

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Michaela Dvořáková

Videohry na hranicích umění (?)

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Aleš Svoboda

Praha 2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Práce nebyla využita k získání jiného titulu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 27. června 2014

.....

Michaela Dvořáková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Aleši Svobodovi za jeho čas, ochotu a cenné a užitečné rady a připomínky, které mi při vedení této bakalářské práce poskytnul. Dále bych ráda poděkovala Bc. Václavu Miškovskému, za jeho praktické rady a tipy z oblasti videoher a umění.

Obsah

Úvod.....	1
1 Základní pojmy	3
1.1 Co je umění?	3
1.2 Digitální umění a nová média	6
1.3 Hra jako společenský a kulturní fenomén.....	8
1.4 Videohra.....	10
1.5 Tradicionalismus vs. modernismus.....	16
2 Teoretická diskuse o videohrách jako (ne)umění	19
2.1 První kritici videoher jako umělecké formy	19
2.2 Akademická obec a nové umění	21
2.3 Roger Ebert	22
2.4 Jason Rohrer.....	23
2.5 Studio Tale of Tales	24
2.6 Grant Tavinor	24
3 Videohra jako umělecké dílo	25
3.1 Videohra jako zábava.....	26
3.2 Umění jako to, co obohacuje	26
3.3 Videohry v galeriích a muzeích	27
3.4 Další teorie, které mohou dát videohráům status umění.....	28
3.4.1 Klastrová teorie umění.....	29
3.4.2 Teorie ‚eudaimonistické funkce‘	31
3.5 Videohry, které si nehrají na hry.....	32
3.5.1 Art game (umělecká videohra).....	32
3.5.2 Non-game (nehra)	35
3.6 Vysoké versus populární umění.....	36
3.6.1 Indie game, Independent game (nezávislá videohra).....	38
4 Videohra rozebraná na jednotlivé prvky.....	39
4.1 Concept art	41
4.2 Vyprávění (narativita) a příběh.....	42
4.3 Obraz.....	44
4.4 Zvuk	45
4.5 Hratelnost.....	47

4.6	Artwork a přebal	48
5	Případová studie: příklady art games	49
5.1	Shadow of the Colossus (2005; 2011)	50
5.2	Journey (2012)	54
5.3	„Pixelové videohry“: Passage (2007) a Sword & Sworcery EP (2011)	58
5.3.1	Passage (2007)	58
5.3.2	Sword & Sworcery EP (2011)	61
6	Závěr	65
7	Použitá literatura	67
8	Seznam obrázků	72

Úvod

Za méně než čtyřicet let se videohry vypracovaly z technicky omezených zábavních pokusů do jedinečných audiovizuálních fenoménů. Od 90. let minulého století začaly videohry využívat techniku podobnou té filmové a staly se dynamicky se rozvíjejícím kulturním jevem. V posledním desetiletí si řada designérů videoher, teoretiků umění a akademiků uvědomila, že videohra jako médium může mít stejný umělecký potenciál jako jiné umělecké druhy. Právě proto se někteří herní designéři pokoušejí produkovat takové artefakty, které by se těmto uměleckým formám mohly rovnat a teoretici umění přicházejí s teoriemi, které by mohly videohrám status umění přidělit. Tento přístup veřejnost, teoretici umění, akademici, herní designéři, ale i umělci nazývají ‚konceptem videoher jako umělecké formy‘. Právě tuto problematiku se pokusím v bakalářské práci s názvem *Videohry na hranicích umění (?)* rozebrat.

Otazník v závorce na konci názvu práce jsem zvolila z toho důvodu, že diskuse o videohrách jakožto umělecké formě stále pokračuje podobně jako diskuse o komplexní a všeobecně aplikovatelné definici pojmu umění. Hlavní hypotézou této bakalářské práce pak je právě ona otázka uměleckosti videoher. V této práci se pokusím zodpovědět, zda jsou videohry již na takové úrovni, abychom o nich mohli mluvit jako o regulérních uměleckých dílech a vnímat je jako zástupce digitálního umění a dalších uměleckých žánrů. Na tuto otázku se pak snažím odpovědět především prostřednictvím případové studie, ve které rozebírám příklady čtyř zástupců velmi specifického videoherního žánru *art games* (uměleckých her). Na tyto videohry aplikuji klastrovou teorii umění Beryse Gauta, jež se mi zdá být nejvhodnější a nejaktuálnější teorií, která by na otázku uměleckosti videoher jakožto nového a stále se rozvíjejícího média mohla odpovědět.

V první kapitole práce nejprve rozeberu základní pojmy, jejichž stručné představení čtenáři považují za důležité pro pochopení tématu této práce. Zásadní je především podkapitola *Co je umění?*, kde se snažím načrtnout po staletí se táhnoucí problematiku definice pojmu umění, ve které se teoretici umění a filosofové pokouší přijít s teorií, jež by konečně komplexně vysvětlila, co vlastně uměním je a co není. Tuto diskusi ještě více komplikují nově přicházející formy, které požadují být uznány a zařazeny mezi umění. Kromě shrnutí nejzákladnějších teorií v přístupu k umění se v první kapitole zaměřuji také na představení pojmů digitální umění a nová média, hra, videohra. Pozornost věnuji i otázce tradicionalismu a modernismu v umění. Příkladem

historického precedentu videoher totiž může být snaha fotografie a filmu z konce 19. a 20. století zařadit se mezi uznávané umělecké formy.

Druhá kapitola je věnovaná stručnému shrnutí diskuse o uměleckosti videoher. K videohrám jako umělecké formě se tak vyjadřují filmoví kritici jako Jack Kroll nebo Roger Ebert, akademici jako Henry Jenkins a Grant Tavinor, nebo samotní herní vývojáři a designéři jako například Jason Rohrer nebo Auriea Harvey a Michael Samyn.

Třetí kapitola se věnuje právě otázce videoher jako umělecké formy. Důležitá je zde část rozebírající specifické videoherní žánry *art game* (umělecká videohra) a *non-game* (nehra). Právě tyto dva žánry podle mého názoru svou specifičností nejvíce aspirují na to, být zařazeny mezi umění. Pro žánr *art game* je zásadní, že videohra vzniká už se záměrem vytvořit umělecké dílo. Pro *non-game* je zase charakteristická rezignace na zažité a typické herní aspekty, tedy pravidla, herní góly a cíle. Zajímavým fenoménem je i tzv. *indie game* (nezávislá videohra), která vzniká buď v nekomerčním vývojářském studiu, nebo přináší zcela inovativní videoherní přístup. Nejzásadnější je však podkapitola *Další teorie, které mohou dát videohrám status umění*, kde představují především již zmiňovanou klastrovou teorii Beryse Gauta. Právě jeho teorie umění má svou tvarovatelností a všeobecností umožnit přiřazení statusu umění i takovým kulturním aspektům, kterým byl doposud skrze klasické teorie umění (institucionální, historické, funkcionalistické a jiné) odepírán.

Ve čtvrté kapitole rozebírám videohru na jednotlivé prvky. Zde se snažím především předestřít názor, že videohra může být vnímána jako multifunkční a komplexní umělecké dílo, pokud jí rozebereme a uvědomíme si, že jednotlivé části už jako uznané umělecké žánry fungují. Příkladem tak může být například hudební složka videoher, jejich příběh nebo obraz, zobrazený digitálně.

Poslední a pátou kapitolu jsem věnovala případové studii čtyř *art games*, videohře *Shadow of the Colossus*, *Journey*, *Passage* a *Sword & Sworcery EP*, které představují zcela jedinečné přístupy k vytváření videoher a svou myšlenkovou propracovaností, intenzivním příběhem a jedinečnou grafikou otevírají zcela nové otázky a argumenty z oblasti umění. Zároveň na vybrané videohry aplikuji klastrovou teorii umění.

Nesmírnou předností videoher je pak právě jejich schopnost nabídnout nové a netušené estetické možnosti a zkušenosti. Ačkoliv tak v současnosti můžeme sledovat u videoher neuvěřitelně rychlý a dynamický vývoj a musíme uznat, že dosahují dříve nepředstavitelné úrovně své propracovanosti a sofistikovanosti, přes to všechno k nim musíme přistupovat jako ke stále se vyvíjejícímu novému médiu.

1 Základní pojmy

Na začátku své práce bych ráda věnovala patřičnou pozornost představení a definici nejvýznamnějších pojmů, spojených s tematikou videoher jako umělecké formy. V této části bych se tedy ráda zaměřila především na pojmy: umění, digitální umění a nová média, hra a samozřejmě i na pojem videohra. Zároveň lehce načrtnu historický střet tradicionalismu a modernismu v umění. Pokusím se pokud možno o co nejjobecnější definiční popis, abych umožnila tematiku otevřít i čtenářům, kteří tuto oblast nepovažují za svou sféru zájmu. Je ovšem nutné si uvědomit, že v některých případech je samotný proces přesné a všeobecně přijímané definice velmi složitý a někdy i téměř nemožný. Příkladem může být hned první pojem ‚umění‘. Samotné pojmy budou samozřejmě v průběhu práce rozvedeny do větších detailů a především usazeny do kontextu. Práce pak logicky nabídne i mnoho nových pojmů, které ovšem postačí vysvětlit až na patřičném místě.

1.1 Co je umění?

„Umění vzniklo v nejranějších fázích lidského vývoje jako specifická komunikativní praxe lidského bytí, která např. i do výtvarného umění vkládá nejen existenční otázky, pochopení skutečnosti, ale také její smyslový prožitek. Předmětem umění je proto obecně člověk a jeho mnohostranné životní zájmy, hmotné a duchovní potřeby, vztah ke kosmu, přírodě, technické a kulturní civilizaci, stejně jako vztah k sobě a vztah k jiným.“ – Jan Baleka (1997, s. 375)

Definice umění ale i krásna se v každé době mění a odráží hodnoty dané společnosti. Za krásné či umělecké považovaly dřívější společnosti odlišné věci, než považujeme dnes my. Co je ale podstatou umění a k čemu nám vlastně bude, když tuto podstatu umění zjistíme? Podle snah o definování umění by nám právě zjištění oné podstaty umění mělo umožnit umělecká díla odlišovat od ostatních objektů, které se v našem životě objevují, mělo by nám to „poskytnout informaci o vlastnostech, které jsou pro umění charakteristické“ a také „objasnit důvody našeho specifického způsobu chování k těmto předmětům“ (Zahrádka, 2010, s. 15).

V češtině slovo umění odvozujeme od slovanského uměti, vycházejícího ze slova um. V mnoha evropských jazycích je slovo umění dvojznačné, jelikož má spojitost se slovem uměti jako dovednosti a slovem umělec ve významu moderního pojmu umění, tedy krásného umění (Henckmann a Lotter, 1995, s. 186). Podle *Ottova slovníku*

naučného je umění v tomto prvním slova smyslu bráno z nejširšího úhlu, a tedy charakterizuje „jakýkoliv druh lidské činnosti, k němuž je zapotřebí určité zvláštní dovednosti nebo zručnosti“. Někdy tímto slovem míníme také „samotný souhrn těchto výtvorů či výkonů“, jindy zase může pojmem vyjadřovat „soustavu pravidel a předpisů platných v tomto oboru“ (Otto, 1907, s. 170-172). Umělecká specifická však není dosahována jen skrze řemeslně dokonalou dovednost, ani pouhou tvořivostí, jelikož ne všechny lidské tvořivosti jsou zároveň tvořivostmi uměleckými (Baleka, 1997, s. 375). Umění tak není každému stejně přístupné, jelikož je nemožné, aby ho uměl vytvářet každý, ovšem jen člověk k jeho výkonu zvláště způsobilý – tedy umělec, jakožto ten, kdo je způsobilý a vycvičený k tomu vytvářet umění (Otto, 1907, s. 170-172).

V užším slova smyslu pak *Ottův slovník naučný* definuje umění jako umění krásné, kam patří architektura, sochařství, malířství, hudba a básnictví. Krásné umění je tak úmyslným tvořením nebo konáním určitého výsledku, který jakožto výtvor překoná jiné výtvary svou hodnotou estetickou. I zde se však předpokládá osobní způsobilost jeho tvůrce (Otto, 1907, s. 170-172). Toto striktní oddělení takzvaného krásného umění a definování jeho oborů se však již od 50. let minulého století setkává s kritikou a je problematizováno. Současná filosofie (rýsující se od 50. let minulého století) tak vidí snahu o definici pojmu umění velmi kontroverzně, kontroverzní je totiž už sama otázka, zda je skutečně možné pojem umění definovat (Adajian, 2012). „Umění je ve svých hranicích proměnné, jen nepřesně vymezené, ale historicky vždy znovu vymezované, má relativně pevné jádro.“ Podobně proměnné jsou i hranice jednotlivých umění. To, co do umění vřazujeme, nebo naopak z umění vyřazujeme pak „závisí na dobovém uměleckém vědomí, jehož měřítko formuluje mj. i teorie a kritika umění“ (Baleka, 1997, s. 375). V historii se pojem umění snažil odlišovat a stavět do kontrastu k vědě a náboženství, a pokoušel se spíše sám sebe spojovat s myšlenkou specifické pravdy. Pojem umění má tak mít spojitost s vymezováním krásy a potěšení, které ho právě silně odlišuje od zmiňovaného logicko-vědeckého vztahu ke světu. Toto estetické spojení umění s krásným se však uvolnilo především v 19. století, kdy je s uměním spojována i myšlenka ošklivosti (Henckmann a Lotter, 1995, s. 186-187). Za tradiční definice pojmu umění se považuje především teorie mimetické definice, formalismus a expresivismus. Od těchto teorií se ovšem začalo hromadně upouštět především v již zmiňovaných ‚revolučních‘ 50. letech 20. století, a to především v táboře angloamerických analytických filosofů (Kulka a Ciporanov, 2010, s. 35). V současnosti však podle Thomase Adajiana (2012), působícího na James Madison University,

existují dva hlavní proudy možné definice pojmu umění, „první je typicky moderní a všeobecně užívanější a patří sem dvě teorie: (1) institucionální, která sleduje institucionální rysy umělecké produkce a zdůrazňuje, jak se umění proměňuje v průběhu času, a jak se moderní umění střetává s tím tradičním, (2) historický přístup zase sleduje relační vlastnosti uměleckých děl ve vztahu k historii umění, uměleckým žánrům, a podobně“. Dalším, podle Adajiana „méně častým proudem současné snahy o definici pojmu umění je teorie (3) funkcionalistická, zastoupená snahou o nahlížení pojmu umění z pohledu širšího a tradičnějšího konceptu estetických vlastností, zahrnující více než jen onen relační pohled, ale zaměřující se i na takzvané pankulturní¹ a transhistorické² vlastnosti uměleckých děl“. Pavel Zahrádka (2010, s. 31) však staví funkcionalní, historický a institucionální přístup k definici umění na stejnou úroveň. Podle něj pak funkcionalisté tvrdí, že jsou umělecká díla vytvářena za určitým účelem, tedy aby v recipientovi vyvolala jistou estetickou zkušenost, proto definují umění s ohledem na jeho funkci. Institutionalisté (proceduralisté) zase zastávají názor, že umělecký status určitého objektu stanovuje sociální kontext, ve kterém se objekt nachází. Dochází tedy k vymezení specifického institucionálního kontextu a objekt se stává uměleckým dílem, pokud vznikl „v souladu s odpovídající institucionální procedurou.“ Historický přístup pak definuje díla „na základě náležitého vztahu k předcházející umělecké tradici“ (Zahrádka, 2010, s. 31). Ovšem ani výčet těchto příkladů není zcela kompletní a v současnosti můžeme sledovat mnoho nových teorií, které se stále snaží napravit chyby svých předchůdců a představit při snahách o definici umění nový úhel pohledu. V průběhu práce pak představím současnější a podle mého názoru i vhodnější možné teorie, jako příklad mohu uvést klastrovou teorii umění britského filosofa Beryse Gauta, které jsem věnovala zvláštní kapitolu.

