsme v podobě rozhovoru i perspektivu herních vývojářů. Jaroslav Kolář ze studia 2K Czech a Jakub Dvorský z Amanita Design jsou jednak pamětníci počátků českého herního průmyslu, jednak jedni z nejvlivnějších současných českých herních designérů. I oni hry používají k sebevyjádření a naráží při tom na podobné otázky jako herní teoretici. Materiály k tématu pak završují překlady dvou „manifestů“ avantgardních herních vývojářů, kteří poukazují na designérské konvence, jež podle nich brzdí rozvoj her jako expresivního či uměleckého média, a navrhuji způsoby, jak se od nich osvobodit.

Sestavit tematickou sekci o počítačových hrách nebylo snadné; autorům, redakci a recenzentům patří dík za jejich nadstandardní nasazení. Posuzovat a editovat články z oboru herních studií je obtížné zvlášť z toho důvodu, že se v nich dosud neustavila jasná paradigma, na něž by se dalo pohodlně navazovat. S tím souvisí i jedna palčivá terminologická otázka, a sice jak nazývat samotný objekt našeho studia. Leckterý odborník může tedy tuto *Illuminaci* považovat za kontroverzní už po přečtení titulu. Anglofonním herním studiím dominuje termín *video game*, jenž i v tamním laickém diskursu funguje jako bezpříznakové označení zahrnující jak hry na domácí počítače, tak na herní konzole. Kromě toho se na mezinárodních konferencích a v některých, zvláště evropských, publikacích za-

11) Jaroslav Švelch, *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: FSV UK 2007.

12) Vít Šisler, *Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games*. In: Manthos Santorinos et al. (eds.), *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*. Athens: Fournos Centre for the Digital Culture 2006, s. 85–92.

13) Fenomémem profesionálního hraní počítačových her neboli *e-sports* se zabývá T. L. Taylor, *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press 2012.

činá objevovat přesnější termín *digital game*. V *Iluminaci* jsme se ovšem v zájmu sjednocení terminologie rozhodli (k nevoli některých autorů) používat pojmu *počítačová hra*,¹⁴⁾ který považuji za bezpříznakový v našem regionu a jazykovém prostředí.

Naše tematická sekce si neklade za cíl působit dojemem reprezentativní bilanční kolekce či zprávy ze splnění mise. Je jen jednou z prvních replik v konverzaci, do níž se bude doufejme zapojovat čím dál víc akademiků, vývojářů a fanoušků — a v jejímž průběhu nám budou vyčteny všechny nedostatky, nedůslednosti a přehmaty, jichž jsme se dnes coby autoři dopustili. Budeme se těšit na její pokračování.

Jaroslav Švelch

14) Ve spojení s hrou, která je k dispozici pouze na herních konzolích či automatech, ponecháváme označení *videohra*.