

Jaroslav Švelch

Co nám říká hra

Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu

V podtitulu tematického bloku tohoto čísla *Iluminace* jsme počítačovou hru označili za expresivní médium.¹⁾ Jednalo-li by se o jiné, zavedenější médium, jež si již vydobylo stabilní pozici v naší kultuře, považovali bychom zřejmě takové označení za zbytečné a samozřejmé. Už po tisíce let přece považujeme za běžné, že psaná kniha vyjadřuje komunikační záměr autora nebo hodnoty a zvyklosti kultury, ve které vznikla. Už desítky let jsme zvyklí říkat, že film je „o něčem“; že disponuje obsahem, který pak mohou diváci či analytici interpretovat. Počítačové hry dnes mnohým z nás zprostředkovávají vstup do svých fikčních světů a seznamují nás s postavami, událostmi i abstraktními koncepty. Jejich status coby média i umělecké formy ovšem doposud bývá zpochybňován.²⁾ Kromě konzervatismu kulturních, popřípadě akademických elit k tomu přispívají další netriviální faktory. Než se začneme věnovat konkrétnějším otázkám, bude tedy třeba tyto pochybnosti rozptýlit a zmíněný podtitul obhájit.

Nejprve se musíme alespoň dočasně shodnout, co rozumíme pojmem hra. O obtížnosti tohoto úkolu svědčí už to, že jej Wittgenstein použil jako příklad pojmu, jež nelze definovat pomocí jasně vymezených aristotelských kategorií, ale spíše na základě sítě vzájemných podobností.³⁾ Jesper Juul poskytuje ve snaze sestavit definici užitečnou nově vznikajícímu oboru herních studií souhrn historických definic hry a vyvozuje z nich, že hry jsou „systémy založené na pravidlech s variabilním a kvantifikovatelným výsledkem“ a že v nich „hráč vynakládá úsilí, aby výsledek ovlivnil“.⁴⁾ Ačkoli hru považuje — podobně jako narativ — za transmediální fenomén a počítačové hry pouze za jednu z jeho možných implementací, přiznává, že počítačové hry se od těch tradičních odchyľují především

1) Označení je vysvětleno v editoriu.

2) Kritiku potenciálu her jako uměleckého média shrnuje 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 2011, s. 113–130.

3) Ludwig Wittgenstein, *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofia 1998.

4) Jeho obsáhlá definice obsahuje ještě další podmínky. Jesper Juul, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press 2005, s. 36.

tím, že disponují fikčními světy. Podobně i podle Ryanové je „jedinečným výdobytkem počítačových her ve srovnání se standardními deskovými hrami a sporty to, že integrovaly hru (*play*) do narativního a fikčního rámce“.⁵⁾ Ačkoli existuje celá řada výjimek — například narativní nedigitální hra DRAČÍ DOUPĚ na jedné straně nebo TETRIS na straně druhé —, nedigitální hry bývají abstraktní, kdežto počítačové hry zpravidla reprezentují aktivity, entity či události.⁶⁾

Než se budeme věnovat vyjadřovacím prostředkům média počítačových her, je třeba zodpovědět otázku, zda můžeme počítačové hry za médium vůbec považovat. Lisa Gitelmanová rozlišuje dva rozměry média: *přenosovou technologii a protokoly*.⁷⁾ Přenosovou technologií by byl v našem případě počítač, respektive digitální technologie obecně. Protokoly má autorka na mysli společenské konvence regulující užití média jakožto kulturní praxi, v našem případě tedy zvyklosti spojené s produkcí a recepcí her, žánrový repertoár atd. Hodláme-li se však zabývat expresivním potenciálem her, je třeba přestoupit na vyšší úroveň detailu. Na média se podle Ryanové můžeme dívat i jako na *sémiotické* fenomény, tedy sledovat, jakými kódy se dané médium vyjadřuje.⁸⁾

Lze předpokládat, že pokud budou počítačové hry jedinečným způsobem naplňovat výše uvedené teoretické kategorie „mediálnosti“, můžeme je za médium považovat. Výsledek však není tak jednoznačný. Počítačové hry fungují na téže technologické bázi jako ostatní digitální média, například hypertext, a disponují společnými vlastnostmi „nových médií“,⁹⁾ ačkoli někdy vyžadují hardware speciálně určený pro hraní her. Co se týče sémiotického hlediska, hry umožňují vyjadřovat se pomocí procedur, herních mechanik či simulací. Zároveň však sdílejí velkou část rysů se stolními či deskovými hrami. Ryanová proto nakonec počítačové hry označuje pouze za „podmnožinu širšího typu aktivity charakterizovanou svou vázaností na specifické technické médium“.¹⁰⁾

Nejsilnější argument pro uznání her coby média tedy poskytuje kulturní praxe: Vznikl kolem nich svébytný průmysl, publika, specializované časopisy a obchody. Stačí to k tomu, abychom hry označili za médium? Domnívám se, že takový krok je oprávněný, neboť zpřehlední diskurs na dané téma. V době, kdy přenosové technologie i kódy konvergují, jsou protokoly, ať už se jedná o žánrové formální konvence, nebo způsoby užití, často tím jediným, co média může odlišit: Televize sice dnes používá velmi podobné přenosové technologie i kódy jako film, přesto je mnohdy užitečné považovat ji za samostatné médium.

Počítačové hry tedy s jistou mírou tolerance za médium považovat můžeme. Jeho vyjadřovacím prostředkům se v mladé disciplíně herních studií věnuje velká pozornost. To ovšem neznamena, že bychom měli po ruce soustavné, celistvé a paradigmatické metodo-

5) Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, s. 182.

6) Dichotomie reprezentujícího a abstraktního ovšem není zcela samozřejmá; má totiž i pragmatický rozměr. Na první pohled zcela abstraktní geometrickou hru Roda Humbla například můžeme interpretovat jako reprezentující, jakmile se dozvíme, že se jmenuje MARRIAGE.

7) Lisa Gitelman, *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge, MA: MIT Press 2006.

8) M. Ryan, c. d.

9) Podle Manoviche jsou jimi *numerická reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a transkódování*. Lev Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 2001.

10) M. Ryan, c. d., s. 28.

logie pro jejich výklad a analýzu. Naopak — existuje celá řada rozmanitých publikací, které však poskytují detailní vhled pouze do dílčího výseku celé problematiky. Jejich teoretické základy se přitom často významně liší, a proto by byla jejich syntéza velmi obtížná. Tento příspěvek tedy nemá nemístné ambice syntetizovat z existujících prací všeobjímající teoreticko-metodologický přístup. Spíše chce optikou různých autorů nahlédnout na jednotlivé „vyjadřovací“ elementy počítačových her, a demonstrovat tak mnohostrannost a komplexnost samotného média i disciplíny, jež se jej pokouší studovat. Vedle sebe se tedy ocitnou myšlenky založené na tradicích formalistických, poststrukturalistických, kulturních, kognitivistických a částečně i estetických.