¹ Společný pro všechny lidské jednotlivce, bez ohledu na to, z jaké společnosti pocházejí.

² Překračující historické hranice.

1.2 Digitální umění a nová média

90. léta minulého století jsou známá jako doba dosud neviděné dynamiky technologického vývoje digitálních médií. Právě proto tato doba nese označení digitální revoluce. Ačkoliv se v průběhu 90. let všechny nové digitální technologie (dostupnější a rafinovanější hardware a software, World Wide Web a další) staly zcela všudypřítomnými, nesmíme zapomínat, že základy této digitální revoluce byly položeny už o 60 let dříve. Podle americké historičky umění a kurátorky Christiane Paul (2008, s. 7) byli „umělci vždy první, kteří se snažili reflektovat současnou kulturu a technologii, proto můžeme tuto tendenci sledovat i v době dávno před již zmiňovanou digitální revolucí, kdy umělci začínají poprvé experimentovat s digitálními médii“. Zprvu byly všechny tyto snahy spojené s novou technologií a elektronickými médii veřejností považovány za okrajové, v lepším případě prohlašovány za výstřelek mainstreamového umění. Právě 90. léta však ukázala, že „digitální umění je opodstatněné a je nutné ho přijmout a ustavit jako nový pojem. Digitální umění si tak našlo cestu do galerií a muzeí po celém světě“ (Paul, 2008, s. 7). Samotná terminologie spojená s technologickým uměním se v průběhu času ukázala jako velmi nestabilní. Proto se nejprve kolem 70. let objevují termíny jako počítačové umění, následuje termín multimediální umění, dnes však mluvíme spíše o digitálním umění, nebo o umění nových médií. Termín umění nových médií v sobě nese především myšlenku, že „digitální technologie jsou v současné době na tak vysoké úrovni vývoje, že přináší dosud netušené možnosti při vytváření umění a prožívání umělecké zkušenosti“ (Paul, 2008, s. 7). Paul (2008, s. 8) sleduje u digitálního umění dva hlavní proudy, které mohou vést k jeho definici, ovšem připomíná, že tyto snahy o přesné uchopování termínu jsou v situaci dnešního dynamického technologického vývoje velmi nebezpečné a omezující. Jedním z těchto proudů je umění, které „užívá digitální technologie jako prostředek pro získání tradičních uměleckých objektů jako fotografie, socha nebo hudba“. Druhým proudem pak je umění, které užívá „digitální technologie jako vlastní médium, a tudíž je produkováno, uchovááno a prezentováno pouze prostřednictvím digitálního formátu, čímž účinně využívá svou interaktivitu“ (Paul, 2008, s. 8).

Současné teorie nových médií ve vztahu k videohram

Mezi nejvýznamnější současné autory reagující na problematiku nových médií řadíme například americké profesory a teoretiky médií Lva Manoviche, Jaye Davida Boltera a Richarda Grusina.

Právě Jay David Bolter a Richard Grusin vydali v roce 2000 velmi inspirativní a přelomovou knihu *Remediation: Understanding New Media*. V této knize autoři představují především myšlenku tzv. remediace, která tvrdí, že nová média a současné digitální technologie (jako World Wide Web nebo virtuální realita) rozhodně nevznikly samy ze sebe a jsou stále spojeny se svými staršími mediálními předchůdci (filmem, televizí, fotografií, filmem). Nová média intenzivně čerpají ze svých předchůdců, vzdávají jim čest, soupeří s nimi a v jisté míře je i přetvářejí a modernizují (*refashion*). V kontextu remediace autoři zmiňují teorii hypermediace, tedy snahy nových médií člověku jasně připomínat svou přítomnost. V jistém smyslu pak může být opakem teorie imediace, kdy se nové médium snaží svou přítomnost zakrýt a člověka do sebe naplno vtáhnout (např. virtuální realita) (Bolter a Grusin, 2000, s. 3-15). Bolter s Grusinem zmiňují jako příkladného zástupce nových médií právě počítačové hry³, konkrétně zlomové hry z roku 1993 *Myst* a *Doom* (o kterých mimochodem mluví i Lev Manovich). Autoři vyzdvihují především fakt, jak rychle se může hráč do jejich prostředí promítnout, a to navzdory jejich nízkému rozlišení. Videohry tak pracují především s přístupem imediace. Realističnost a efektivnost grafického uživatelského rozhraní (například ve videohrách) pak zvyšuje především interaktivita (Bolter a Grusin, 2000, s. 90). Počítačové hry jsou zároveň výborným příkladem remediace, jelikož remediují film a televizi (Bolter a Grusin, 2000, s. 91). Autoři je pak nazývají ‚interaktivními filmy‘ (Bolter a Grusin, 2000, s. 94). Je však otázkou, nakolik je tato myšlenka návaznosti na film v dnešní době aktuální.

Lev Manovich v knize *The language of new media* z roku 2001 předkládá vůbec první komplexní teorii nových médií. Snaží se zachytit logiku vývoje nových médií a jejich specifické komunikační řeči (Manovich, 2001, s. 7). Nová média podle něj čerpají z historie vývoje vizuálních médií, dominujících minulým stoletím. Nová média jsou na

³ Mnoho autorů ve svých pracích používá termín počítačová hra, ačkoliv tím mají většinou na mysli videohry obecně, nejen videohry určené pouze pro počítače. Přesto na všech místech zachovávám ten výraz, se kterým originálně autor pracuje. Pokud tedy autor ve svých textech používá výraz počítačová hra, zachovávám tento výraz, i přes to, že autor myslí videohry všeobecně.

„starých“ médiích v jistém ohledu závislá a vycházejí z nich (Manovich, 2001). Pro nová média je charakteristický výčet několika specifických principů, které je oddělují od klasických médií, tedy: 1. numerická reprezentace, tzn. zobrazitelnost ve formě digitálního kódu; 2. modularita, neboli vzájemná nezávislost jednotlivých nových médií; 3. automatizace, kdy při různých procesech dochází k nahrazování přítomnosti člověka, 4. variabilita, tedy možnost existence neomezeného množství nejrůznějších objektů a 5. transkódování, neboli vznik zcela nové počítačové kultury, spojující člověka s počítačem a umožňující lidem chápání naší společnosti i nás samotných (Manovich, 2001, s. 27-46). Podle Jaroslava Švelcha (2012, s. 34) tak můžeme počítačové hry za nové médium považovat právě díky tomu, že splňují všechny tyto principy představené Manovichem. Počítačové hry „fungují na téže technologické bázi jako ostatní digitální média (např. hypertext) a disponují společnými vlastnostmi „nových médií“, ačkoliv někdy vyžadují hardware speciálně určený pro hraní her“. Specifický naváděcí prostor (*navigable space*) v počítačových hrách pak Manovich (2001, 245-252) vysvětluje prostřednictvím tří typických aspektů nových médií, tedy rozhraní na obrazovce (*interface*), digitálních operací a digitálních iluzí a forem. Počítačové hry tak neumožňují zcela volný pohyb, ale vyžadují jistou úroveň navádění hráče ve virtuálním prostoru, možnosti ve videohrách totiž nejsou nekonečné.

1.3 Hra jako společenský a kulturní fenomén

„Hra je něčím víc než čistě fyziologickým jevem nebo psychickou reakcí určenou čistě fyziologicky. Hra sama o sobě překračuje hranice ryze biologické nebo fyzické činnosti. Je to funkce, která má smysl.“ – Johan Huizinga (1971, s. 9)

Podle kulturního historika Johana Huizingy, je hra starší než kultura a „všechny velké původní činnosti lidského společenství jsou protkány hrou“. Huizinga v knize *Homo ludens* z roku 1938 definuje hru následovně: „Podle formy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné“ (Huizinga, 1971, s. 20). Právě existence pravidel je podle Perrona a Wolfa (2009, s. 58-59) zásadní a

neoddiskutovatelnou součástí her, a především právě videoher. Ačkoliv se tak někteří herní designéři snaží pravidla ze hry odstranit, nikdy to není možné učinit naplno, jelikož přítomnost alespoň některých pravidel je zcela nevyhnutelná.

Na Huizingovu knihu *Homo ludens* zareagoval v roce 1958 Roger Caillois. Ten ocenil Huizingovu invenční analýzu základních vlastností hry a jejich důležitou roli při vývoji civilizace. Uznal také jedinečné místo hry ve všech základních lidských kulturních vyjádřeních, v umění, filosofii, poezii, atd. (Caillois, 1998, s. 25). Rozhodnul se však Huizingovu definici her rozšířit, poupravit a zaktualizovat, jelikož jí považoval za „příliš širokou a zároveň i příliš úzkou“ (Caillois, 1998, s. 26). Hra je tedy podle Rogera Cailloise činnost nezbytně „svobodná, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy; vydělená z každodenního života, vepsaná do přesných a předem daných časoprostorových mezí; nejistá – jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor; neproduktivní, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyúsťuje v situaci identickou jako byla na počátku hry; podřízená pravidlům, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jediné ve hře platí; fiktivní, doprovázená specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu“. Tyto vlastnosti hry však o obsahu hry nic nevyprávějí, týkají se totiž pouze její formy (Caillois, 1998, s. 31-32). Proto Caillois hru dále dělí na čtyři základní kategorie, podle toho, zda v dotyčných hrách převažuje princip soutěže – *Agón* (fotbal, šachy), náhody – *Alea* (ruleta, kostky), chování „jako by“ – *Mimikry* (děti hrající si na piráty, herec hrající postavu Hamleta) nebo závratí – *Ilinx* (vyvolávání zvláštního stavu ztráty orientace a jasných hranic) (Caillois, 1998, s. 33).

Pokud na videohry aplikujeme definici Rogera Cailloise, můžeme potvrdit, že videohry jsou skutečně pouze o něco interaktivnější formou klasických her. Videohra je totiž jednoznačně svobodnou činností, která má především zajistit zábavu; je ohraničená, a to především virtuálním prostorem, do kterého hráč vstupuje; právě toto hledisko je spojeno i s fiktivností videoher. Hráč tedy opouští svou osobu a projektuje se do postavy ve videohře, o které však ví, že ve skutečnosti neexistuje, stejně jako herní prostředí. Videohra má podobně jako jakákoliv hra většinou nejistý průběh a výsledek; nedochází v ní k produkci hmotných hodnot nebo majetku, přenositelných do skutečného života; a přestože některé videohry (například žánr *non-game*) prohlašují, že

odmítají herní pravidla, vytvořit videohru zcela bez pravidel je technicky nemožné.

1.4 Videohra

Pojem videohra je obecnější než pojmy počítačová hra, elektronická hra, konzolová hra nebo *handheld game* (přenosná videohra). Tyto pojmy nejsou přísně synonymní. Grant Tavinor (2009, s. 17-18) připomíná, že videohry jsou rozhodně nediskutovatelným kulturním vynálezem, ovšem podotýká, že podobně jako u umění, je i u videoher jejich jednoznačná definice složitá. Pokud jde o obecné teorie, snažící se definovat videohry, mluvíme podle Tavinora (2009, s. 19) o třech hlavních proudech. Teoretici totiž videohry vysvětlují z hlediska jejich narativity (teorie naratologie), z hlediska hry jakožto činnosti (teorie ludologie) a z hlediska fikce (teorie interaktivní fikce⁴). Podle něj jsou však videohry více než jen příběh, hra a fikce. Přesto se Tavinor (2009, s. 26) o definici pokouší a videohry popisuje skrze jejich schopnost „poskytovat skupinu předpokladů, kde ne všechny tyto předpoklady jsou vyloženě nutné, ovšem jejich správná kombinace je dostačující pro to, aby se stal artefakt videohrou. X je tak videohrou, (1) pokud je artefakt vizuálním digitálním médiem, (2) pokud je zamýšlen jakožto objekt zábavy a (3) pokud je zamýšlen tak, aby tuto zábavu poskytoval skrze zapojení minimálně jednoho z následujících způsobů: tedy skrze pravidla, hratelnost nebo interaktivní fikci“ (Tavinor, 2009, s. 26). Ne všechny videohry jsou však zamýšleny jakožto objekt zábavy, sem řadíme například *serious games*⁵ (vážné videohry) (Tavinor, 2009, s. 29). Jaroslav Švelch (2009, s. 209) k tomu dodává, že „počítačová hra je procedurální médium – médium, které obsahuje jednak data v podobě textu, grafiky a podobě, a jednak herní mechanismus, složený z pravidel“. Jinou definicí pak může být názor, že videohra je hra, která vyžaduje interakci člověka s uživatelským rozhraním, umožňujícím vizuální zpětnou vazbu prostřednictvím videozařízení. Právě prostřednictvím svého systému videohra sděluje hráči informace.

⁴ Termín interaktivní fikce je spojen s videohrami nebo knihami a představuje dobrodružný nebo tajemný příběh, ve kterém je hráči nebo čtenářovi dán prostor pro to, aby rozhodoval o tom, jak se bude děj vyvíjet dál. (Random House Kernerman Webster's College Dictionary, 2010. Dostupné z: <http://www.kdictionaries-online.com/DictionaryPage.aspx?ApplicationCode=18&DictionaryEntry=interactive+fiction&SearchMode=Entry&TranLangs=18>).

⁵ *Serious games* jsou videohry, které jsou vytvořeny tak, aby primárně přenášely na své publikum konkrétní informaci nebo zkušenost, mezi *serious games* můžeme řadit vzdělávací videohry, politické videohry, ale i *art games*, které vyjadřují uměleckou myšlenku a intenci.

Hráč tak pro zajištění kýženého výsledku musí jednat právě skrze toto interaktivní počítačové nebo online prostředí (Campbell, Martin a Fabos, 2012, s. 52).

Mezi elektronické systémy, které jsou využívány pro hraní videoher, můžeme podle Kumara Sandeepa (nedatováno) zařadit již zmiňované herní konzole, osobní počítače, a podobně. Uživatelské rozhraní, které pomáhá videohru ovládat nazýváme většinou ovladač (*game controller*). Tento ovladač může být tvořen například jedním nebo několika tlačítky a joystickem. V minulost sloužila k ovládání počítačových her třeba jen klávesnice, dnes tyto hry umožňují používat současně klávesnici i myš. V současnosti můžeme mnoho videoher ovládat i dotykovým zařízením, pohybovými senzory, hlasem a podobně.

