

Manifesty nezávislých herních vývojářů

Rubrika Edice doplní spektrum pohledů na počítačové hry jako médium o názory nezávislých avantgardních¹⁾ vývojářů. Mnoho (ne-li většina) herních designérů věří, že potenciál média je nevyužit a hledá nové cesty tvůrčího vyjádření, o čemž ostatně svědčí i rozhovor s českými herními designéry na jiném místě této tohoto čísla *Illuminace*.²⁾ Málokterí z nich ovšem své myšlenky formulují tak radikálně, abychom jejich prohlášení mohli prohlásit za manifesty. Dva následující texty formě manifestu odpovídají. Oba se vyslovují i k dlouhotrvající debatě o statusu počítačových her coby umělecké formy.

Roger Ebert, jeden z nejvýznamnějších současných filmových kritiků, ve svém článku z roku 2005 prohlásil, že počítačové hry nemohou být umění.³⁾ Argumentoval mimo jiné tím, že hry po recipientovi vyžadují volbu, což je rozporu s principem svrchovaného autora, díky němuž vznikají umělecká díla v médiích literatury a filmu. O dva roky později sice Ebert svůj výrok zmírnil a napsal, že hry nemohou být pouze „vysokým“ uměním, přesto však rozpoutal mnohdy vyhozenou a dosud neuzavřenou diskusi o uměleckém a expresivním potenciálu her. Přispěl do ní i americký herní designér Jason Rohrer, autor „uměleckých“ nezávislých her jako

PASSAGE (2007) nebo SLEEP IS DEATH (2010). Rohrer je dodnes jedním z nejuznávanějších nezávislých designérů a jeho článek z června 2008 lze považovat za programové prohlášení specifického směru herního designu, který směřuje k maximálnímu využití herních mechanik a odpoutání se od lineárních narativních médií. Od vydání tohoto článku se o záměrné umělecké vyjadřování herními mechanikami pokoušela řada dalších vývojářů.

Druhý text je zkráceným přepisem prezentace belgického vývojářského studia Tale of Tales na sympoziu Art History of Games, jež proběhlo v únoru 2010 v Atlantě a na němž se sešli akademici zabývající se hrami s některými významnými, zejména nezávislými, herními designéry. Při překladu jsme z přepisu kromě ilustračních obrázků vypustili i pasáž představující dosavadní tvorbu Tale of Tales. Toto studio, jehož jádro tvoří partnerská dvojice Auriea Harvey a Michaël Samyn, se ve svých provokativních (ne)hrách snaží eliminovat zažitá konvence herního designu a často interakci omezují na nezbytné minimum. Namísto důrazu na herní mechaniky směřují spíše ke zkoumání prostoru interpretačních podnětů. Jejich raný titul GRAVEYARD (2008) například hráče postavil do role stařenky,

- 1) Avantgardními v tomto textu rozumíme ty herní designéry, kteří explicitně formulují nový umělecký program v rámci média počítačových her a sami se jej svou tvorbou snaží naplňovat.
- 2) Dalším prominentním vývojářem, jenž kritizuje stav média i herního průmyslu a hledá něj východiska, je Jenova Chen, spoludesignér „uměleckých“ her FLOWER (2009) a JOURNEY (2012). Viz Ed Smith, A Personal Journey: Jenova Chen's Goals for Games. Dostupné online: <http://gamasutra.com/view/feature/170547/a_personal_journey_jenova_chens_.php?page=1>, [cit. 15. 5. 2012].
- 3) Roger Ebert, Why Did the Chicken Cross the Genders?. Dostupné online: <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>>, [cit. 15. 5. 2012].

která si vyšla na procházku na hřbitov. Jejich nejvýznamnějším titulem je psychologický horor *THE PATH* (2009) inspirovaný pohádkou o Červené karkulce, který však namísto akce nabízí meditativní zážitek s nejasnými pravidly. Cíle, jež si *Tale of Tales* kladou v závěru textu, byly splněny jen zčásti. Tematické fórum i blog skutečně založili, ale k zadávání zakázek dalším vývojářům nedošlo, a tak iniciativa pro „nehry“ zůstala především jejich osobním projektem.

Oba texty poskytují vhled do toho, jak avantgardní herní designéři vnímají limity, možnosti a definiční rysy média, a v mnohém tak zrcadlí akademické debaty o počítačových hrách. Jejich autoři poukazují na to, že současné hry jsou po většinou banální a zahleděné do sebe. To je však třeba vnímat v rámci rétorické strategie těchto prohlášení. Zmínění designéři neztracují (komerční) hry en bloc — na jiném místě například Aureia Harvey vyzdvihuje druhý a třetí díl hororové série *SILENT HILL*⁴⁾ a sama se jimi ve své tvorbě inspiruje.

Jaroslav Švelch

4) Aureia Harvey, *Auriea's Top 9 Games of the Decade*. Dostupné online: <<http://tale-of-tales.com/blog/2009/12/31/aurieas-top-9-games-of-the-decade/>>, [cit. 15. 5. 2012].