Článek usiluje zejména o přiblížení současného stavu výzkumu, nevyhne se ovšem reflexi současného stavu her coby média; pomine při tom vzkvétající oblast studia her jako sociální praxe, ať už zkoumá hráčská publika, účinky her či kontext produkce. Nejprve nahlédne do ontologické diskuse o hrách a představí odpovědi na otázku, o jaký druh objektu se vlastně jedná. Po části o audiovizuální a narativní složce bude následovat oddíl věnující se prvkům, jež hry¹¹⁾ odlišují od ostatních médií, totiž pravidlům a herním mechanikám. V některých kontroverzních otázkách překročím rámec pouhého shrnutí a vyjádřím svůj osobní názor.

S přehledovým charakterem článku souvisí i repertoár příkladů, na něž budu odkazovat. Budu volit především takové tituly, které vhodně ilustrují danou teoretickou či metodologickou otázku. Nejedná se tedy o reprezentativní korpus: cituji nejen „tradiční“ hry a „průměrnou“ komerční produkci, která upevňuje žánrové konvence, ale i okrajovější či ambicióznější tituly, jež používají nekonvenční vyjadřovací prostředky nebo se vyjadřují k povaze média jako takového.

Co je to počítačová hra

Jedním ze základních teoretických oříšků, se kterými se herní studia potýkají, je rozhodnout, zda je počítačová hra primárně *artefaktem*, nebo *aktivitou*. Na jednu stranu na hru můžeme nahlížet jako na relativně stabilní produkt, přítomný na záznamovém médiu nebo v našem počítači v podobě konečné sekvence numerických hodnot. Na druhou stranu, jak píše Gabriele Ferri, „expresivní substance počítačové hry začíná existovat až ve chvíli, kdy někdo vyvíjí ludickou aktivitu; pokud není hrána, zůstává ve virtuálním stavu a neaktualizuje žádný výstup.“¹²⁾ Jinými slovy, hru nelze analyzovat, aniž bychom ji hráli. Každá „přehrávka“¹³⁾ se navíc může odvíjet jinak a zpravidla není možné vidět současně veškeré její potenciální varianty. V mnoha hrách s dominantním narativem (jako například MASS EFFECT 3) hráč v určitém bodě začne postupovat jednou z větví příběhu či epizody, zatímco jiná mu zůstává skryta. Kromě toho mohou různí hráči v dané hře používat odlišné, mnohdy kreativní strategie — extrémním příkladem jsou hráči, kteří se snaží ji-

11) Přesněji hry a některé příbuzné formy jako interaktivní fikce, některé příklady digitální literatury apod.

12) Gabriele Ferri, Interpretive Cooperation and Procedurality. A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism. In: Dario Compagno – Patrick Coppock (eds.), *Computer Games between Text and Practice*. Palermo: Associazione Italiana di Studi Semiotici 2009, s. 15.

13) Jednotlivý průchod hráče danou hrou. Překlad termínu navržený autorem, anglicky *playthrough*.

nak násilné hry hrát „pacifisticky“, tj. bez zabítí jakýchkoli nepřátel, ačkoli tento styl hraní zpravidla vyžaduje velkou míru trpělivosti a vynalézavosti.¹⁴⁾

Je tedy možné oddělit hru jako objekt analýzy od jejího hraní? V herních studiích se od samých počátků objevovaly jak artefaktově orientované studie, tak studie zaměřené na hráče, ať už ze sociologického, psychologického či jiného pohledu. Jesper Juul toto dilema řeší kompromisem: volá po integraci obou pohledů.¹⁵⁾ Ontologickou otázku (kde se skutečně nachází hra?) tak převádí na otázku metodologickou: Kde se studiem hry začít — u artefaktu, nebo u hráče? Stejně jako Juul se domnívám, že se tyto dva přístupy nevylučují. V tomto tematickém bloku *Illuminace* se nicméně budeme věnovat artefaktům či textům spíše než hráčům. Proto je třeba mít na mysli, že analýza hry je vždy nutně pouze aproximací potenciálu, který hra poskytuje, založenou na zkušenosti konkrétního hráče-analytika, popřípadě skupiny dalších dotázaných hráčů nebo autorů existujících popisů hry.

Zaměříme-li se nyní na hru jako na objekt, o jaký druh objektu se jedná? Neblaze proslulá debata na toto téma se odehrála na začátku minulého desetiletí a nese přízvisko „válka mezi ludologií a naratologií“.¹⁶⁾ Na sklonku devadesátých let zvolila řada pionýrů akademického studia počítačových her komparativní přístup; Janet Murrayová se například zabývala narativitou ve hrách a srovnávala je s dramatem.¹⁷⁾ Na tato snažení reagovala skupina akademiků, soustředěných především ve Skandinávii, jež naopak zdůrazňovala ty rysy, jimiž se hry od ostatních médií *odlišují*, tedy pravidla a herní mechaniky.¹⁸⁾ Autoři jako Gonzalo Frasca, Espen Aarseth, Jesper Juul a Markku Eskelinen poukazovali na kontinuitu mezi nedigitálními a digitálními hrami a volali po samostatné disciplíně věnující se studiu her, takzvané *ludologii*. V neustálém sporu vykrystalizovala celá řada teoretických i metodologických problémů, které nastávají při aplikaci tradičních literárněvědných, popřípadě filmověvědných konceptů na počítačové hry. Nestačí pouze analyzovat audiovizuální obsah — herní mechaniky, tj. úkony, které se ve hře vykonávají, mohou totiž jeho interpretaci zásadně ovlivnit.

Jeden z nejvlivnějších proponentů ludologie byl paradoxně sám literární vědec. Espen Aarseth, autor termínu *ergodická literatura*,¹⁹⁾ načrtl typologii textů, jež by zastřešila i hry.²⁰⁾ Běžné lineární texty podle něj vyžadují od uživatele výkon *interpretační funkce*.

14) Jedním z nejznámějších takových pacifistů je hráč vystupující pod přezdívkou West Side Luigi, který hrál fantasy role-playing hru SKYRIM za postavu „mírumilovného mnicha Felixe“. Stephen T o t i l o, *He's Level 9 in Skyrim. He Hasn't Killed Anything*. Online: <<http://kotaku.com/5865615/hes-level-9-in-skyrim-he-hasnt-killed-anything>>, [cit. 11. 3. 2012].