Historie a vývoj videoher

V 50. letech 20. století dochází společně s boomem televize také ke vzniku prvních videoher. První hráče těchto jednoduchých videoher tehdy tvořili především jejich vývojáři, většinou studenti a pedagogové z univerzit jako Massachusettský technologický institut (MIT) nebo armádní zaměstnanci z Brookhavenské národní laboratoře (BNL). Nejstarší videohry jako *OXO* (1952) či *Spacewar!* (1962) a další měly jen velmi jednoduchou grafiku, pokud tedy vůbec můžeme o grafice v dnešním slova smyslu mluvit. Tehdejší videohry byly promítány na černobílou obrazovku elektronického měřicího přístroje nazvaného osciloskop. Na začátku 70. let se objevila první arkádová hra⁶ s názvem *Computer space* (1971) a s touto dobou započala éra arkádových her. Ovšem i jejich grafika byla výsledkem technických omezení raného hardwaru. První propracovanější arkádové hry jako *Asteroids* (1979), *Star Castle* (1980) a jiné, fungovaly na principu vektorové grafiky, ve které jsou obrázky složeny z jednotlivých linek, zatímco u později užívané barevné rastrové grafiky obrázek tvoří mřížka bodů, zvaných pixely (Rogers, 2010, s. 4-5), což jsou „základní jednotky stínítka obrazovky monitoru, kterým lze ještě samostatně přiřadit barvu a jas“ (Kříž, 1995, s. 331). Kolem poloviny 80. let se rozšířily arkádové hry do celého světa a s nimi přišly i nově vznikající herní žánry, mnohem propracovanější herní ovladače, ale i tehdy unikátní grafika. „Ke konci 90. let však byla zlatá éra arkádových her hraných na

⁶ Arkádové hry se nejčastěji hrají rozděleny na několik kol, u kterých se postupně zvyšuje obtížnost a častokrát bývají jednotlivá kola časově omezena, původně byly arkádové hry (arkády) hrány na herních automatech, následně si však našly cestu i k počítačům.

herních automatech u konce.“ (Rogers, 2010, s. 4-6). V novém tisíciletí se prosadila například hrací LAN centra, umožňující propojení počítačů prostřednictvím *Local Area Network*, neboli místní sítě, pokrývající pouze malé geografické území (Rogers, 2010, s. 6).



Obrázek 1: Arkádová videohra Asteroids (1979), zdroj: bojoga.com

Velmi zásadním aspektem historie videoher jsou i herní konzole, tedy „herní platformy, umožňující uživateli hrát v pohodlí domova“. Mikroprocesor zde „rozjíždí“ elektronické zařízení, které následně vysílá signál na obrazovku uživatelské televize nebo monitoru. Na rozdíl od hracích automatů tyto herní konzole doplněné ovladači s rozličnými tlačítky a umožňují hrát větší počet her. Herní konzole se objevují už od konce 70. let 20. století, mezi ty nejstarší patří například *Atari 2600*, *Nintendo Entertainment System*, *Sega Genesis* (Rogers, 2010, s. 7-8). Dnes však mluvíme především o *PlayStationu 3 a PlayStationu 4*, *Xboxu 360 a Xboxu One* nebo o *Nintendu Wii* a *Nintendu Wii U*. V současnosti herní konzole díky internetovému připojení spojují miliony hráčů po celém světě.



Obrázek 2: Scéna z videohry Final Fantasy II z roku 1988. Videohra byla vydána pro herní konzoli Nintendo Entertainment System, zdroj: wikipedia.org

Specifickým typem herních konzolí jsou tzv. *handheld consoles*, tedy ruční, přenosné konzole, občas vystupující pod pojmem *handheld games* (přenosné videohry). *Handheld consoles* umožňují díky propojení obrazovky, ovladače a procesoru v jednom zařízení hráči mít vše stále při sobě. První zařízení tohoto typu (*Mattel Electronics*) se objevilo v polovině 70. let 20. století s videohrou *Auto Race*. Ze začátku však přenosné konzole umožňovaly přehrát pouze jednu hru, podobně jako některé automaty na arkádové hry. V dnešní době jsou *handheld games* stále populárnější především na chytrých telefonech a tabletech. Proces vyvíjení videoher právě pro tato zařízení je velmi rychlý a jejich pořízení je navíc zásadně levnější ve srovnání s vývojem videohry pro klasické konzole (Rogers, 2010, s. 7-8).

Na konci 70. let 20. století přišla éra osobních počítačů. Právě s tímto boomem začalo být programování her a jejich hraní stále běžnější. První počítačové videohry napodobovaly již zmiňované arkádové hry, ovšem i zde se otvíraly nové možnosti herních žánrů, za všechny mohou jmenovat například textové dobrodružné hry (*text adventure games*), kde hráč prostřednictvím značek a příkazů zadávaných pomocí klávesnice nebo myši ovlivňuje děj hry. S novými možnostmi v oblasti hardwaru nebo paměti (i u nosičů jako CD a DVD) začaly být videohry skutečně popularizovány, což otevřelo cestu jejich zdokonalování. Videohry se tak staly komplexnějšími, detailnějšími a umožňovaly hráčům lepší zapojení se do hry. „V polovině 90. let byl osobní počítač hlavní herní platformou“ (Rogers, 2010, s. 8). Právě 90. léta zpřístupnila 3D grafiku, která byla sice zprvu „hraná a geometrická“, ovšem dnes je podle

Jaroslava Švelcha (2009, s. 207) již „oblá a fotorealistická“. V jiném textu pak Švelch (2012, s. 38) dodává, že „grafika velkých komerčních titulů brzy začala souběžně s vývojem grafického hardwaru klást čím dál větší důraz na ‚realismus‘ – dnešní videoherní blockbustery⁷ se honosí detailní 3D grafikou renderovanou v reálném čase“.



Obrázek 3: Třetí díl série Grand Theft Auto (2001), která se stala kulturním a společenským fenoménem, zdroj: hongkiat.com



Obrázek 4: Oficiální screenshot z videohry Grant Theft Auto V (2013), zdroj: rockstargames.com

⁷ Blockbuster je anglický výraz pro kasovní trhák.

Kdo vyvíjí videohry?

Jak jsem již zmínila, nejstarší videohry byly většinou vyvíjeny a programovány jednotlivci, kteří vytvářeli vše spojené s videohrou, dokonce i její zvukový doprovod. S postupným rozšiřováním komerčního videoherního průmyslu, novými technickými možnostmi a narůstající poptávkou po složitějších a propracovanějších videohrách se týmy vývojářů a programátorů začaly rozšiřovat především o výtvarníky, kteří měli odpovědět na estetické požadavky hráčů. Tyto různorodé týmy se tak staly skupinami kreativních lidí a záhy se začaly podobat týmům, podílejícím se na vytvoření nového filmu nebo televizního pořadu (Rogers, 2010, s. 12).

Například programátoři (*programmers*) „pomocí kódu zapisují, co se bude ve hře zobrazovat, vytvářejí kontrolní systém, který umožňuje hráči a videohře vzájemně na sebe působit, programátor také vytváří systém kamer, kterým může hráč sledovat herní svět, dále programuje fyzický systém, který má vliv na hráče a svět, ve kterém hraje, a podobně“. Programátor musí rozumět matematickým operacím a umět pracovat s 2D a 3D grafikou, uživatelským rozhraním, umělou inteligencí, atd. (Rogers, 2010, s. 12-13).

Již zmiňovaní výtvarníci (*artists*) začali do vývojářských týmů přistupovat s rozšířením videoherního průmyslu a většími nároky na audiovizuální provedení videohry. „Využili nový a lepší hardware s mnohem lepšími možnostmi v oblasti paměti, barevné sytosti a možností zobrazovat větší grafiky“. S novým, špičkovým a mnohem dostupnějším počítačovým softwarem, mohli výtvarníci začít používat i 3D technologii, dříve náležející pouze do filmové oblasti. Mezi výtvarníky můžeme rozeznat různé specializace, patří sem například *concept artists* (výtvarníci koncepce), kteří používají k navržení herních postav nebo herních světů klasická média, ale i technické přístroje, animátoři (*animators*) postavy animují, *storyboard artists* (scénáristé) vykreslují, co přesně se bude ve videohře dít, *visual effect artists* (výtvarníci vizuálních efektů a ‚filmových‘ triků) používají k vytváření těchto efektů 2D a 3D technologie, apod. Nad celým tímto týmem výtvarníků stojí *art director* (vedoucí výtvarník) (Rogers, 2010, s. 13-14).

Herní designér by měl mít velmi rozsáhlé schopnosti. Nejen, že při své práci přichází s nápady a pravidly, které postupně videohru utvářejí, měl by také umět rozlišit, která videohra je dobrá, a která ne, a proč tomu tak je. I pozice designéra může mít mnoho specializací, například *system designer* (systémový designér) dohlíží na to, aby byly herní elementy vzájemně provázané (Rogers, 2010, s. 14-15).

Producent (*producer*) stojí nad celým projektem, dříve jeho role velmi silně splývala s pozicí designéra. Producent sestavuje tým podílející se na vývoji celé videohry, předkládá svým podřízeným pracovní plán, sepisuje smlouvy, dohlíží na rozpočet projektu, má finální slovo u zásadních rozhodnutí, za celý svůj tým komunikuje s veřejností a médii, atd. (Rogers, 2010, s. 15-16).

Velmi zásadní pozici u vývoje videoher dnes zastupují i hudební skladatelé (*composers*). V minulosti nebylo nutné a ani technicky možné videohry doplňovat propracovanými hudebními doprovody. Dnes je však hudební složka jedním z nejzásadnějších a nejintenzivnějších prvků videoher. Mnoho hudebníků hudbu vytváří pouze pomocí kláves nebo syntetizátorů (například žánr *8bit*), ovšem někteří skladatelé využívají živé orchestry, častokrát světově proslulé, čímž znásobují herní zážitek. Zvukový designér (*sound designer*) zase vytváří hudební efekty, užité ve videohře (Rogers, 2010, s. 17-18).

Videohra jako hra

Marie-Laure Ryan v knize *Avatars of Story* předkládá názor, že „jedinečným výdobytkem počítačových her ve srovnání se standardními deskovými hrami a sporty je to, že integrovaly hru (*play*) do narativního fikčního rámce.“ (Ryan, 2006, s. 182 in Švelch, 2012, s. 34) Jaroslav Švelch (2012, s. 35) pak tvrdí, že „jedním ze základních teoretických oříšků, se kterými se herní studia potýkají, je rozhodnout, zda je počítačová hra primárně artefaktem, nebo aktivitou. Může tak být vnímána jako „relativně stabilní produkt, přítomný na záznamovém médiu nebo v našem počítači v podobě konečné sekvence numerických hodnot“, nebo může být nahlížena tak, jak ji popisuje Gabriele Ferri (2009, s. 15 in Švelch, 2012, s. 35), tedy že „expresivní substance počítačové hry začíná existovat až ve chvíli, kdy někdo vyvíjí ludickou aktivitu, tzn. pokud není hra hrána, zůstává ve virtuálním stavu a neaktualizuje žádný výstup“. Podle Švelcha (2012, s. 36) je však nejvhodnější řídit se při analýzách počítačových her oběma přístupy, protože ty se vzájemně nevylučují.

1.5 Tradicionalismus vs. modernismus

Nejproblémovější byl vždy nástup nového média, se kterým se společnost neměla možnost dříve setkat. Podobně, jako se z počátku jevil problém nástupu fotografie a poté filmu, které se společnost musela naučit vnímat a interpretovat, v současné době můžeme vidět podobnou nejistotu v oblasti videoher. Videohry jsou podle mnohých

stále vnímány jako něco pochybného, pohoršujícího, ohlupujícího masy lidí a sloužícího pouze k zábavě. Právě tyto aspekty jsou tak nejvýraznějšími argumenty proti uznání videoher jako plnohodnotného uměleckého žánru. V této kapitole se zaměřím na stručné představení problematiky fotografie a filmu jakožto uměleckého precedentu videoher.

Fotografie a film jako umělecký precedens

„Všechno nové děsí, nikoli proto, že je takové a ne jiné, nýbrž proto, že je nové. Stupeň děsivosti může sloužit jako míra novosti.“ – Vilém Flusser (1996, s. 44)

Vynález fotografie byl podle Viléma Flussera (1996, s. 16) tak zásadním mezníkem, že ho můžeme pochopit a srovnávat pouze s něčím stejně významným. S vynálezem fotografie podle něj přišla epocha ‚posthistorické lidské existence‘. Flusser (1996, s. 85) pak mluví o procesu, kdy „obrazy nového druhu musí vůči dějinám zaujmout ono stanovisko, které zaujímaly prehistorické obrazy vůči světu.“ Nově přicházející média, jako fotografie a film, přinesla do společnosti dříve neznámé mechanické způsoby reprezentace a nahradila tak dřívější formy vizuálního umění, které bylo typické svou specifickou zobrazující rolí (Tavinor, 2009, s. 184). Přesto je podle Rogera Scrutona (2005, s. 33) nutné si uvědomit, že „fotografie s malbou sdílí onu vlastnost, jíž malba zobrazuje svět, totiž že v jistém smyslu sdílí podobu svého předmětu.“ Může se však zdát, že fotografie často sdílí podobu onoho předmětu lepším způsobem než malba nebo dokonce, že fotografie u malby nahradila způsob jejího vizuálního zobrazení (Scruton, 2005, s. 33). Pravděpodobně právě toto bylo zárodkem nedůvěřivosti a možná i nenávisti směřované od tradičních malířů směrem k novopečeným fotografům. Znejistění pozorovatelé tak nenašli lepší způsob, než nově přicházejícímu společenskému fenoménu připsat vlastnosti nízkého umění a zamezit jeho etablování jako nového uměleckého žánru. Cesta k uznání fotografie jako umění tak byla stejně trnitá, jako podobná snaha o uznání uměleckosti filmu.

„Film dodal hrám, intenzivně hledajícím svou identitu, ambice a perspektivu.“ – Jaroslav Švelch (2009, s. 207)

Podobný proces můžeme sledovat i u zrodu filmu, na než se videohry jako médium odvolávají asi nejvíce. Podle Jaroslava Švelcha (2009, s. 207) „není nic snazšího než obžalovat počítačové hry z pochybných estetických kvalit a chabého morálního profilu.“ Takovými stádiem si totiž podle Švelcha prošly nejrůznější mediální formy.

Některým se podařilo si vydobýt respekt, ovšem jiné se o to stále ještě pokoušejí (například komiks). Henry Jenkins (2002) ve své eseji *Games, the new lively art*⁸ (Hry, nové živoucí umění) tvrdí, že film i komiks byly v minulosti považovány za brakové artefakty určené pro nevzdělané davy lidí, nebo minimálně pro malé děti. Podle Jenkinse ale o své době mohly mluvit stejně, jako tehdy uznávané umělecké formy. Pierre Lévy (2000, s. 9-10) se v knize *Kyberkultura* zase ptá: „nehanili také téměř všichni ‚správně‘ smýšlející intelektuálové a oficiální mluvčí kultury film při jeho vzniku jako nástroj k mechanickému ohlupování mas?“

Podle Vojtěcha Koláře (2011 in Büscher et al., 2011, s. 114) bylo filmu, stejně jako dnes videohrámu, vyčítáno při jeho vzniku mnoho faktorů, mezi nimi najdeme například „komerční motivaci média, jeho technologický původ, sklouzávání k vulgárním tématům, například k erotice a násilí, nebo že kinematografie nedokázala do té doby vyprodukovat žádné dílo trvalé hodnoty“. I tyto argumenty se v posledních deseti letech objevovaly v kritických textech, které se snažily rázně odmítnout myšlenku videoher, jako umělecké formy. Podle Koláře (2011 in Büscher et al., 2011, s. 114) je pak velmi zajímavou, možná až absurdní skutečností, že většinu těchto textů vyprodukovali právě filmoví kritici. Kolářovi toto přijde o to víc zvláštní, jelikož tvrdí, že „o počítačových hrách a filmu se často mluví jako o sourozencích, kteří vyrůstali ve stejném popkulturním prostředí“ (Kolář, 2011 in Büscher et al., 2011, s. 114). Zatímco film už je dávno a bez debat považován za uměleckou formu, mladší ‚sourozenec‘ videohra se stále snaží tento respekt u kritiků a odborné veřejnosti vydobýt. Švelch (2009, s. 207-208) tak s touto souvislostí zmiňuje pojem *film envy*, tedy závist tvůrců videoher směřovaná k někdy zkušenějším, ovšem rozhodně uznávanějším filmovým tvůrcům. Mnoho tvůrců videoher, jako například Chris Roberts nebo Hideo Kojima se tak snažili na filmovou tvorbu navázat. „Prohlašovali se za ‚režiséry‘ a pokoušeli se ve svých hrách napodobit epický náboj filmu, někdy úspěšně, jindy méně“. Podle Vojtěcha Koláře (2011 in Büscher et al., 2011, s. 114) se ale „praví ‚umělečtí‘ designéři snaží od jakékoliv návaznosti na film zcela odstříhnout, zřikají se filmových prostředků komunikace a hledají vlastní videoherní jazyk“. Švelch (2009, s. 209) dodává: „ty nezajímavější hry podle filmů nejsou přímými adaptacemi filmů. Jsou to adaptace filmových žánrů, vyrobené bez tlaku licenčních podmínek a bez obav, zda se stihne

⁸ Jenkinsova esej *Games, the new lively art*. Dostupné z: <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>.

předvánoční termín“. Dnes je film jako umění uznáván zcela bez debat a má podle Lévyho (2000, s. 10) veškerá kulturní oprávnění, která jen existují. Přesto se však stejný jev jako dříve u filmu stále v historii lidstva opakuje, a to i v jiných oblastech společenské a umělecké praxe, která je založená na moderní technice. I videohry, jakožto moderní technologie, jsou tak nadále odsuzovány jako „cizí, nelidské, ohlupující, odvádějící od reality, atd.“ (Lévy, 2000, s. 10).

2 Teoretická diskuse o videohrách jako (ne)umění

V této části stručně zmapuji argumenty zásadní diskuse, snažící se odpovědět na otázku, zda videohry mohou být skutečně uměním, nebo ne, či zda status umění již dávno (a možná nevědomě) získaly. Podle Vojtěcha Koláře (2011 in Büscher et al., 2011, s. 111) tato diskuse probíhá již přes jedno desetiletí a jelikož se stále nepodařilo dospět k přesvědčivému rozuzlení, stále se v diskusi objevují nové a nové argumenty. Sledovat tak můžeme myšlenky zástupců nejrůznějších profesí, což dává této rozpravě silně dynamický nádech. Diskutují zde totiž „řadoví“ internetoví uživatelé, akademici (nejen) z oblasti herních studií (*game studies*), teoretici médií, hráči videoher, herní a filmoví kritici, filosofové, herní designéři (Kolář, 2011 in Büscher et al., 2011, s. 111), ale i kurátoři a kritici umění. Podle Granta Tavinora (2009, s. 7) došlo k rozšíření této diskuse o internetové uživatele, ale i samotné hráče právě díky současným možnostem internetu, které hráčům dovolily spojit se v obrovské herní skupiny a komunity. Tyto herní komunity začaly hromadně diskutovat nad významem videoher, jejich pozicí v kultuře a společnosti, ale i nad otázkou zda jsou videohry uměním, nebo ne. Hráči tak začali společně posouvat hranice herní kritiky do poloh, které jim byly dříve zcela zapovězené a právě z těchto herních komunit se rekrutovalo mnoho odborníků na videohry.

2.1 První kritici videoher jako umělecké formy

Jak již bylo předestřeno, historie vývoje videoher má silnou spojitost s historií fotografie a filmu. Ještě dříve, než se o těchto nových společenských vynálezech začalo vůbec mluvit jako o umění, musely si fotografie, film a později i videohry, vydobýt své místo na slunci a přesvědčit lidstvo o tom, že vstupují do našich životů jako zcela specifický technologický fenomén.

Mezi prvními kritiky videoher jako nové umělecké formy byli paradoxně právě filmoví znalci, kteří na počátku tohoto tisíciletí začali šířit své názory prostřednictvím masových médií. Jednou z nejvýraznějších osob byl Jack Kroll, filmový kritik a bývalý redaktor magazínu *Newsweek*. Ten se „přes 35 let věnoval kritice nejrůznějších uměleckých žánrů“ (Kolář, 2012, s. 9) a v roce 2000 vydal článek *Emotion Engine? I don't think so!*^{9 10} V tomto článku se Kroll silně ohradil proti možnému potenciálu videoher jako umělecké formy a zároveň zareagoval na novou reklamní kampaň společnosti Sony, zrovna vydávající novou herní platformu *PlayStation 2*. Sony tehdejší *PlayStation 2* začala osazovat procesory *Emotion Engine* (doslova stroj na emoce), které měly být údajně tak výkonné, že byly schopné zobrazovat emoce (Kolář, 2012, s. 9).

Kroll ve svém článku prohlásil: „Proč se herní kouzelníci nemohou spokojit se svou vynalézavostí, s prodeji za sedm miliard dolarů a s tím, že se zmocnili hromady mladých lidí po celém světě? Proč navíc musejí tvrdit, že to, co dělají, je umění? Mělo by vůbec někomu záležet na tom, zda je toto rostoucí médium uměním? Jde o to, že na tom záleží herním designérům. Prahnu po tom, být označováni za umělce“ (Kroll, 2000 in Kolář, 2012, s. 10). Dále v článku Kroll tvrdil, že: „Hry mohou být zábavné a hodnotné v mnoha směrech, ale nedokáží přinášet celý komplex emocí, který je základem umění. I ty nejpokročilejší hry postrádají tu mihotající se spleť nuancí, které odlišují lidský život od mechanického procesu. (...) Hry to nikdy nedokážou dělat tak jako lidé. A jsou to lidé, kdo tvoří umění“ (Kroll, 2000 in Kolář, 2012, s. 10). Vojtěch Kolář (2011 in Büscher et al., 2011, s. 112-113), však ve svém textu *Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění* upozorňuje, že jsou to přece lidé „z masa a kostí“, kteří videohry tvoří. Právě tento argument se poté, při snaze vyvrátit Krollův názor, stal nejvýraznějším. Ke konci článku pak Kroll uzavírá s argumentem, že: „Počítačové hry vytvářejí svět manipulativních mechanik, svět bez katarze a odhalování skrytého, které je součástí pravého umění.“ (Kroll, 2000 in Kolář, 2012, s. 11).

⁹ Krollův článek *Emotion Engine? I don't think so!*. Dostupné z: <http://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675>.

¹⁰ Vojtěch Kolář (2012, s. 9) titul článek volně překládá jako: „Pohon emocí? To si nemyslím!“.

2.2 Akademická obec a nové umění

S dalšími významnými myšlenkami přispěl do této diskuse také profesor Henry Jenkins působící tou dobou na Massachusetts Institute of Technology (MIT). Dnes Jenkins vyučuje na University of Southern Columbia a věnuje se především teoriím mediální konvergence. Velmi důležitý je však i jeho přínos na poli herních studií. Jenkins je považován za jednu z nejvýznamnějších osob, stojících u zrodu právě tohoto mladého studijního oboru. Problematice videoher jako umění se Jenkins věnuje především ve svém článku z roku 2002 pojmenovaném *Games, the New Lively Art*. Právě v tomto článku, který je podle Vojtěcha Koláře (2012, s. 11) „v podstatě prvním uceleným textem, ve kterém se střetávají jak myšlenky herních designérů a kritiků, tak teoretiků médií“, Jenkins přirovnává tehdejší situaci na poli videoher ke krušným začátkům filmového průmyslu. Jenkins tak přebírá myšlenku Gilberta Seldese, který už v roce 1924 prosazoval umělecký potenciál filmu. Film byl tehdy odborníky stále ještě považován pouze za populární a pokleslé médium sloužící k pobavení velkého množství lidí (Kolář, 2012, s. 11-12).

Henry Jenkins (2002 in Kolář, 2012, s. 12) v článku mluví o videohrách jako o „teprve se utvářející umělecké formě, která si prozatím neuvědomuje svůj plný potenciál. Představují nové ‚živoucí‘ umění vhodné pro digitální věk a umožňují nové estetické zkušenosti“. Mimo jiné se však i snaží vypořádat s obviněním Jacka Krolla, že videohra nemůže být emocionální: „Již od samého počátku uměly videohry vyvolávat silné emocionální dojmy. Už rané hry jako *Pac-man* (1980) nebo *Asteroids* (1979) uměly vyvolat silné pocity napětí až paranoii.“ (Jenkins, 2002 in Kolář, 2012, s. 13) Právě silné emoce jsou vyvolávány intenzivními efekty ve videohrách, které Kolář (2012, s. 13) přirovnává ke známé scéně řítícího se vlaku na kameru, promítaného jako první krátký film bratry Lumiérovými. „Opojení technickou stránkou videoher a jejich kinetikou může u vývojářů vyvolat dojem, že na ničem jiném u her nezáleží a v současnosti je stále patrný diktát vizuální dokonalosti. Umění ve hrách ale ani zdaleka nespočívá jen na vizualitě.“ Jenkins (2002 in Kolář, 2012, s. 13) proto herním designérům doporučuje „studovat široké spektrum umění. Měli by zkoumat nejen cesty, po kterých různá umění dokázala s jistotou jít, ale i cesty, po kterých se nikdy nevydala“.

2.3 Roger Ebert

Osobou, která na sebe ve sporu o koncept videoher jako umění strhla asi největší pozornost, je však Roger Ebert. Tento známý novinář, filmový kritik a držitel Pulitzerovy ceny za filmovou kritiku z roku 1975 na Henryho Jenkinse nepřímo zareagoval v roce 2005. Ebert tehdy odpověděl jednomu svému čtenáři¹¹ se slovy: „Již jednou jsem napsal, že videohry jsou již ze své podstaty podřadnější než film a literatura. (...) Jsem ochoten uvěřit, že videohry mohou být elegantní, důvtipné, sofistikované, vyzývavé a vizuálně nádherné (...) ze samotné podstaty se toto médium ale nikdy nemůže posunout za hranici řemeslné zručnosti do stavu umění. Pokud vím, tak nikdo nikdy nebyl schopen uvést videohru, která by byla hodna srovnání se slavnými dramatiky, básníky, filmaři, spisovateli a skladateli“ (Ebert, 2005 in Kolář, 2012, s. 14). V roce 2010 pak pokračoval v článku *Video games can never be art*¹² (Videohry se nikdy nemohou stát uměním), čímž na internetu rozpoutal velmi silnou diskusi. Poté, co musel čelit obrovskému množství reakcí, rozhodl se později upustit od slova ‚nikdy‘ a uznal, že v daleké budoucnosti, které se však nikdo z nyní žijících nedožije, videohry možná uměním budou moci být (Kolář, 2012, s. 14-15). Podle Eberta (2010) je „rozdíl mezi uměním a hrami ten, že hru můžete vyhrát. Má svoje pravidla, body, úkoly, výsledek. Může vás napadnou hra bez bodů a pravidel, ale taková hra, řekl bych, přestává být hrou a stává se jen zastoupením příběhu, románu, divadelní hry, tance, filmu. Tyto nemůžete vyhrát. Můžete je jenom prožít“ (Ebert, 2010 in Kolář, 2012, s. 15). Podle Koláře (2011 in Büscher et al., 2011, s. 117-118) však současné tendence designu videoher směřují spíše k zážitkům z hraní, než k zážitkům z dosažení cílů. Hráči tak už nepotřebují ani tak ve hrách vítězit, ale spíše je intenzivněji prožívat. Pravidla a jejich spojitost s videohrami tak Kolář rozhodně nebere jako důvod, proč by videohry nemohly být považovány za umění. Všechny formy umění totiž podle něj mají pravidla, „která se v průběhu let, desetiletí a staletí proměňovala a stále proměňují.“ Dříve tak bylo za výtvarné umění považováno jen to, co bylo orámované a na plátně, jindy byly doby, kdy byl střih ve filmu brán jako negativní prvek. Právě porušováním

¹¹ Ebertův článek *Why did the chicken cross the genders?.* Dostupné z: <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>.

¹² Ebertův článek *Video games can never be art.* Dostupné z: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.

pravidel se tak podle něj „hranice umělecké formy vždy posouvají o něco dál“ (Kolář, 2011 in Büscher et al., 2011, s. 117-118).

Dalším z napadnutelných argumentů Rogera Eberta je interaktivita videoher, jako jejich překážka k tomu, být uznány jako umění. K tomu se vyjádřil herní vývojář Tim Schafer, který řekl: „Ebert tvrdí, že hry nemohou být uměním, protože jsou interaktivní. Divadelní hra, kde herci aktivně zapojují do hry publikum, tedy přestává být v tu chvíli uměním?“ (Schafer, 2007 in Kolář, 2012, s. 19) Podle Vojtěcha Koláře (2012, s. 19) se pak videohry odlišují od jiných forem umění právě tímto prvkem interaktivity.

2.4 Jason Rohrer

Proti nekompromisnímu názoru Rogera Eberta se postavil nezávislý herní designér Jason Rohrer. Rohrer v poslední době vytvořil několik her, které výrazně posunuly hranice nejen herního designu, ale i nových uměleckých forem. Rohrer se nesnaží ve svých videohrách spoléhat na dech beroucí vizuální efekty, spíše se snaží o „boření ustanovených norem herního designu“ (Kolář, 2012, s. 16). Ačkoliv je dnes populární v herním odvětví především simulovat realitu, Rohrer se rozhodl vytvářet raději videohry, které by mohly být metaforou lidského života ve spojitosti s naší individuální zkušeností. Sám Jason Rohrer sám sebe nenazývá umělcem, považuje se spíše za tvůrce uměleckých her (*art games*) (Kolář, 2012, s. 16-17). On sám tak tvrdí, že „videohry nejsou obecně považovány za umění z toho důvodu, že jsou založené na zábavě“ (Rohrer, 2009 in Kolář, 2012, s. 17).