15) Jesper J u u l, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

16) Podrobnější přiblížení této debaty v článku Jaroslav Š v e l c h, *Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita*. In: B. S u w a r a (ed.). *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: Univerzita Komenského. V tisku.

17) Janet M u r r a y, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press 1998.

18) Podrobněji se o herních mechanikách zmíníme dále.

19) K *ergodické* literatuře přiřadil jak počítačové hry, tak experimentální díla jako Queanauových *Cent mille milliards de poèmes* (Sto tisíc miliard básní) — sérii deseti sonetů, jejichž verše jsou vytištěny na samostatných kartičkách, a lze je tedy mezi sebou volně kombinovat a vytvořit tak zmíněný počet odlišných básní.

20) Espen A a r s e t h, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.

V případě her a podobných typů textů, jako například gamebooků,²¹⁾ uživatel sice také *interpretuje* obsah, ale zároveň při tom svou aktivitou také *konfiguruje* vnímanou podobu textu. Texty určené ke konfiguraci pak Aarseth označuje pojmem *kybertexty*.

Sémiotický obsah v kybertextech podle Aarsetha figuruje na dvou rovinách. Jednak jako „potenciální“ úseky textu uložené v datové vrstvě softwaru (tzv. textony) a jednak jako znakové sekvence prezentované uživateli, jež jsou z textonů generovány (tzv. skriptony); v počítačových hrách generování skriptonů obstarává program. Toto odlišení je mnohdy z analytického hlediska podstatné: Hra MASS EFFECT 3 kupříkladu vzbudila kontroverzní reakce kvůli zařazení potenciálního homosexuálního vztahu mezi dvěma mužskými postavami.²²⁾ Jejich milostný příběh se ovšem aktualizuje a prezentuje pouze v případě, že jej hráč svou aktivitou „vyvolá“; jinak jeho jednotlivé elementy (dialogy, animace atd.) zůstávají skryty na úrovni *textonů*. Je tedy obsažený ve „hře“, ale nikoli v každé konkrétní „přehrávce“.

Aarseth kybertexty považuje za stroje na generování textů. Pro hlubší vhled do fungování her je ovšem třeba se zaměřit nejen na vstupy a výstupy oněch strojů, ale také na pravidla, podle nichž fungují. Juul proto popsal hry jako hybridní objekty — jako kombinaci systémů *pravidel a fikčních světů*.²³⁾ Pravidla jsou podle něj „skutečná“, protože mají reálné důsledky — ovlivňují to, zda hru prohrájeme, či vyhrájeme. Události odehrávající se ve fikčním světě hry v rámci jejího narativu oproti tomu žádné „skutečné“ důsledky nemají. Zmíněná dichotomie se ukazuje jako metodologicky výhodná. Za prvé, abstraktní tituly jako TETRIS či BREAKOUT²⁴⁾ nereprezentují fikční světy,²⁵⁾ a přitom se je nezděráháme považovat za typické manifestace média. Zmíněné rozdělení ovšem především umožní dočasně „rozdělit“ objekt našeho zkoumání a pomoci si při studiu fikce etablovanými metodami literární a vizuální analýzy. O tom, že slova a obrazy mohou fungovat jako znaky, se již nemusíme přít.²⁶⁾ Obrazový materiál či psaný text v počítačových hrách se navíc často řídí konvencemi převzatými z tradičních lineárních médií.

Souhra či nesouhra mechanik a fikčního obsahu s pravidly patří k velkým tématům herního designu i herních studií. Můžeme uvést triviální příklad: Najme-li hráč ve hře BALDUR'S GATE do své družiny postavu, která se v dialozích a na obrázku (tedy ve fikční části hry) jeví jako zloděj, očekáváme, že také bude vykonávat činnosti s touto profesí spojené — že bude v rámci herních mechanik schopen vykonávat činnosti jako kapsářství či páčení zámků.

21) V češtině například vycházela série LONE WOLF.

22) Stephen T o t i l o , *YouTube Users Are Currently Mostly Hating Mass Effect 3's Gay Male Sex Scene*. Online: <<http://kotaku.com/5889801/youtube-users-are-currently-mostly-hating-mass-effect-3s-gay-male-sex-scene>>, [cit. 11. 3. 2012].

23) J. J u u l , *Half-Real*.

24) Folklorní nedigitální hry (například dáma, mariáš nebo hra „na slepou bábu“) také obvykle fikční složku neobsahují.

25) Fikční svět lze definovat různými způsoby. Juul konkrétní definici neuvádí — v některých soudech se inspiroje teoretickou sémantikou, obvykle však fikčním světem myslí neaktuální svět obydlený (zdánlivě) inteligentními agenty. Fikčností se dále zabývají Ryanová (c. d.); klasickým textem, využívaným i v herních studiích, je Lubomír D o l e ž e l , *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum 2003.

26) Sémiotikou obrazu se zabývá například publikace Gunther K r e s s – Theo Van L e e u w e n , *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge 2006.

Při analýze hry je tedy třeba, aby po „oddělení“ jednotlivých složek²⁷⁾ komplexního komunikátu vždy došlo k opětovné syntéze — nebo, lépe, aby analýza těchto složek probíhala souběžně. V následujících oddílech jednotlivé složky představíme a naznačíme, jak v nich hledat sdělení. Opakovaně se ovšem ujistíme o tom, že pro legitimní interpretaci hry jako celku je třeba k ní přistupovat holisticky.

Z čeho jsou herní světy: pixely, vektory a architektura

Hry za desítky let svého vývoje nastrádaly obsáhlý inventář vizuálních vyjadřovacích prostředků. Některé z nich jsou vlastní počítačové grafice — osmibitové pixelové sprity²⁸⁾ ze SPACE INVADERS i vektorové obrazce ASTEROIDS jsou výsledkem technických omezení raného hardwaru. Právě pixelové figury se pak ovšem staly symboly herní grafiky vůbec. Jejich jednoduchost je otevírá mytologickým²⁹⁾ interpretacím. Jak píše Mark Lamoureux:

Tyto obrazy jsou nedokončené; aby mohly obstát jako znaky, musejí se opírat o berličky kontextu a metonymie. [...] Světy těchto her obydlují zlověstné antropomorfované a rozpořhobované všední předměty, bizarní transformace, strážci, démoni, [...] podsvětí a labyrinty: tropy, jež se odjakživa objevovaly v primitivním umění a narativech.³⁰⁾

Tato nedourčenost je (vedle technické nenáročnosti) jedním z důvodů, proč řada dnešních her považovaných za umělecké tohoto druhu grafiky využívá. Příkladem budiž oceňovaná hra Jazona Rohrera PASSAGE, procedurální metafora lidského života běžící v rozlišení 100 × 16 pixelů.

Grafika velkých komerčních titulů brzy začala souběžně s vývojem grafického hardwaru klást čím dál větší důraz na „realismus“ — dnešní herní blockbustery se honosí detailní 3D grafikou renderovanou v reálném čase. Gunther Kress a Theo Van Leeuwen ovšem poukazují na to, že „to, co je považováno za reálné, záleží na tom, jak je realita definována určitou sociální skupinou“.³¹⁾ To, co bylo realistické v době černobílého filmu, může být dnes vnímáno jako stylizované. Vizuální realismus ve hrách je založený na sadě konvencí vyplývajících z dlouhé tradice realistického zobrazování v malířství či fotografii.³²⁾ Poukazuje na ně například Markku Eskelinen:

27) Konkrétní dělení složek (či modů) nevyplývá z nějaké hlubší formální analýzy, ale z čistě praktických důvodů plynulosti výkladu a návaznosti na existující literaturu.

28) Výsek obrazu uložený v paměti počítače nebo herní konzole, zpravidla reprezentující jednu entitu nebo jeden předmět.

29) Ve smyslu „vztahující se k tradičním mýtům“.

30) Mark Lamoureux, 8-bit Primitive: Homage to the Atari 2600, s. 79–80. In: Shana Compton, *Gamers: Writers, Artists & Programmers on the Pleasure of Pixels*. New York: Soft Skull Press 2004, s. 78–91.

31) G. Kress – T. Van Leeuwen, c. d., s. 158.

32) Jay David Bolter – Robert Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 1999.

Existuje několik konvencí prostorové reprezentace, o nichž se podezřele málo diskutuje. Tyto konvence se týkají spolehlivosti, subjektivity a normality. Ptejme se, proč jsou ve hrách mapy vždycky spolehlivé, proč svět vypadá stejně z pohledu postavy i z pohledu kamery [...].³³⁾

Narušením těchto konvencí může hra vyjadřovat příklon k subjektivnímu vnímání prostoru hlavní postavou. Příkladem mohou být hororové hry jako *AMNESIA: THE DARK DESCENT*, v níž se audiovizuální prezentace mění v závislosti na míře „příčetnosti“ hlavní postavy — je-li hrdina rozrušený, vidí rozmazaně a „halucinuje“.³⁴⁾

Jednotlivé mody zobrazení souvisejí s výstavbou herních prostorů. *SPACE INVADERS* útočili na jedné obrazovce, *SUPER MARIO BROS.* se odehrávají ve scrollujícím pásu 2D světa, moderní 3D tituly v euklidovských prostorech, ať už se jedná o spojitě krajiny nebo oddělené sektory. Tyto prostory jsou arénami, v nichž se uplatňují herní mechaniky, takže bezprostředně souvisejí i s pravidly. Mezi typicky ludické prostorové struktury patří labyrinty a bludiště, opakující se v různých žánrech. Mapy v kompetitivních střílečkách bývají symetrické, aby měly všechny týmy srovnatelné podmínky. „Skákačky“ jako *SUPER MARIO BROS.* nebo *ALICE: MADNESS RETURNS* se odehrávají ve fantaskních světech s nerealistickou fyzikou designovaných tak, aby maximalizovaly pocit radosti z pohybu a z překonávání prostorových překážek. Jednotlivé „testovací komory“ v logické hře *PORTAL* samy fungují jako prostorové hádanky. Primát výstavby prostoru v herním designu zdůrazňuje Henry Jenkins:

Není pravda, že herní designéři prostě vyprávějí příběhy; navrhují totiž světy a modelují prostory. Není například náhoda, že designové dokumenty herních vývojářů se v historii zaměřovaly spíše na design jednotlivých levelů než na zápletku či motivaci postav. Prehistorie počítačových her nás provádí evolucí papírových bludišť a deskových her, jež se oboje zaměřují na prostorový design.³⁵⁾

Architektura má ve hrách významnější roli než například ve filmu, protože hráč společně se svým avatarem fikčním světem prochází — sám tedy navržené prostory zakouší. Prostředí samo je významným vyjadřovacím prostředkem.³⁶⁾ Zničené podvodní město Rapture postavené ve stylu art deco a inspirované snímkem *METROPOLIS* Fritze Langa zastihuje postavy i zápletku hry *BIO SHOCK* a předestírá skličující vizi ztroskotavší utopie. Rozlehlé a pusté pláně ve světě hry *SHADOW OF THE COLOSSUS* vypovídají o osamělém údělu hlavního hrdiny.

33) Markku Eskelinen, The Gaming Situation. *Game Studies* 1, 2001, č. 1. Online: <www.gamestudies.org/0101/eskelinen>, [cit. 11. 3. 2012].

34) Nitsche tyto efekty nazývá „narativními filtry“. Michael Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press 2008.

35) Henry Jenkins, Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge: MIT Press 2004, s. 118–130.

36) Jenkins v této souvislosti mluví o *vyprávění prostředím* (environmental storytelling).

Zkoumání prostoru v počítačových hrách postrádá jednotnou metodologii a nachází se na rozhraní disciplin herních studií, herního designu, architektury,³⁷⁾ počítačové grafiky a audiovizuálních a filmových studií. Po Jenkinsovi se tomuto tématu věnovala kolektivní publikace *Space Time Play* nebo monografie Michaela Nitscheho, jež se však omezila pouze na hry ve 3D prostorech.³⁸⁾ Srovnání vizuální gramatiky filmu a her provedl na příkladu *first-person shooters* Alexander Galloway.³⁹⁾

Za obraz a zvuk: obsah a reprezentace

Předchozí oddíl se zabýval výstavbou herních prostorů. Tyto prostory ovšem bývají zaplněny entitami a objekty, které jsou v nějakém vztahu s naší žitou zkušeností. Způsob jejich zobrazení je ovlivněn kulturním, sociálním a politickým kontextem; v návaznosti na Barthesovy a Hallovy⁴⁰⁾ práce můžeme prohlásit, že se jedná o *reprezentace*, jež nemohou být nevinné — jejich významy se utvářejí v závislosti na společenských konvencích, mocenských strukturách a diskursivních zvyklostech. To, že západní hry zobrazují „Araby a muslimy jako nepřátele v narativním rámci fundamentalismu a mezinárodního terorismu“,⁴¹⁾ není náhoda.