Rohrer v dokumentu¹³ z roku 2009 prohlásil: „Obyčejná zábava není považována za něco hodnotného. To však mluvíme již o kritice hodnot, a ne kritice videoher. Zatím ještě nejsme připraveni zřeknout se u her povrchní zábavnosti. Přesto se svým herním designem snažím tvořit tak, abych videohru povznesl nad pouhou povrchní zábavu“ (Rohrer, 2009 in Kolář, 2012, s. 17). Zajímavý je ale především moment Rohrerovy částečné shody s Ebertem, kdy Rohrer v článku pro magazín *Esquire*¹⁴ řekl, že: „Ebert má pravdu. Hry za moc nestojí. Vývojářské společnosti strávily tolik let vytvářením lebek, které perfektně vybuchují a vody, která se tak hezky vlní, že už jim nezbyl čas na

¹³ Baumannův dokument *Into the night with Jason Rohrer and Chris Crawford*. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=zA_0_dSD3-Q.

¹⁴ Fagonův článek *The Video-Game Programmer Saving Our 21st-Century Souls*. Dostupné z: <http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208>.

to, naučit se vyrábět hry, které by byly stejně emocionálně hutné, jako ty nejlepší romány a filmy. Většina her je jen ztrátou času. Bezduchá. Prázdná“ (Rohrer, 2008 in Kolář, 2012, s. 17-18). Rohrer tak ve svém článku *Mission*¹⁵ z roku 2006, považovaném za manifest *art games*, tvrdí, že lidé potřebují „hry, které riskují a hry, které aspirují na to být uměním“. Podle něj není důležité, odkud tyto videohry vzejdou, ovšem za nejlepší kandidáty považuje videohry z nezávislé scény (*indie games*). To však samo o sobě nestačí. „Musíme se naučit využít tuto nezávislost a dělat věci jinak. Tak jako to třeba v mainstreamovém průmyslu nejde“ (Rohrer, 2006 in Kolář, 2012, s. 17-18).

2.5 Studio Tale of Tales

Na argumenty, že videohry nemohou být uměním, protože mají pravidla nebo se snaží být především (a pouze) zábavné odpovídá belgické nezávislé vývojářské studio Tale of Tales, které je známé především svým zcela revolučním přístupem k videohrám. Jeho zakladatelé Auriea Harvey a Michael Samyn prohlásili, že nevytvářejí hry, ale nehry (*non-games*). Tito herní vývojáři se tak snaží termín *non-games* oprostit od všech konvencí, které většinou se slovy hra nebo počítačová hra spojujeme (Kolář, 2012, s. 18).

2.6 Grant Tavinor

V posledních letech začínají vznikat první čistě vědecké studie a teorie, které sledují problematiku uměleckosti videoher. Asi nejaktuálnější akademický pohled je pohled filosofa (a zároveň hráče videoher) Granta Tavinora, působícího na Lincoln University. Tavinor tvrdí, že „videohry v náležitém konceptuálním vztahu nesporně mají být považovány za umělecká díla a vnímány jako umění“ (Tavinor, 2009, s. 172). Ve své knize *The Art of Videogames* se Tavinor snaží videohry zasadit do jedné z existujících teorií definujících umění, konkrétně klastrové teorie umění, jelikož „videohry mají své vlastní typické vlastnosti a znaky, v rámci kterých by měly být hodnoceny. Neměly by být hodnoceny pouze jako odvozené formy od již existujících typů“ (Tavinor, 2009, s. 172). Podle něj nám uvažování o videohrách jako nové formě umění může pomoci zjistit toho více o větších třídách spojených s uměním, jako je populární umění, fikce, vizuální umění nebo vyprávění (narativita), které jsou všechny součástí videoher

¹⁵ Rohrerův článek *Mission*. Dostupné z: <http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/index.php>.

(Tavinor, 2009, s. 12-13). Tavinor tak přebírá myšlenku Umberta Eca, který v knize *Kant a ptakopysk* mluví o objevení Ptakopyska podivného. Říká, že objevení určitého nového druhu nám může otevřít cestu k bližšímu poznání něčeho již dříve objeveného, a nebo nám to může dát podnět k tomu, abychom přezkoumali a třeba i zaktualizovali již dříve ustavené poznatky. Tavinor pak v této souvislosti mluví o tom, že „videohry mají potenciál stát se ‚kulturními ptakopysky‘ a být tak ‚novou formou reprezentativního umění¹⁶‘, které pro zajištění zábavních účelů zahrnuje počítačovou technologii“ (Tavinor, 2009, s. 12-13). Právě kulturní precedenty, jako vizuální reprezentace, hry, interaktivní fikce a vyprávění, obsažené v uměleckých, ale i neuměleckých dílech, zabírají své publikum prostřednictvím svých specifických konstrukčních forem. Podle něj tak „tyto formy reprezentované skrze digitální médium videoher produkují nové možnosti umělecké tvorby“ (Tavinor, 2009, s. 12-13). Videohry nás tak zapojují do procesů, typických pro jiné kulturní a umělecké formy, inspirují nás k tomu, abychom při vnímání krásy vytvářeli soudy a směřují nás k tomu, abychom interpretovali věci okolo sebe. Zároveň nám pomáhají probouzet naše emoce. „Podobně jako tradiční umělecké formy tak videohry přináší otázky týkající se estetiky, reprezentace, narativity, zapojení emocí, ale i morálky“ (Tavinor, 2009, s. 12-13) a právě tyto otázky byly vždy v centru zájmu filosofů umění.

3 Videohra jako umělecké dílo

V přechodných kapitolách jsem představila nejdůležitější pojmy a argumenty objevující se v diskusi o uměleckosti videoher. Je tedy na základě těchto definic možné tuto problematiku nějakým způsobem podchytit a případně jí dát i řešení? Jak již bylo řečeno, celá diskuse o videohrách jako novém uměleckém žánru v podstatě stojí a padá na otázce ‚co je umění‘, jejíž problematiku jsem rozebrala v předešlých kapitolách. Jak je tedy možné, prohlašovat o videohrách, že se nikdy nemohou stát uměním, když vlastně stále nevíme, co přesně umění je? V této kapitole se tak zaměřím na pravděpodobně nejzásadnější aspekty této práce. Rozeberu doposud nejvhodnější teoretické přístupy snažící se definovat pojem umění, které by mohly být aplikovatelné právě na otázku po uměleckosti videoher. Mimo jiné se také zaměřím na dva velmi specifické žánry videoher, tedy *non-games* a *art games*. Jak už z názvu vyplývá, *art*

¹⁶ Druh umění, který se snaží popsat fyzické vzezření reality. Často bývá nahrazováno pojmem figurativní umění.

games mají k definicím umění skutečně asi nejbližší, a spolu s *non-games* do videoherní praxe přinášejí zcela unikátní nové přístupy a myšlenky. Podle Tiffany Holmes (2003, s. 51) videohry jednoznačně „představují významnou a nově se rodící uměleckou formu, která pobízí zkoumání nových prostorových modelů interakce.“ Sama Holmes, která je umělkyní zabývající se potenciálem technologií, vidí jako kulturní přínos videoher (a především *art games*) jejich schopnost inteligentně reagovat pomocí technologie na struktury a vztahy ve společnosti (například na vztahy mužů a žen). *Art games* jsou pak podle ní „navrženy primárně pro vzdělané a akademicky orientované publikum“ (Holmes, 2003, s. 51).

3.1 Videohra jako zábava

Jednou z hlavních překážek pro definování videoher jako umění bývá skutečnost, že jsou videohry častokrát spojovány s myšlenkou neproduktivní zábavy. Podle Vojtěcha Koláře (2012, s. 21) „mnozí literární, divadelní a filmoví znalci, kunsthistorici i někteří umělci kritizují videohry z mnoha různých úhlů. Příběhy vyprávěné ve hrách bývají nejen odborníky, ale i samotnými hráči často považovány za triviální, častěji však jen za hloupé“. Videohry jsou tak mnohdy kvůli své snaze o zábavnost vylučovány z vážných diskusí jako něco, o čem je zbytečné mluvit. Právě onen prvek zábavnosti kritizoval již zmiňovaný Jack Kroll nebo žurnalista a bývalý ředitel Institutu současného umění v Londýně, Ekow Eshun. Podle Koláře však „neslučitelnost zábavy a umění prozatím nikdo nepotvrdil, především z toho důvodu, že jistá míra zábavy je blízká všem druhům umění.“ Kolář tak zmiňuje například osobu Williama Shakespeara, který se stal významným dramatikem právě díky zábavnosti svých děl (Kolář, 2012, s. 21-22). Skutečnost, že daný artefakt vykazuje prvky zábavy nebo zábavnosti by se tak nemělo stát deklasujícím prvkem, zamítajícím artefaktu možnost stát se uměleckým dílem.

3.2 Umění jako to, co obohacuje

Podle britského filosofa umění Beryse Gauta (2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 382) bychom se měli naučit rozlišovat mezi uměním a zábavou, umění totiž podle něj má přinášet více než jen požitek. Mělo by být i nějakým způsobem odvážné nebo objevené. Lidé totiž mají automatickou „tendenci objekty v určitých žánrech, jako například hudba nebo malba, nahlížet jako umělecká díla, protože tyto kategorie jsou dobře etablované“. Pokud však vzniká objekt, který sice stojí mimo tyto žánry, ovšem vyniká například krásou nebo tvůrčí originalitou, měli bychom ho také posuzovat jako

umění. Podobné je to například i s rysem dovednosti, kde pokud shledáváme právě její nepřítomnost, cítíme nutkání objekt nahlížet jako něco, co vylučuje, že by šlo o umění. Gaut (2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 382) v tomto kontextu předkládá velmi hojný argument z oblasti (především současného) umění, kde často slyšíme: „tohle zvládne i moje dítě!“.

3.3 Videohry v galeriích a muzeích

Jedním z argumentů pro uznání videoher jako uměleckého média může být například přítomnost zástupců videoher v galeriích a muzeích. Právě tato skutečnost totiž odpovídá přístupu institucionální teorie umění, jejíž podstatou je, že „její proponenti se nesoustředí na vlastnosti či funkce uměleckého díla, nýbrž na kontextuální podmínky jeho vzniku. Nejedná se však o analýzu tvůrčího uměleckého procesu, nýbrž o určení podmínek specifického (sociálního, kulturního či teoretického) rámce, v němž umění vzniká, v němž je hodnoceno, diskutováno, podporováno a obchodováno“ (Kulka a Ciporanov, 2010, s. 89). George Dickie teorii rozpracovává směrem k nutným a postačujícím podmínkám. Umělecké dílo tak může být pouze „artefakt, který zástupce světa umění prohlásí za kandidáta na umělecko-estetické posouzení“ (Dickie 1969, s. 253-256 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 91). Právě skutečnost, že byla videohra zmiňovaným zástupcem umění, tedy umělcem nebo kurátorem, vybrána a vystavena v galerii nebo muzeu pak může být pro zastávce této teorie dostatečným důvodem, proč videohrám status umění přisoudit.

Příkladem videoher, dobývajících galerie může být londýnská Barbican Art Gallery, která otevřela v roce 2002 dočasnou exhibici s názvem *Game on: historie, kultura a budoucnost počítačových her*. Podle jejích tvůrců byla výstava v Anglii první svého druhu a jak již z názvu vyplývá, zaměřovala se na přiblížení nejdůležitějších mezníků vývoje videoher od roku 1962 až do současnosti. Výstavu tvořilo 10 nejdůležitějších herních konzolí a 125 videoher, které bylo na místě možné si zahrát, příkladem mohl být *Space Invaders*, *Sonic the Hedgehog*, *Metal Gear Solid 2*, *Final Fantasy* nebo *Grand Theft Auto*. Postupně pak tato exhibice putovala do nejružnějších galerií po celém světě (Barbican Art Gallery, 2002).

Asi nejvýznamnějším krokem v tomto směru, bylo otevření trvalé expozice složené ze 14 videoher v Muzeu moderního umění (MoMA) v New Yorku, a to v roce 2012. Expozice měla oslavit videohry jakožto umělecké médium. Videohry byly zařazeny mezi trvalou expozici architektury a designu. Mezi vystavovanými videohrami nechyběl

Pac-Man, Myst, Katamary Damacy, Portal nebo *Passage*. Kurátorka Paola Antonelli k tomu dodává, „videohry byly vybrány jakožto mimořádný příklad interaktivního designu, tedy oblasti umění, kterou se MoMA snaží již dávno probádávat a sbírat její zástupce. Interaktivní design je totiž jeden z nejvýznamnějších a nejdiskutovanějších projevů kreativity v současném designu“ (Antonelli, 2012 in Solon, 2012).

Ve stejném roce byla ve Spojených státech představena výstava *The Art of Video Games*, začínající nejprve ve washingtonském Smithsonian American Art Museum a následně putující do dalších amerických států. Tato expozice se zaměřila především na vývoj videoherního média v kontextu posledních čtyřiceti let a byla rozdělena do několika fází, které shrnuly videoherní historii na příkladu několika nejvýznamnějších videoher té doby. Kurátorem byl Chris Melissinos, zakladatel organizace Past Pixel, snažící se sbírat a „konzervovat“¹⁷ staré videohry a konzole. Právě výstava *The Art of Video Games* byla jedním z prvních projektů této organizace (Smithsonian American Art Museum, 2012).

Zajímavým, avšak výrazně odlišným jevem jsou i muzea, vznikající pouze pro potřeby představení videoher jako zcela specifického společenského a kulturního fenoménu. Mezi tyto instituce můžeme zařadit Muzeum videoher v Římě, pařížské Le Musée du Jeu Vidéo nebo Dánské Spil:Museet (Muzeum hry). Tato muzea nabízejí expozice nových médií a videoher, konzolí ale i doplňkových nebo reklamních materiálů a podobně. Návštěvníci si zároveň mohou videohry na místě zahrát.

3.4 Další teorie, které mohou dát videohrám status umění

Kulka a Ciporanov (2010, s. 345) se domnívají, že „kritika definice umění podle mnohých přesvědčivě neukázala, že je kladení otázky po konceptuálním esenciálním pojivu ‚umění‘ dotýkající se racionality našeho jazykového chování i praktického jednání a souzení, odsouzeno k neúspěchu.“ Někteří současní autoři se tak snaží přijít pohledem, který pravděpodobně nebudeme moci považovat za zcela inovativní nebo radikální, ovšem podle autorů se snaží o jisté zhodnocení a odstoupení od problematiky, což jim umožní „promýšlet a dotahovat koncepce, které v konkurenci náročné a

¹⁷ Proces konzervace můžeme pochopit jako snahu zachovat určitý artefakt. Podobně se mluví například o konzervaci historických staveb a podobně. Artefakty pak mají být zakonzervovány v současném stavu, aby nedocházelo k jejich dalšímu poškození až následnému trvalému zániknutí. Mají tak být zachovány i pro další generace.

relativně dlouhé kritické diskuse obstály“ (Kulka a Ciporanov, 2010, s. 346). Zároveň je těmto současným pohledům společná vysoká míra otevřenosti, která pramení z vědomí dosavadního množství definic, které se však vzájemně vylučují, ačkoliv třeba nezáměrně. Jako příklady zde představuji klastrovou teorii umění Beryse Gauta a teorii ‚eudaimonistické funkce‘¹⁸ Davida Novitze.