Výzkum reprezentace v počítačových hrách je zpravidla veden kritickými pohnutkami. Hráč bývá vytýkán nadměrný obsah násilí, stereotypní zobrazování žen a cizinců či nízké zastoupení etnických menšin mezi hratelnými postavami. Na tato témata vznikla řada kvantitativních studií, které ověřily, že ve hrách se bezesporu střílí, že ženy jsou často předváděny coby sexuální objekty⁴²⁾ a že naprostá většina herních hrdinů jsou dospělí běloši.⁴³⁾ Sami autoři těchto prací ovšem svorně přiznávají, že metody obsahové analýzy, vyvinuté původně pro studium statických textů, nám nemohou poskytnout údaje o tom, jak hráči tyto „závadné“ reprezentace uvádějí do pohybu a jaký jim přiřkládají význam.

Zajímá nás tedy, jak se zmíněné tendence projevují v jednotlivých hrách a přehrávkách a jak je lze interpretovat. Nejlépe to lze ilustrovat na příkladu reprezentací genderu. Studium genderu v počítačových hrách má dlouhou tradici — předběhlo dokonce ustavení

37) V českém prostředí se styčnými plochami mezi herním designem a urbanismem zabýval ve své bakalářské práci Filip Dědic, *Podoby města v současné virtuální kultuře (bakalářská práce)*. Brno: Masarykova univerzita 2011.

38) Friedrich von Borries – Steffen P. Walz – Matthias Böttger (eds.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhäuser Architecture 2007; M. Nitsche, c. d.

39) Dospěl k závěru, že jednotlivé typy záběrů mohou mít ve *first-person shooters* zcela odlišnou funkci než ve filmu. Subjektivní záběr (tj. z pohledu první osoby) je například ve filmu silně příznakovým vyjadřovacím prostředkem. Alexander Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.

40) Stuart Hall, *Work of Representation*. In: Stuart Hall (ed.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Routledge 1997.

41) Vít Šisler, *Počítačové hry na Blízkém východě: procedurální rétorika a její role v utváření muslimské identity*. V tomto svazku.

42) Stacy L. Smith, *Perps, Pimps and Provocative Clothing: Examining Negative Content Patterns in Video Games*. In: Peter Vorderer – Jennings Bryant, *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 2006.

43) Dmitri Williams, et al., *The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games*. *New Media & Society* 11, 2009, č. 5, s. 815–834.

herních studií jako svébytné discipliny; Justine Cassellová a Henry Jenkins na toto téma připravili publikaci už v roce 1998.⁴⁴⁾ Základní problém genderové analýzy v ergodickém médiu naznačila Helen Kennedyová ve své práci o *Larě Croft* ze série TOMB RAIDER. Ve světle teoretického konceptu *male gaze*, převzatého od Laury Mulveyové, se na hrdinku snaží nahlížet jako na prostředek „fetišistických a skopofilních slastí“ mužského diváka⁴⁵⁾ — hypersexualizovaný terč mužského pohledu. Lara je ovšem i aktivní a silnou hrdinkou, kterou hráč ovládá. Těžko lze tedy rozhodnout, zda TOMB RAIDER zapadá do stereotypního vzorce audiovizuální reprezentace ženy, nebo zda se jedná o potenciálně subverzivní text, jenž dokáže stírat hranice mezi ustavenými genderovými rolemi. Podtitul Kennedyové článku zní „O hranicích textuální analýzy“. A skutečně se zdá, že studovat Laru Croft pouze jako obraz nepovede k uspokojivým výsledkům. Zároveň je třeba vzít v úvahu i herní mechaniky, popřípadě i konkrétní hráčskou zkušenost.

Jak hry vyprávějí: role narativu

V omezeném rozsahu tohoto článku není možné přiblížit celou, mnohdy vášnivou, debatu o tom, jaké je místo příběhu v počítačových hrách. Ačkoli hry jako TETRIS v tradičním slova smyslu nevyprávějí, příběh bývá jedním z hlavních lákadel celé řady žánrů — ve hře MASS EFFECT 3 si dokonce hráč může zvolit, zda chce zjednodušit akční části hry do takové míry, že narativ se stane dominantní složkou hry (tzv. story mode).

Narativ byl jablkem sváru mezi ludology, kteří jej považovali za volitelný přívěšek herních pravidel, a naratology, kteří ve hrách viděli nové vyprávěcí médium.⁴⁶⁾ Jak ovšem připomíná Ryanová, tento spor byl do značné míry způsoben tím, že ludologové se paradoxně — či plánovitě — přikláněli k velmi restriktivním definicím narativu, jež předpokládají přítomnost vypravěče, který prezentuje sekvenci událostí.⁴⁷⁾ Tento virtuální spor odpadne ve chvíli, kdy budeme narativ považovat za „kognitivní konstrukt“ nevázaný na konkrétní vyjádření v diskursu.⁴⁸⁾ Hry doajista vyprávějí jiným způsobem než lineární média; hráč totiž svou aktivitou mnoho z těchto událostí sám spouští nebo vytváří. To ovšem neznamená, že by mu tato konfiguratívni aktivita bránila v tom, aby v nich příběh nachešel.

Ludologové jako Eskelinen spěli k pohledu, že hra v daný moment buďto vypráví, nebo je hrána a že nemůže dělat obojí současně.⁴⁹⁾ Naráželi tak na fakt, že značná část narativních informací bývá ve hrách předávána v neinteraktivních „filmových“ sekvencích

44) Justine Cassell – Henry Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press 1998.

45) Helen W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. *Game Studies* 2, 2002, č. 2. Online: <www.gamestudies.org/0202/kennedy/>, [cit. 11. 3. 2012].

46) Shrnutí této debaty poskytuje kromě Ryanové i Adam Rowner, *A Fable: or, How To Recognize a Narrative when You Play One*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 1, 2009, č. 2.

47) M. Ryan, c. d.

48) M. Ryan, c. d., s. 7.

49) M. Eskelinen, c. d. Podobně se vyjadřuje i herní designér Raph Koster, *Narrative Is Not a Game Mechanic*. Online: <<http://www.raphkoster.com/2012/01/20/narrative-is-not-a-game-mechanic/>>, [cit. 11. 3. 2012].

(*cutscenes*) nebo prostřednictvím dopředu napsaných, a tedy relativně fixních dialogů. Jenkins oproti tomu představil dva typy herních narativů, jež mohou být do hry organicky začleněny.⁵⁰⁾ Prvním typem je *zapaštěný narativ* (embedded narrative), tedy narativ rekonstruovaný podle indicií nalezených ve fikčním světě hry. Ve hře BIOSHOCK hráč například nalézá audionahrávky, na jejichž základě se odkrývá řetězec událostí, které předcházely kolapsu utopického města Rapture a příchodu hlavního hrdiny do jeho trosek. Souběžně se tedy prezentují dva narativy: příběh hráčova avatara a příběh města. V jiných hrách se za tímto účelem používají dopisy, dokumenty nebo denní tisk. Druhým typem integrovaného vyprávění je podle Jenkinse narativ *emergentní*. Emergencí se v herních studiích rozumí vznik předem designéry nevytvořených situací na základě vzájemné interakce pravidel a hráče.⁵¹⁾ Tyto situace pak mohou být interpretovány jako součást příběhu. S emergentními narativy se setkáváme především v hrách, které simulují komplexní systémy. Příběhy jednotlivých „simů“ ve hře THE SIMS nepíše „scenárista“ — vznikají součinnostmi herních mechanik na základě hráčových voleb.

Počítačové hry samozřejmě přebírají některé narativní vzorce ze starších médií. Některé vlastnosti média ovšem, zdá se, privilegují určité typy příběhů:

Kdybychom si mohli vybrat, chtěli bychom sdílet subjektivitu postav, jako jsou Hamlet, Ema Bovaryová [...] nebo Anna Kareninová, nebo se vtělit do drakobijce z ruských pohádek, do Alenky v říši divů, Harryho Pottera a Sherlocka Holmese? Vybereme-li si postavu z druhého seznamu, znamená to, že bychom se raději identifikovali se spíše plochou, ale aktivní postavou, jejíž účast na příběhu [...] spočívá v prozkoumávání světa, řešení problémů [...] a soupeření s nepřáteli.⁵²⁾

Hrdinové počítačových her zpravidla překonávají překážky a bojují s protivníky, a proto je častým motivem boj dobra proti zlu. Důležitost herních prostorů dále vede k oblíbě vzorce „průzkumné“ pouti, který je vlastní hrdinským eposům i fantasy a sci-fi literatuře.⁵³⁾ V herních mechanikách *role-playing games* hraje důležitou roli vývoj avatarových dovedností a statistik — jejich narativy tedy zpravidla připomínají legendy o středověkých či antických hrdinech, v nichž se mladý a nezkušený hrdina stává mocným válečníkem.⁵⁴⁾ Chronologická struktura herních mechanik přitom ovlivňuje rytmus vyprávění: běžně je například hra rozdělena na jednotlivé „mise“, mezi nimiž může být prostřednictvím animovaných sekvencí odvyprávěn úsek příběhu.

Hráč počítačové hry je obdařen *agencí*⁵⁵⁾ — „uspokojivou mocí vykonávat smysluplné akce a vidět výsledky svých voleb a rozhodnutí“.⁵⁶⁾ Jednání hráče má tedy v daném fikčním

50) H. Jenkins, c. d.

51) J. Juul, c. d.

52) M. Ryan, c. d., s. 125.

53) H. Jenkins, c. d.

54) V sérii BALDUR'S GATE se na závěr utká se samotnými bohy.

55) Volím tento překlad anglického termínu *agency*, přestože se nabízí jiné varianty, například *jednání*. Agenci se v herních studiích obvykle rozumí moc či potenciál jednat, nikoli jednání samotné (anglicky zpravidla *action*).

56) Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MA: MIT Press 1997, s. 126.

světě následky. Proto hry ve svých narrativech často tematizují zodpovědnost jedince za jeho činy.⁵⁷⁾ Tituly jako MASS EFFECT dávají hráči na výběr v řadě morálně závažných rozhodnutí; hra SHADOW OF THE COLOSSUS svým fikčním kontextem postupně zpochybňuje je etickou oprávněnost jednání hlavní postavy, mladíka jménem Wander, který v pusté pohádkové zemi zabíjí majestátní obří monstra (kolosy) s vidinou, že mu to pomůže oživit svou mrtvou milou. Řada hráčů se vyjádřila, že jim je kolosů líto; pro postup ve hře s nimi ovšem musí skoncovat.⁵⁸⁾

Dalším narativním elementem vlastním počítačovým hrám je motiv „falešného rádce“, známý například ze zmíněného titulu BIOSHOCK. Ačkoli se marketing herního průmyslu často zaklíná „svobodou“, hráč obvykle plní vývojáři navržené úkoly, které mu zadává buďto extradiegetický „hlas hry“, nebo fikční postava, v této hře muž zvaný Atlas. I tyto fikční postavy má hráč tendenci slepě následovat; jedná se totiž o zavedenou konvenci. V BIOSHOCKU se ovšem v jistém momentu ukáže, že Atlas hráčem manipuluje — že není nezávislým hlasem hry, ale postavou s vlastní agendou. Hra tak komentuje otázku svobodné vůle v počítačové hře. Ta je nakonec vždycky omezena tím, co vývojáři hráči „dovolí“ dělat.

Sdělovací stroje: pravidla a herní mechaniky

Pravidla, respektive herní mechaniky, jsou oním rysem, jímž se hry odlišují od lineárních médií; rysem, díky němuž může herní program konzistentně reagovat na hráčovy akce. Určité výseky pravidel, jež se ve hrách opakovaně uplatňují, laici i odborníci nazývají *herní mechaniky*.⁵⁹⁾ Patřilo by mezi ně skákání v SUPER MARIO BROS. nebo skrývání se za překážky („cover“) před nepřátelskou střelbou v současných akčních hrách jako GEARS OF WAR nebo MASS EFFECT 3. Miguel Sicart herní mechaniky definuje jako „metody vyvolané agenty k interakci s herním světem“, přičemž „metodou“⁶⁰⁾ se rozumí akce a agentem může být jak hráč, tak entita ovládaná počítačem.⁶¹⁾

Dlouho se vedly spory o tom, jak herní mechaniky studovat. Vůdčí ideolog ludologie Gonzalo Frasca razil názor, že hry jsou založené na *simulaci*, nikoli *reprezentaci*.⁶²⁾ Snažil se tím zdůraznit procedurální povahu her, jež často napodobují reálné činnosti a procesy — neomezují se tedy na popis jejich vlastností nebo na jejich audiovizuální podobizny.

57) Více k tomuto tématu v publikaci: Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press 2009.

58) Jaroslav Švelch, 'The Good, the Bad, and the Player: the Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games'. In: Karen Schrier – David Gibson (eds.), *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*. Hershey: Information Science Reference 2010, s. 52–68.