3.4.1 Klastrová teorie umění

Berys Gaut ve svém článku ‚*Umění jako klastrový pojem*‘ z roku 2000 představuje podle Tomáše Kulky a Denise Ciporanova (2010, s. 347-348) „znovuoživenou myšlenku otevřeného pojmu umění a jeho nesubstanciálního (klastrového) vymezení.“ Oproti Morrisi Weitzovi, který využívá při klasifikaci umění metodu rodových podobností, Gaut dává přednost své teorii identifikace umění spojené s nástinem otevřeného souboru, nebo také klastru, konkrétních kritérií (vlastností), kde je vždy postačující pouze přítomnost alespoň jednoho kritéria, aby mohl být objektu udělen status ‚umění‘. Gaut tak přichází s tzv. klastrovou teorií umění. Na rozdíl od klasického definičního vymezení u klastrové teorie není nutné, aby byl objekt charakterizován uzavřeným souborem těchto vlastností. Gaut tak razí myšlenku, že pojem umění není vymezen žádnou esenciální vlastností, ale shlukem nebo trsem kritérií, který však není nijak ohraničený a uzavřený, ale naopak jde o rozšířitelnou množinu. Podle Kulky a Ciporanova se tak Gaut snaží o překonání nedostatků Weitzem převzaté Wittgensteinovy metody rodových podobností, které Gaut vytýká především její „vágnost, vycházející z nevyjasnění postupu, jak takto kritéria podobnosti paradigmatickým dílům konkretizovat“ (Gaut, 2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 347-348).

Podle Beryse Gauta (2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 377) se ani přes existenci nejrůznějších teorií (funkcionalistické, institucionální, historické a dalších) stále nepodařilo najít shodu v tom, která z těchto analýz umění je správná. Podle Gauta (2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 380) je „klastrový popis pravdivým popisem pojmu pouze v případě, kdy existují vlastnosti, jejichž výskyt v předmětu znamená, že je konceptuálně nutné, že budou přispívat k jeho zařazení pod daný pojem“. Vlastnost

¹⁸ Autor sám svou teorii takto nenazývá, nepoužívá totiž žádný název a v podstatě myšlenku ani nepovažuje za teorii, ale spíše jakýsi přístup. Takovéto pojmenování jsem zvolila sama, abych mohla Novitzovu myšlenku jednodušeji interpretovat a srozumitelně používat v textu.

(nebo také kritérium) tak chce chápat pouze jako faktor, jehož „výskyt z konceptuálního hlediska nutně přispívá k zařazení objektu pod daný pojem“ (Gaut, 2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 380). Ačkoliv tak není přesně dáno, které vlastnosti musí artefakt splňovat, aby mohl pod daný pojem spadat, je však nutné, aby existovaly jisté disjunktivně nutné podmínky, tzn. „musí být pravda, že pokud objekt spadá pod pojem, platí některá kritéria“ (Gaut, 2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 380-381).

Autor klastrové teorie umění předkládá soubor vlastností, jejichž výskyt podle běžného úsudku přispívá k tomu, že bude věc zahrnuta mezi umělecká díla, a naopak nepřítomnost těchto vlastností toto zařazení mezi umění stěžuje. Mezi tyto vlastnosti řadí: „1. Mít pozitivní estetické vlastnosti, jako být krásný, ladný, elegantní (vlastnosti z nichž může pramenit smyslový požitek); 2. vyjadřovat emoce; 3. být intelektuálně odvážný (tj. zpochybňovat ustálené názory a způsoby myšlení); 4. být formálně komplexní a koherentní; 5. mít schopnost sdělovat komplexní významy; 6. projevovat individuální pohled na věc; 7. být výsledkem tvořivé imaginace (být originální); 8. být artefaktem nebo provedením vyprodukovaným s mimořádnou dovedností, 9. přináležet k existujícímu uměleckému druhu (hudba, malba, film, atd.); a 10. být výsledkem záměru vytvořit umělecké dílo.“ Gaut ovšem nevyklučuje, že je možné některá tato kritéria zpochybňovat, nebo k nim naopak dodávat další (Gaut, 2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 383). Vhodným ověřením této teorie pak jsou podle Gauta (2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 386-387) tři podmínky adekvátnosti vysvětlení nějakého pojmu. Zaprvé by se mělo vysvětlení pojmu shodovat s intuicí, zadruhé by se mělo shodovat s normou a jako poslední by každé navržené vysvětlení mělo být heuristicky užitečné.

Ta nejlepší estetická bádání se podle Gauta (2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 400-401) „nezabývají otázkou definice, ale snaží se spíše porozumět rozmanitým možnostem, které umění má“. Tato bádání se tak nezabývají tím, „co činí umění jedinečným, ale zkoumají to, co má umění společného s jinými oblastmi lidské zkušenosti“. Sledují tak vztahy mezi estetikou a filosofií mysli, filosofií jednání a filosofií jazyka. Klastrová teorie se pak podle Gauta snaží tento přístup ospravedlňovat a podporovat (Gaut, 2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 400-401). Umělecké dílo totiž podle něj činí uměleckým dílem především výskyt rozmanité řady vlastností, které mají mnoho společného s jinými oblastmi lidské zkušenosti a kritéria na jejich posouzení mohou být různá. Klastrová teorie umění se tak snaží poukázat na nutnost větší vnímavosti vůči různorodosti uměleckých forem a umělecky relevantních vlastností

(Gaut, 2000 in Kulka a Ciporanov, 2010, 401). Právě toto hledisko je dle mého názoru při dnešních technologických a společenských možnostech jedním z nejzásadnějších. Klastrová teorie umění, tak jak ji na diskusi o umělecké povaze videoher poprvé aplikoval Grant Tavinor (2009) v knize *The Art of Videogames*, se mi tak zdá jako nejvhodnější a nejsoučasnější teorie, která by do diskuse o uměleckosti videoher mohla přinést konečně jistý prvek rozřešení. Klastrovou teorii pak aplikuji na vybrané příklady videoher v páté kapitole s názvem *Případová studie*.

3.4.2 Teorie ‚eudaimonistické funkce‘

Další z teorií může být převzata z filosofického bádání Davida Novitze, novozélandského filosofa, estetika a humanisty. Podle Kulky a Ciporanova (2010, s. 346) Novitzova ústřední myšlenka zní: „klasifikační spory ohledně role a statutu jistých artefaktů se objevují tam, kde se střetávají rozdílné hodnotové kontexty lidí vedoucích konkrétní při, nebo tam, kde čelíme radiální umělecké inovaci, která ovládla především umění 20. století.“ Právě proto by nás nemělo překvapovat, že největší diskuse o definici umění pochází právě z této doby. K vyřešení těchto sporů pak podle tradičních filosofů umění potřebujeme znát jakousi nadčasovou definici umění, ovšem podle Novitze tato znalost není nutná, ale naopak bychom měli vědět „jak a proč klasifikujeme určité objekty a činnosti jako umělecká díla a jaký status v naší společnosti mají či nemají určité artefakty zaujímat“ (Novitz, 1996 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 346).

Podle Novitze (1996 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 346-347) totiž k umění přistupujeme s předpokladem, že nám zajistí naplnění jistých ‚eudaimonistických funkcí‘, a právě zklamání z tohoto očekávání vede k následujícím klasifikačním nedorozuměním. Tímto podtržením ‚eudaimonistické funkce‘ umění, ale zároveň i důrazem na usilování o porozumění druhým, Novitz poodkrývá to, co je při jeho chápání problému klasifikace základní – a v předchozí diskusi o povaze umění zůstalo nepovšimnuto – tedy etický rozměr. V jeho koncepci nejde ani tak o metafyzické spory snažící se získat věčnou esenci výrazu umění, ale namísto toho se snaží o pochopení a respektování potřeb, zájmů a hodnot druhých lidí (Novitz, 1996 in Kulka a Ciporanov, 2010, s. 346-347). Pokud tedy teorii aplikujeme na problematiku videoher jako umění, podle Novitze by tak měli mít lidé (uživatelé videoher) nárok videohry považovat za umění, pokud je tento nárok jejich obhajitelnou potřebou a zájmem a vyjadřuje jejich

hodnoty. Tento nárok směřovaný ze strany uživatelů videoher by pak měl být uznán zástupci světa umění, a ti by měli videohry přijmout jako novou uměleckou formu.

3.5 Videohry, které si nehrají na hry

Mezi videoherními žánry najdeme mimo jiné takové žánry, které jsou v jistém ohledu velmi specifické. Jsou to videohry, které v podstatě neaspírují na to, být klasickými videohrami a místo toho se snaží být v jistém ohledu jedinečné a převratné. Nenabízejí například hráči typický prožitek skrze procházení herním dějem a získávání a dosahování jistých ‚gólů‘. Místo toho předkládají například silnou ústřední myšlenku a emotivní umělecký zážitek, zprostředkovaný intenzivním hudebním doprovodem, propracovaným prostředím, úchvatnou výpravou a podobně. Tiffany Holmes (2003, s. 46) vysvětluje rozdíl mezi tradičními videohrami a *art games* tak, že tradiční videohry představují velmi vážnou výzvu pro hráčovu koordinaci očí a rukou. *Art games* se naopak zaměřují na hráčovy duševní pochody, které ho současně provádí skrze videohru a umožňují mu dekodovat abstraktní poselství hry.

3.5.1 Art game (umělecká videohra)

Pro tuto práci je asi nejzásadnější videoherní žánr *art game*, nebo také umělecká videohra. Termín *art game* byl poprvé akademicky použit v roce 2003 již zmiňovanou Tiffany Holmes, vyučující dodnes na School of the Art Institute of Chicago. Podle Holmes (2003, s. 46) jsou *art games* „interaktivní díla, která jsou obvykle i komická. *Art games* jsou dílem vizuálního umělce, který má za cíl jeden, nebo více z následujících faktorů: komentuje kulturní stereotypy, předkládá smysluplnou sociální nebo historickou kritiku, nebo vypráví příběh neotřelým způsobem“. Holmes pak dodává, že tyto videohry mají většinou také jasně vymezenou cestu k výhře, nebo úspěchu, která vede skrze duševní výzvu. Tato cesta prochází přes sérii úrovní, které však nemusí být nutně hierarchické, nebo je toto postupování videohrou zajištěno prostřednictvím hlavní postavy nebo ikony, reprezentující hráče (Holmes, 2003, s. 46). U *art games* je však zásadní, že jsou již od začátku umělcem zamýšleny a vytvářeny jako umělecké dílo a nebo má jejich struktura vyvolat specifickou a předpokládanou reakci u jejího publika. Další charakteristikou *art games* může být také typický postup, při kterém se videohra snaží přijít se zcela unikátním a nekonvenčním vzhledem, který může častokrát stát mimo naše všeobecná estetická měřítka. Zároveň mohou tyto videohry narušovat naše zažité požadavky na komplexitu designu (McKown, 2008). To,

že nejsou tyto videohry pouze hrami, ale zároveň i uměním jedni zdůvodňují prvotní intencí umělce, vytvářet videohru jako umělecké dílo, pro jiné je důvodem zase fakt, že jsou videohry jako umělecké dílo prezentovány. Jako příklad uvádí Kristine Ploug (2005) známou českou videohru *Samorost* z roku 2003, která byla svým autorem Jakubem Dvorským vytvořena jako velmi zvláštní a osobitý designový projekt. Autor rozhodně nezamýšlel videohru považovat za umění, ovšem několik kurátorů tuto hru za umění prohlásilo a od té doby je videohra spojována s pojmem *art game*.



Obrázek 5: Ukázka ‚asteroidu‘ z videohry *Samorost* (2003) Jakuba Dvorského ze studia Amanita Design, zdroj: facepunch.com

Uměním pak mohou být nejen nezávislé videohry, ale i videohry komerční, avšak za předpokladu, že se nacházejí ve správném kontextu. Komerční videohry bez debat taktéž vyžadují talent, schopnosti a odhodlání. Přestože jsou produkovány spíše pro zábavu, než s uměleckou intencí, můžeme sledovat některé jejich další příklady, které nebyly jako umělecké videohry zamýšleny, ovšem byly za umění osobami ze světa umění prohlášeny (Ploug, 2005).

Phillipa Jane Stalker (2005, s. 7) ve své eseji *Gaming in Art* navazuje na myšlenku Tiffany Holmes a tvrdí, že „*art game* je přesněji řečeno videohra, většinou určená spíše pro počítače, než herní konzole, která se obvykle, ale ne výlučně zabývá nějakým sociálním nebo politickým tématem, a to právě skrze videoherní médium.“ Umělec se

pak snaží upravit herní funkce dané videohry tak, aby zapůsobil na vzájemnou interakci hráče a videohry.



Obrázek 6: Screenshot z dokumentární videohry *The Cat and the Coup* (2001), mapující život Mohammada Mosaddegha, bývalého iránského premiéra, zdroj: thecatandthecoup.com

Podle Kristine Ploug (2005) je také zajímavé, že ačkoliv jsou videohry uměním budoucnosti, přesto se mnoho umělců a herních vývojářů navrací k takzvané retroestetice her ze 70. a 80. let. V současnosti tak můžeme vidět obrovské množství „pixelových videoher“¹⁹. Důvodů pro vznik těchto her může být několik: může to být „nostalgie po starých, ikonických, ale přesto estetických videohrách, které znali umělci z dob svého mládí, někdy to ale může být z důvodu zdoluhavého procesu vytváření 3D prostředí, které vyžaduje opravdu mnoho času“. Jindy může být důvodem fakt, že ačkoliv si videoherní průmysl může dovolit utratit velmi vysoké finanční částky a vývoji videohry věnovat dlouhé roky, pro jednotlivé vývojáře však takový přístup častokrát možný není. Jaroslav Švelch (2009, s. 209) pak tvrdí, že se někteří herní vývojáři „obracejí zpět k dobám panenských videoher“ z toho důvodu, že chtějí navázat na dobu ještě před zmiňovanou „infekcí závidy k filmu (*film envy*)“. To, co bylo podle těchto vývojářů na videohrách jedinečné, byla „právě ona abstraktní, dvojrozměrná a naivistická estetika *Space Invaders* (1978) a *Manic Miner* (1983). Zatímco tak byly

¹⁹ S termínem „pixelová videohra“ jsem se oficiálně v literatuře nesečkala, přesto ho používám jako označení videoher, záměrně používajících pixelovou grafiku.

ještě nedávno umělecké ‚retro‘ hry na okraji zájmu médií i hráčské veřejnosti, nyní se začínají pomalu, ale jistě dostávat do popředí“ (Švelch, 2009, s. 209). Příkladům ‚pixelových videoher‘ budu věnovat větší pozornost v kapitole *Případová studie*.



Obrázek 7: Počáteční fáze videohry *Don't look back* (2009) znovuoživující příběh Orfea a Eurydiky z řeckých bájí a pověstí, zdroj: d.ibtimes.co.uk

Na závěr upozorňuje Kristine Ploug, že *art games* nejsou návykové (Ploug, 2005) a Tiffany Holmes (2003, s. 47) dodává, že u nich není zamýšleno, aby je hráč hrál opakovaně, častokrát jsou totiž vytvořeny takzvaně ‚na jedno použití‘.

3.5.2 Non-game (nehra)

Další z termínů používaných jako antonymum k tradičním videohrám může být například žánr a herní přístup s názvem *non-game* nebo také *no-game*. Pojem *non-game* použil poprvé v roce 2005 ve své přednášce na Konferenci herních vývojářů (Game Developers Conference) tehdejší prezident společnosti Nintendo, Satoru Iwata. *Non-games* pak popsal jako videohry, které „jsou formou zábavy, která však postrádá vítěze, nebo reálnou akci či rozuzlení“ (Iwata, 2005 in IGN, 2005, s. 3). Podle Francisca Queiroze (2005, s. 2) žánr *non-game* „postrádá snahy vnutit hráči nejrůznější herní ‚góly‘, které jsou typické pro tradiční videohry, podobně chybějí i cíle, úkoly a výzvy, které musí hráč splnit“. Právě skutečnost, že tyto elementy *non-game* chybí, má za následek menší omezení a odpor ze strany *non-game* směrem k hráči. Hráč se tak může ve videohře v podstatě téměř neomezeně a spontánně pohybovat a manipulovat s ní,

čímž aktivně a velmi bohatě zapojuje svou kreativitu. Samotné hraní se tak stává smysluplnou činností, nabízející hráči prostor pro sebevyjádření (Queiroz, 2005, s. 2). Toto stanovisko můžeme sledovat i na velmi precizně a uchopitelně stanoveném krédu studia Tale of Tales, které hlásá: „Naším cílem je vytvářet elegantní a emocionálně bohatou interaktivní zábavu. Jako umělci se zaměřujeme a krásu a požitek. Chceme vytvářet umění pro lidi. Jako vývojáři věříme, že videohry mohou být stejně rozmanité a smysluplné médium jako každé jiné. Chceme vytvářet hravé zkušenosti a prožitky, které budou apelovat na hráče i nehráče. Snažíme se vytvářet expresivní styčné plochy, které zaujmou svým poetickým příběhem skrze jednoduché ovládání“. Zároveň dodávají: „Doufáme, že výlučným odmítáním typických herních elementů, jako jsou pravidla, cíle výzvy a odměny, dosáhneme nových cest, jak pobavit a ‚osvítit‘ naše publikum. Cest, které nám dají větší svobodu ve výběru tématu a které umocní emocionální odezvy.“ (Harvey a Samyn, 2010). Je však nutné si uvědomit, že „i v srdci té nejalternativnější hry se najdou základní pravidla, která posouvají děj dá. Bez nich by byl hráč uvězněn ve statickém virtuálním světě“ (Kolář, 2011 in Büscher et al., 2011, s. 122).



Obrázek 8: Videohra The Endless Forest (2005) ze studia Tale of Tales umožňuje hráči vytvořit si unikátní postavu jelena a bez použití slov komunikovat s ostatními hráči a volně se pohybovat po lese. Videohra nemá pravidla, herní góly ani cíle, zdroj: s99.photobucket.com

3.6 Vysoké versus populární umění

Pavel Zahrádka (2010, s. 205) tvrdí, že se v moderní západní situaci setkáváme s neustálým vystavováním protikladů v oblasti umění. Literatura je tak stavěna proti komiksu, poezie proti počítačovým hrám, symfonická hudba proti rockové hudbě a

umělecká literatura proti té brakové. Zahrádka se ve své eseji s názvem *Vysoké versus populární umění* věnuje právě tomuto procesu oddělování a dodává, že „tyto protiklady mají svůj původ v obecné představě o rozdílu mezi vysokým a nízkým uměním“. Tvůrci děl tzv. vysokého umění jsou vystavováni v „chrámech kultury“ (knihovnách, galeriích, muzeích, koncertních sálích) a jejich recipienti jsou považováni za osoby s „vytříbeným a kultivovaným vkusem“ (Zahrádka, 2010, s. 206). Díla vysokého umění jsou zároveň díla s vysokou uměleckou hodnotou (Gans, 1974, s. 19-51 in Zahrádka, 2010, s. 207), zatímco díla populárního umění jsou vnímána jako zdroj pokleslé a pochybné zábavy, „jejich tvůrcům je upírán status umělců a jejich recipientům je přisuzován nedostatek dobrého vkusu“ (Zahrádka, 2010, s. 206). „Dílům populárního umění je vytýkán například nedostatek komplexity, estetické intenzity či sjednocenosti.“ Kromě estetických výhrad však kritici argumentují i nebezpečím negativního vlivu populárního umění na kulturní a sociální život společnosti (Gans, 1974, s. 19-51 in Zahrádka, 2010, s. 207). Populárnímu umění jsou tak vytýkány tyto aspekty: (1) komerční charakter jeho tvorby (umění je sériově vytvářeno za účelem zisku), (2) negativní vliv na umění vysoké (snižuje totiž kreativní potenciál společnosti), (3) negativní působení na publikum, čímž snižuje jeho smysl pro realitu a oslabuje schopnost publika oceňovat díla vysokého umění, (4) dalším vlivem je pak celkový negativní vliv na společnosti (protože podněcuje násilí a zločin, uvolňuje sexuální morálku a vede k politické pasivitě (Zahrádka, 2010, s. 207).

Komerce vs. umění ve videohrách

Právě otázka komerčnosti je jedním z hlavních argumentů, ponižujících možný umělecký status některých kulturních forem. „Média, která jsou vnímána jako ta, která se primárně ženou za penězi a popularitou jsou obvykle také spojována s nízkou vkusností. Opačně je nahlíženo na umění, které takovými motivy rozhodně poháněno není.“ „Stará média“ (rádio, film, televize) byla v minulosti vnímána spíše jako média, jejichž hlavní rolí bylo pobavení lidí, než že by měla poučovat a informovat (Egenfeldt-Nielsen, Smith a Tosca, 2008, s. 132). Podobně jako u filmu se tak i u videoher zanedlouho vyjevila otázka po komerčnosti a jejího vlivu na uměleckost videoher. Tento přístup tak uznal myšlenku, že některé žánry a přístupy mohou jistým videohrám usnadnit cestu ke statusu umění, zůstává však otázkou, zda můžou být za umění považovány videohry jako celá kategorie, tedy i ty, které náleží ke komerčním titulům, a které vznikají pod přísným dohledem a diktátem vydavatele. Není to právě snaha

zasáhnout spíše masy lidí, než specifické publikum, která komerčním videohrám ubírá na vážnosti a plnohodnotnosti, která je odděluje od videoher, jež se nesnaží zaměřovat pouze na zábavu, ale přinášejí i komplexní myšlenku?

Mike Salmond, působící na University of South Florida, před několika lety řekl, že „[videohry] nejsou ještě uměleckou formou srovnatelnou s filmem nebo divadlem. Myslím si, že v současnosti jsou videohry zneužívány korporacemi, které je produkují. Ve chvíli, kdy však začneme videoherní médium legitimizovat, můžeme se konečně začít snažit vytvářet videohry, které budou založené na umění“ (Salmond, 2004 in Stalker, 2005, s. 11).

3.6.1 Indie game, Independent game (nezávislá videohra)

Velmi specifický přístup v otázce uměleckosti videoher nabízejí videohry, vznikající nezávisle. Právě z této oblasti vychází drtivé množství *art games* a *non-games*. Podle mnoha odborníků z herní komunity je velmi složité termín *indie game* vůbec definovat. Herní komunita se však shodne na tom, že existují v podstatě dva hlavní definiční proudy, díky kterým se tento pojem dá logicky uchopit. Jeden z těchto proudů tak tvrdí, že *indie games* jsou ty, „u kterých byla k vytvoření uměleckého experimentu použita dosud nevyzkoušená technika“. Jiní zase míní, že *indie game* znamená „způsob uvažování, při kterém nedopustíte, aby vám peníze, marketing nebo velké korporace zastřely představu o vaší videohře“. Tímto se z *indie games* stávají díla, která jsou proslulá svou inovativností, kreativitou a možností pro výtvarníky vyjádřit se téměř neomezeně (Gnade, 2010). Juan Gril (2008, s. 1) pak dodává, že slovo nezávislý v těchto případech může znamenat buď nezávislé financování, tedy, že „vývoj videohry je financován vývojářem“, nebo že slovo nezávislý je zde spojováno s nezávislou myšlenkou, tedy, že „design videohry nebyl ovlivňován nebo nařízen ze strany takzvaného středního managementu²⁰“. *Indie games* jsou tak většinou vytvářeny jednotlivci, malými týmy nebo drobnými nezávislými společnostmi, které se na rozdíl od velkorozpočtových herních společností, zaštitěných finančníky a investory, mohou odkázat pouze na své věrné fanoušky (Gruver, 2014). *Indie games* bývají často velmi krátké, někdy se dají dokončit za dvě nebo tři hodiny hraní, ovšem to jim nebrání, aby

²⁰ Střední management je velmi početná a různorodá skupina řídicích pracovníků. Patří sem manažeři závodů a vedoucí různých útvarů (prodej, nákup, personalistika, atd.). Zaujímají největší podíl při poskytování a získávání informací (Veber a kol., 2009, s. 29).

stejně jako tradiční komerční videohry, které častokrát vyžadují i více než padesát herních hodin, hráče svým příběhem zcela pohltily (Gruver, 2014).



Obrázek 9: Tajemná hororová videohra *Limbo* (2010) od dánského nezávislého vývojářského studia Playdead. Videohra čerpá z estetiky film noir a svou myšlenkou pracuje s křesťanským pojmem limbus, tedy prostorem tzv. předpekli, zdroj: static.giantbomb.com

4 Videohra rozebraná na jednotlivé prvky

Videohru jako celek tvoří několik zásadních prvků, které z ní dělají skutečně multižánrový audiovizuální artefakt. Pokud jde o videohru samotnou, při jejím vývoji se většinou tyto jednotlivé aspekty utvářejí postupně, ovšem je nutné si uvědomit jejich umělecký potenciál, který tyto prvky mohou nabídnout společně ve formě výsledné videohry, ale i jako jednotlivé části. K této multižánrovosti se vyjadřují například jména jako Grant Tavinor, Denis Dyack nebo Roger Ebert. Podle Granta Tavinora (2009, s. 172) mohou být videohry posuzovány jako umělecká díla několika způsoby, jedním ze způsobů, který on nazývá tzv. uměleckým řízením (*art direction*), je právě uvědomění si faktu, že v rámci videoher „můžeme rozlišovat nejrůznější druhy umění, které jsou součástí procesu vytváření videohry a mnoho lidí, kteří se na vytváření videohry podílejí, je považováno za umělce. Tito lidé, zapojení do utváření nejrůznějších aspektů videohry předvádějí takovou dovednost, jakou můžeme sledovat například u vytváření filmu a jiných druhů umění“ (Tavinor, 2009, s. 172). Videohry podle Tavinora (2009, s. 5) sdílejí mnoho uměleckých kvalit s jinými kulturními formami, a to především kvality narativní a grafické. Kromě toho však videohry nabízejí i kvality umělecké, které jsou podle něj vyloženě specifické pro videohry samotné. Mezi tato specifika patří například

hratelnost (*gameplay*), tedy výraz spojený vyloženě s videohrami (Tavinor, 2009, s. 5). Roger Ebert (2005, 2010) zase ve svých článcích představuje určité druhy umění, které považuje za hodnotné. Téměř všechny jsou však součástí videoher. Kolář (2011 in Büscher et al., 2011, s. 119) k tomu pak dodává: „Mají hry příběh? Ano. Jsou dramatem? Ano. Je hratelnost poctou tanci, grácii a pohybu? Ano. Navazují hry na filmovou řeč? Ano. A pracují hojně s architekturou a výtvarným uměním? Ano. Pokud hra v těchto oblastech exceluje, pak i v kritických hodnoceních dosahuje vysoko“. Herní vývojář Denis Dyack (2002 in Kolář, 2012, s. 19) zase prohlašuje: „Mám pocit, že videohry jsou možná tou nejpokročilejší formou umění v lidské historii. Nejen že obsahují mnoho tradičních forem umění (text, zvuk, video, obraz), ale navíc tyto formy k sobě jedinečně pojí interaktivita. To umělecké formě videoher dovoluje vytvořit něco unikátního, něco co přesahuje ostatní umělecká média. (...) Videohry jsou mezní formou umění, jak ho známe“. Autoři knihy *Understanding video games* zase mluví o videoherní estetice především v kontextu „odkazu na všechny aspekty videoher, které hráč prožívá skrze videohru, a to přímo (audio, grafika) nebo nepřímo (pravidla)“. Videoherní estetika tak v jejich pojetí nekončí jen u toho, jak videohra vypadá, nebo jak zní. Stejně důležité je například i to, jakou funkci ve videohře zaujímají nejrůznější přístupy užití jejími vývojáři (Egenfeldt-Nielsen, Smith a Tosca, 2008, s. 97-98). Pro autory jsou tak z hlediska estetiky videoher důležité především tyto čtyři aspekty: (1) herní pravidla (psychické omezení), (2) „geografie“²¹ (fyzické omezení) a zobrazení (grafika a zvuk), (3) počet hráčů (zásadní rozdíly mezi videohrami pro jednoho a více hráčů) a (4) narativita (Egenfeldt-Nielsen, Smith a Tosca, 2008, s. 97-98).

Jak je vidět, mnozí teoretici videoher se rozhodně zastávají jednotlivých aspektů spojených s videohrou a zároveň jim také přiznávají jejich specifický estetický a umělecký potenciál. Právě proto by tento postoj k vnímání videoher mohl být dalším z přístupů, přiznávajícím videohře status umění. Nejpodstatnější prvky tvořící videohry jako celek rozeberu v této kapitole.

²¹ Autoři nemluví o geografii v tradičním zeměpisném smyslu. Spíše mají namysli skutečnost, že každá videohra funguje prostřednictvím jistých prostorových omezení. Hráči například není povoleno procházet zdmi, krajina není nekonečná a pod. (Egenfeldt-Nielsen, Smith a Tosca, 2008, s. 97).

4.1 Concept art

Concept art nemá v češtině vhodný ekvivalent, ovšem pojem by se dal přeložit jednoduše jako umělecká koncepce. *Concept art* je velmi zásadním prvkem při vývoji videohry a je to v podstatě forma ilustrace, která pomáhá produkčním designérům (*production designers*), aby si představili svou myšlenku jistého objektu, který se následně objeví ve finálním produktu, tedy například ve videohře, filmu nebo animaci. Hlavním cílem *concept artu* je tedy představit vizuální zpodobnění vzhledu, myšlenky, prostředí nebo atmosféry výsledného produktu (Shamsuddin, 2013, s. 819). Výtvarníci, kteří se zabývají *concept artem* tak vytvářejí návrhy fantaskních výjevů, herního prostředí, postav a herních elementů. *Concept artists* (výtvarníci konceptu) společně s produkčními designéry vytvářejí uměleckou koncepci jako podobu celého konceptu videohry dlouho před začátkem celého procesu vyvíjení videohry, realizují tedy proces od myšlenky až k její vizualizaci. Tito výtvarníci jsou však častokrát součástí celého procesu vývoje videohry, mimo jiné například vytvářejí série ilustrací, které pomáhají výsledný produkt, tedy v tomto případě videohru, prezentovat navenek, například směrem k potenciálním distributorům, ale i hráčům (Galiban, 2012). Výtvarníci, zabývající se *concept artem*, většinou užívají principy převzaté z oblasti umění a grafického designu, někteří pak používají tradiční malířské techniky, ovšem často pracují i na počítači s pomocí nejrůznějších programů, jako jsou Photoshop a programy pro animaci. Postup může být například takový, že se nejprve diskutuje myšlenka určitého konceptu, kterou tvůrce *concept artu* převede do formy skici, ta je následně propracovaná do větších detailů a vystínována, poté může dojít k modelování ve 3D programu. Někdy se však pracuje v počítačovém programu již od začátku (Shamsuddin, 2013, s. 821). Je zajímavé, že někteří tito výtvarníci se etablojí z uměleckých oblastí jako průmyslový design, výtvarné umění nebo vytváření speciálních efektů a animací (University of Newcastle, nedatováno).