59) Robin Hunnicke – Marc LeBlanc – Robert Zubek, *MDA: A Formal Approach To Game Design and Game Research*. Online: <<http://www.cs.northwestern.edu/~hunnicke/MDA.pdf>>, [cit. 11. 3. 2012].

60) Tento pojem si Sicart vypůjčil z terminologie objektového programování.

61) Miguel Sicart, *Defining Game Mechanics*. *Game Studies*, 8, 2008, č. 2.

62) Simulovat podle něj znamená „modelovat (zdrojový) systém pomocí jiného systému, který pro někoho zachovává některé aspekty chování původního systému“. Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge 2003. s. 221–237.

Jeho přístup má ovšem řadu úskalí. Především předpokládá, že každá simulace se vztahuje k jakémusi „původnímu systému“. Vztahy mezi mechanikami v jednotlivých hrách jsou ovšem daleko komplexnější: mechaniky vznikají nejen simulací reálných činností, ale jsou také přebírány z jiných titulů, vycházejí ze žánrových konvencí nebo se vůči nim vyhraňují. Snadno sice identifikujeme, že SIMCITY simuluje fungování města, ale co simulují fantastické narativní hry jako SHADOW OF THE COLOSSUS? A pokud ono simulované nenajdeme, máme rezignovat na hledání jejich významu?

Považuji za výhodnější považovat simulaci pouze za speciální příklad reprezentace prostřednictvím herních mechanik. Obecná peircovská sémiotika nám ostatně nebrání v tom, považovat interaktivní model za znak.⁶³⁾ Ten potom může být autorem (v procesu herního designu) i hráčem (v procesu hraní) různými způsoby vztažen k žité zkušenosti. Simulace je jen jedním z takových způsobů, dalším je například metafora, která zastupuje určitý zážitek nebo proces přenesením do jiné konceptuální domény.⁶⁴⁾

Studium simulace ve hrách zpravidla stojí na srovnání herních pravidel a simulovaného systému. Jak připomíná Juul, herní designér při tvorbě pravidel vždy nutně abstrahuje — některé aspekty reprezentované činnosti vynechává, jiné zase zdůrazňuje.⁶⁵⁾ Hry ze série SIMCITY například dodnes neobsahují simulaci kanalizačního systému. K abstrakcím a jiným posunům dochází z různých důvodů — aby hra byla „hratelnější“ nebo aby byla simulace technicky proveditelná. Žádná simulace ovšem není nevinná — daná abstrakce a její parametry jsou vždy otevřeny ideologické interpretaci. Titul SIMCITY byl podle Teda Friedmana kvůli svému ekonomickému modelu kritizován z levicových i pravicových pozic:

[Hra] předpokládá, že nízké daně povedou k růstu, zatímco vysoké daně urychlí recesi. Znevýhodňuje jadernou energii a odměňuje investice do hromadné dopravy. A co je nejpodstatnější: spočívá na empiristní technofilní představě, že komplexní dynamika urbanistického vývoje může být abstrahována, kvantifikována, simulována a manažersky zvládnuta.⁶⁶⁾

Ian Bogost se na potenciální ideologický náboj simulace dívá z pohledu designéra a zdůrazňuje potenciální persvazivní funkci her. Tvrdí, že hry mohou vyjadřovat argumenty, a sloužit tedy *procedurální rétorice*.⁶⁷⁾ Jedním z nejčastěji citovaných příkladů persvazivní hry je McDONALD'S VIDEO GAME od italské aktivistické skupiny Molleindustria. Ta hráče staví do pozic manažerů různých úrovní fastfoodového řetězce. Aby hráč vyka-

63) T. L. S h o r t, *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge: Cambridge University Press 2007.

64) Metaforický přístup k hernímu designu a k analýze her vychází z práce George Lakoffa a Marka Johnsona. Viz Doris C. R u s c h – M a t t h e w W e i s e, *Games about LOVE and TRUST? Harnessing the Power of Metaphors for Experience Design*. Online: <http://gambit.mit.edu/readme/papers/metaphors_in_game_design.pdf>, [cit. 11. 3. 2012].

65) Jesper J u u l, *A Certain Level of Abstraction*. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/acertainlevel/>>, [cit. 11. 3. 2012].

66) T e d F r i e d m a n, *The Semiotics of SimCity*. *First Monday* 4, 1999. č. 4 (5. 4. 1999). Online: <<http://www.firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/660/575>>, [cit. 11. 3. 2012].

67) I a n B o g o s t, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press 2007.

zval zisk, musí se v ní uchýlit k manipulaci vládami banánových republik, krmení krav růstovými hormony a lobbování. Hra se nesnaží o „realistickou“ simulaci fungování řetězce — je spíše vyjádřením názoru, procedurální publicistikou.⁶⁸⁾

Procedurální rétorika zkoumá hry především jako prostředky sdělování racionálních argumentů. Doris Ruschová a Matthew Weise oproti tomu hry studují jako zdroj metaforických vyjádření emocí, abstraktních pojmů a hodnot. Aplikují kognitivně-lingvistický přístup Lakoffa a Johnsona⁶⁹⁾ na počítačové hry a ukazují, že prostorové a mechanické metafory jsou s to vyjádřit koncepty jako „láska“ nebo „důvěra“. Rohrerova experimentální hra *PASSAGE* například reprezentuje „život“ jako cestu anonymního avatara zleva doprava. Po cestě avatar stárne a jeho pozice na obrazovce se rovněž posouvá směrem doprava, takže ve stáří už před sebou „nevidí budoucnost“. Během své pouti může potkat ženskou postavu. Pokud se k ní přiblíží, prochází pak životem bok po boku — to znamená, že přes některé překážky již nebude moci projít („přijde o svobodu pohybu“), zároveň však za každý nalezený poklad získá dvojnásobné skóre.

Podobným způsobem lze interpretovat i hry, jež nebyly jako metafory explicitně zamýšlené. Jason Begy na řadě příkladů počítačových i deskových her ukazuje, že mechanika *skákání* je metaforou dominance a kromě toho nese příznivé konotace, protože směr nahoru je spojen s pozitivními významy. Skokem lze v dámě brát protihráčovy kameny, v *SUPER MARIO BROS.* monstra neutralizovat „zaskočením“ a v celém žánru „skákaček“ překonávat prostor.⁷⁰⁾

S vyjadřovacím potenciálem mechanik úzce souvisí i ovládání a uživatelské rozhraní. Přiřazení hráčské akce (například stisknutí tlačítka nebo máchnutí pohybovým ovladačem) určitému hernímu úkonu může mít velký vliv na hráčův zážitek a na interpretaci mechanik. V indie hře *CART LIFE* pracuje jedna z hratelných postav, ukrajinský přistěhovalec Andrus, ve stánku s novinami. Každé ráno musí nejprve rozstříhnout pásku, která drží balík novin pohromadě, poté jednotlivé výtisky složit napůl a nakonec je naskládat do regálů. Všechny tyto činnosti Andrus vykoná až poté, co hráč na klávesnici opíše do příslušného okénka větu, která danou činnost popisuje. Toto záměrně těžkopádné ovládání přispívá k dojmu jednoduché a repetitivní manuální práce. Hra ve své „simulaci prodeje“ nevynechává ani banální fyzické úkony, kterými prodáváči tráví většinu pracovní doby.

68) Dalším slavným persvazivním titulem je *RAID GAZA*, strategická hra o Válce v Gaze v roce 2008. Hráč je v roli izraelského velení, které má za cíl zlikvidovat co nejvíce Palestinců. Na rozdíl od běžných strategických her, v nichž bývají síly znesvářených stran vyrovnané, aby bylo k výhře třeba důvtipu a dobrého plánování, disponuje v *RAID GAZA* neomezenými zdroji. Tím je vysloven jasný argument o „válce“, jež byla podle autorů jednostranným útokem. Persvazivní hry vytváří i Bogost sám. Stejně jako ve výše uvedených příkladech jde o nízkorozpočtové webové projekty.

69) George Lakoff — Mark Johnson, *Metafory, kterými žijeme*. Brno: Host 2002.

70) Jason Begy, The History and Significance of Jumping in Games. In: Kristian Schwertz a Michael Wagner (eds.), *Game\Play\Society: Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed 2010.

Závěr: směrem k syntéze

V předchozích oddílech jsme rozebrali několik možných složek či modů, pomocí nichž se vyjadřují počítačové hry. Další, jako například hudbu, zvuk,⁷¹⁾ haptický feedback nebo třeba herní paratexty (manuály, návody a další), jsme z rozsahových důvodů nepopisovali.

Při běžném hraní se nezaměřujeme na jednotlivé kanály, ale současně hru vidíme, slyšíme, interagujeme s ní a sledujeme její příběh. Zmíněný titul *CART LIFE* nezažíváme pouze skrze svérázné ovládání a herní mechaniky. Naši interpretaci ovlivňuje i stylizovaná pixelová grafika a narativní rámec hry, v němž se jednotliví hrdinové potýkají se svou situací v dolních patrech společenského žebříčku. Souhrnnou metodologií propojující analýzu všech zmíněných složek hry ovšem doposud herní studia nenabídla,⁷²⁾ a proto je třeba šít metody na míru jednotlivým titulům.

Herní studia se coby disciplína přenesla přes prvotní vyostřené debaty a začala se rozvíjet směrem k speciálnímu a aplikovanému výzkumu. K revizi a dopracování teoretických a metodologických základů nyní dochází spíše zvolna a obezřetně.⁷³⁾ Mnohost přístupů ilustruje knižní série *Well Played*, jež už do třech svazků sebrala akademické analýzy a kritiky her.⁷⁴⁾ I toto číslo *Illuminate* je pak důkazem toho, že studium her jako expresivního média je doposud napínavým intelektuálním dobrodružstvím.

Tento článek vznikl v rámci Specifického výzkumu na FSV UK, č. 265 501.

Citované počítačové hry:

Alice: Madness Returns (Spicy Horse, 2011, PC), *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010, PC), *Asteroids* (Atari, 1979, arkáda), *Baldur's Gate* (BioWare, 1998, PC), *BioShock* (2K Boston, 2007, PC), *Breakout* (Atari, 1976, arkáda), *Cart Life* (Richard Hofmeier, 2011, PC), *Gears of War* (Epic Games, 2006, Xbox360), *Mass Effect 3* (BioWare, 2012, PC), *McDonald's Video Game* (Molleindustria, 2006, Flash), *Passage* (Jason Rohrer, 2007, PC), *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2006, PS2), *SimCity* (Maxis, 1989, PC), *The Sims* (Maxis, 2000, PC), *Space Invaders* (Taito, 1978, arkáda), *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985, NES), *Tetris* (Alexej Pažitnov — Vadim Gerasimov, 1984, PC), *Tomb Raider* (Core Design, 1996, PC).

71) O hudbě a zvuku viz Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press 2008.

72) Přiblížil se jí návrh Consalvové a Duttona, který se však orientuje téměř výhradně na systém pravidel. Mia Consalvo – Nathan Dutton, *Game analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games*. *Game Studies* 6, 2006, č. 1. Online: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>, [cit. 11. 3. 2012].

73) S teoretickými implikacemi procedurální rétoriky polemizuje například Sicart — viz Miguel Sicart, *Against Procedurality*. *Game Studies*, 11, 2011, č. 3.

74) Drew Davidson (ed.), *Well Played 1.0: Video Games, Values and Meaning*. Pittsburgh: ETC Press 2009.

Citované filmy:

Metropolis (Fritz Lang, 1927).

Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch (1981)

Je doktorandem na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy. Odborně se zabývá počítačovými hrami jako sociálním a kulturním fenoménem, historií počítačových her v Československu, morálními dilematy ve virtuálních prostorech, jazykovým managementem v online prostředí a amatérským překladem. (*Adresa:* jaroslav@svelch.com)

SUMMARY

The Game Is the Message.

Theoretical and Methodological Approaches to Digital Games as an Expressive Medium

Jaroslav Švelch

This article offers a short introduction to theoretical and methodological perspectives on digital games as an expressive medium. It begins by discussing whether games are eligible to be called a “medium” based on contributions by Ryan and Juul. It goes on to cover the basics of the ontological discussions that have taken place in game studies over the past two decades: whether a game is action or process and whether there is an element to games that can be considered more “real” than others, also mentioning the ludology versus narratology discussion, in which the place of narrative in digital games was at stake.

The article then focuses on a number of components that contribute to the expressive potential of the medium. First, space is discussed, together with the related component of mode of display. The following section presents an overview of approaches to representation in games, while paying extra attention to the question of gender. The often-contested role of narrative is discussed next, concluding that the application of the recent cognitive definition of narrative to games resolves much of the fiery arguments between ludology and narratology. The final section focuses on the defining of the medium and offers two ways of interpreting game mechanics: Bogost’s procedural rhetorics and Rusch and Weise’s metaphorical approach.