Obrázek 10: Concept art ke komerční videohře Heavy Rain (2010), zdroj: img.neoseeker.com

4.2 Vyprávění (narativita) a příběh

„Interaktivní fikce přináší takové prvky nahodilosti a opakovatelnosti, které u tradiční fikce oslabují její schopnost vyjádřit nepřetržité sledy událostí výstižně tak, aby vyvolaly emocionálně a intelektuálně přesvědčivé drama.“ – Grant Tavinor, 2009, s. 129

Vyprávění, nebo také narativita je „koncept, který současní teoretici používají, když mluví o zcela libovolných aspektech“. Právě tato mnohoznačnost pak vede k tomu, že je termín častokrát při svém užívání považován čtenáři za zcela vyprázdňený (Livingston, 2001 in Tavinor, 2009, s. 111). Pokud však jde o klasický význam, „vyprávění, nebo jeho synonymum příběh, je spíše variací formálních znaků figurativních artefaktů“. Třeba to, jak tyto artefakty uspořádávají svůj obsah a události v rámci časového horizontu, čímž člověku umožňují utvářet si na dané skutečnosti názor, člověka motivuje a navádí ho k tomu, aby si daný materiál interpretoval (Tavinor, 2009, s. 111). Například Egenfeldt-Nielsen, Smith a Tosca (2008, s. 172) rozlišují mezi třemi nejvýznamnějšími složkami naratologie ve videohrách, které se společně propojují a ústí v komplexní příběh. Sledují tak polohu příběhu, jakožto chronologického řádu událostí, dále se zaměřují na verbální nebo vizuální reprezentaci, tedy textovou složku a mimo to vnímají i samotné vypravování, tedy akt psaní nebo vyprávění.

Jaroslav Švelch (2012, s. 41) tvrdí, že „nativ byl jablkem sváru mezi ludology, kteří jej považovali za volitelný přívěšek herních pravidel, a naratology, kteří ve hrách viděli nové vyprávěcí médium. Tomuto sporu se pak můžeme vyhnout tak, že budeme

videoherní narativ považovat za ‚kognitivní konstrukt‘, který bude ‚nevázaný na konkrétní vyjádření v diskursu‘ (Ryan, 2006, s. 7 in Švelch, 2012, s. 41). Je však bez debat, že videohry vyprávějí příběh odlišně od literárních médií. Hráč má totiž možnost svou aktivitou některé z událostí sám vytvořit nebo spustit (Švelch, 2012, s. 41).

Podle Granta Tavinora (2009, s. 20) někteří teoretici prohlašují, že videohry obsahují nový druh vyprávěcí struktury, kterou známe z takových kulturních artefaktů, jako jsou například filmy (úvodní, ale i další scény ve většině videoher působí vyloženě filmově) nebo romány. Právě zastánci tohoto názoru (naratologové) tvrdí, že tyto tradiční formy vyprávění mohou být využity k definování pozice videoher. Podle Tavinora může být ‚vyprávění zhruba popsáno jako reprezentace souboru událostí, které byly vybrány proto, aby přispěly k rozkrytí děje, obsahujícího počátek, střed a konec.‘ Každý herní žánr mívá samozřejmě rozdílnou vyprávěcí strukturu a tyto různé žánry také vyprávění přiřazují větší či menší význam. Některým videohrám dokonce narativita zcela chybí, příkladem může být videohra *Tetris* (Tavinor, 2009, s. 20). U většiny videoher však narativita, zastoupená příběhem, udržuje komplexitu videohry. Specifičnost odlišnosti vyprávěcího stylu obsaženého ve videohrách a vyprávěcího stylu, který známe z tradiční beletrie, je pak ten, že ve videohrách hráč většinou přijímá roli postavy existující uvnitř onoho příběhu (Tavinor, 2009, s. 110).

Již zmiňované ‚prováděcí‘ scény, které ve videohrách vzbuzují onen filmový charakter, se samozřejmě liší v závislosti na videohře, a to nejen kvalitou provedení, ale i významem. Některé videohry dokonce tyto neherní scény vůbec neobsahují. Scény jsou na jednu stranu vhodným doplňkem, který posouvá dopředu herní zážitek a vyhrocuje dění v rámci vyprávění a slouží jako prostředek k hráčově interpretaci herního světa. Na druhou stranu však mohou hráče častokrát velmi zmást. Právě to je jedním z hlavních argumentů kritiků videoher, kteří upozorňují, že ‚vyprávění ve videohrách stále není na dostatečně vysoké úrovni, protože se věnuje mnohem větší pozornost vyprecizování funkčnosti a hrátelnosti videohry a zároveň zkvalitnění grafiky, místo toho, aby se propracovaly právě detaily spojené s příběhem‘ (Tavinor, 2009, s. 113-114). Této skutečnosti si však jsou vědomi někteří herní vývojáři, kteří se rozhodli nehybné scény z videoher odstranit a dát tak větší prostor samotnému hráči, který je tímto způsobem nucen intenzivněji prozkoumávat narativní obsah videohry (Tavinor, 2009, s. 129).

4.3 Obraz

Jak již bylo mnohokrát zmíněno, společně s vývojem grafického hardwaru přichází i zcela realistická herní grafika. Tento ‚realismus‘ videoherních blockbasterů²² Jaroslav Švelch (2012, s. 38) popisuje jako silného konkurenta blockbasterům filmovým. I velké videoherní tituly totiž dnes přinášejí 3D grafiku renderovanou v reálném čase (Švelch, 2012, s. 38). Dokonce i technologie dnešních herních konzolí, jako jsou například *Xbox 360* a *Xbox One*, *PlayStation 3* a *Playstation 4* nebo *Nintendo Wii* a *Nintendo Wii U* dosahují v oblasti grafiky takových kvalit, jaké byly dříve doménou pouze u velkorozpočtových filmů. Videohry jsou dnes podle Tavinora (2009, s. 6) s tímto dynamickým vývojem digitálních technologií spojeny více, než kterýkoliv jiný umělecký druh.

Je však nutné si uvědomit, že „to, co je považováno za reálné, záleží na tom, jak je realita definována určitou sociální skupinou“ (Kress a Van Leeuwen, 2006, s. 158 in Švelch, 2012, s. 38). To, co lidé považovali za realistické v éře černobílého filmu dnes mohou vnímat jako něco uměle stylizovaného. Vizuální realismus ve videohrách je pak „založený na sadě konvencí vyplývajících z dlouhé tradice realistického zobrazování v malířství či fotografii (Bolter a Grusin, 2000 in Švelch, 2012, s. 38).

Henry Jenkins v knize *First Person: New Media as Story, Performance, Game* tvrdí, že „není pravda, že herní designéři prostě vyprávějí příběhy, navrhují totiž světy a modelují prostory. (...) Prehistorie počítačových her nás provádí evolucí papírových bludišť a deskových her, jež se oboje zaměřují na prostorový design“ (Jenkins, 2002, s. 118-130 in Švelch, 2012, s. 39). Švelch (2012, s. 39) pak doplňuje, že podle jeho názoru je architektura ve videohrách mnohem důležitějším faktorem, než jakým je ve filmech, a to proto, že „hráč společně se svým avatarem fikčním světem prochází – sám tedy navržené prostory zakouší.“ Právě toto prostředí je pak velmi zásadním vyjadřovacím prostředkem, který se vykresluje společně s příběhem hry.

²² Některé komerční videohry totiž mají dnes stejné, nebo dokonce i vyšší rozpočty, než má většina filmové produkce. Příkladem může být videohra *Grand Theft Auto V* (2013), na jejímž vývoji spolupracovalo až tisíc lidí a videohra vznikala podle odhadů s rozpočtem až 265 milionů dolarů, čímž by *GTA V* překonalo v historii doposud nejdražší film *Na vlásku* (2010) od společnosti Walt Disney Pictures, který vznikl s rozpočtem 260 milionů dolarů (Villapaz, 2013).



Obrázek 11: Screenshot z indie game Dear Esther (2012), kde hráč nekonfrontuje žádné jiné postavy a pouze prozkoumává opuštěný ostrov a poslouchá vzkazy vypravěče, směřované právě tajemné Esther. Dear Esther je tak spíše interaktivním vizuálním experimentem, než klasickou videohrou, zdroj: gameinformer.com

4.4 Zvuk

„Zatímco jsem hrála všechny ty ‚arkádovky‘, nikdy jsem nevěnovala pozornost hudebnímu doprovodu těchto her. Byly to pro mě prostě jenom zvuky, ne hudba.“ – Andrea Seabrook, rozhlasová hlasatelka (Seabrook, 2008 in National Public Radio, 2008)

Podle Glenna McDonalda (2004) byl zvuk a hudba u počátků vývoje prvních videoher zcela přehlíženým elementem, podobně tomu však bylo i u počátků filmu, televize a jiných primárně vizuálních médií. To proto, že zvukové elementy videohry měly na smysly člověka mnohem slabší a nevýraznější efekt, než pozornost strhávající a všudypřítomné vizuální prvky nebo svižná hratelnost. Častokrát je však znakem vytríbeného zvukového designu právě skutečnost, že si ho opravdu neuvědomujeme, ale místo toho intenzivně a podvědomě působí na naše smysly a vyvolává v nás napětí, pohrává si s naší náladou a uvádí nás do herního světa (McDonald, 2004). Egenfeldt-Nielsen, Smith a Tosca (2008, s. 125) v kontextu vnímání zvukových podnětů mluví o dvou nejčastějších problémech v přístupu ke zvuku u audiovizuálních děl: zvuku je totiž věnována nerovnoměrně malá (téměř žádná) pozornost ve srovnání s dějem a druhým problémem je neschopnost většiny lidí, rozpoznat skutečné kvality zvuku.

Pokud jde o vývoj zvukového designu u videoher, ke konci 50. let minulého století ještě první videohry, fungující na osciloskopu, neměly zvuk žádný. Se zvukem se setkáváme až na začátku 70. let (McDonald, 2004), ačkoliv ani tehdy se videoherní

hudba samozřejmě rozhodně nedala považovat za „symfonickou“ a podle některých se nedala nazývat v podstatě ani hudbou, ale pouze jednoduchou změť zvuků a melodií (Weir, 2011). První videohry byly v oblasti zvuků podobně omezeny nevyvinutým hardwarem jako to bylo v oblasti grafiky. Od 80. let mluvíme o tzv. *chiptune*, nebo také *8bitu*, kde byla videoherní hudba vytvářena pomocí technologie syntetizátorů. Změna však nastala s příchodem technologií CD-ROM a mnohem výkonnějších osobních počítačů, které umožnily videoherní hudbě přiblížit se zpočátku alespoň trochu „skutečné“ hudbě (National Public Radio, 2008). Podle skladatele videoherní hudby Tommyho Tallarica si lidé v roce 1993 s příchodem videohry *Myst* konečně uvědomili, jakou sílu může ve videohře hudba vlastně mít (Tallarico, 2008 in National Public Radio, 2008). Podobné by se dalo říct i o průlomovém soundtracku japonského skladatele Nobua Uematsu k videohře *Final Fantasy VII* z roku 1997 (Weir, 2011). Je však nutné si uvědomit, že hudba je samozřejmě pouze jednou ze složek komplexního zvukového designu videoher (McDonald, 2004).

„Videoherní hudba měla stejný účel jako ty nejlepší a nejznámější hudební skladby v lidské historii, měla změnit naši tepovou frekvenci – měla nás pohnout a nechat nás hudbu procítnout.“ – Tommy Tallarico, hudební skladatel (Tallarico, 2008 in National Public Radio, 2008)

V současnosti můžeme i na koncertech světově nejproslulejších orchestrů častokrát slyšet skladby vytvořené právě pro videohry. Není pak překvapením, že tyto koncerty bývají beznadějně vyprodané, příkladem mohla být série koncertů losangeleské filharmonie a losangeleského pěveckého sboru (L.A. Master Chorale) z roku 2004, kteří společně vystoupili s hudbou k videohře *Final Fantasy* (McDonald, 2004). Podobně, jako na mnoha videoherních soundtrackech nalezneme skladby symfonické hudby, nechybí u některých videoher ani skladby od těch nejznámějších hip-hopových, punkových, rockových nebo dalších interpretů a kapel, pohybujících se na nejvyšších místech nejen popkulturních žebříčků. Podle Glenna McDonalda se tak právě soundtracky k videohrám staly významným žánrem na trhu s hudbou (McDonald, 2004). Hudba a zvuk tak začínají při vývoji videoher hrát nesmírně důležitou roli.

Udílení cen Grammy

V roce 2010 byl poprvé v historii cen Grammy nominován hudební skladatel Christopher Tin se skladbou *Baba Yetu*, která byla vytvořena pro videohru *Civilization IV*. Tin byl nominován v kategorii Nejlepší instrumentální aranžmá s doprovodným zpěvákem (zpěváky). Cena je tak udělována aranžérovi hudby, ne hudebníkům nebo zpěvákům. V roce 2011 skladba *Baba Yetu* v této kategorii zvítězila a stala se tak první skladbou, vytvořenou pro videohru, získávající cenu Grammy (Kohler, 2011). Dalším příkladem může být nominace tentokrát celého soundtracku k videohře *Journey* skladatele Austina Wintoryho v roce 2012. Soundrack však cenu Grammy nezískal (Rigney, 2012).

4.5 Hratelnost

Hratelnost je podle Tavinora (2009, s. 5-6) sestavena z nejrůznějších interaktivních výzev, které se ve videohře objevují. Právě tento faktor pak podle autora odkazuje na komplexitu a nuance²³ videohry. Komplexnost a smysl pro detail se tak společně stávají jedním z faktorů, které jsou při hodnocení videohry jakožto možného uměleckého díla zohledňovány. Toto zohledňování se odvíjí právě od skutečnosti, zda je hratelnost u dané videohry jedinečná, převratná a originální, nebo ‚vypůjčená‘ z jiné videohry. Ona hratelnost je tedy něco, co se v každé videohře proměňuje a utváří její specifičnost. Je to velmi intenzivní faktor, který hráč při hraní videohry vnímá, jelikož právě hratelnost hráči umožňuje podobné pohroužení se do videohry jako mu umožňují jiné umělecké druhy. Tato fikční zkušenost, kterou hráč pocítuje zcela bezprostředně je tak častokrát jedním z prvních argumentů, na které se herní kritici, ale i hráči samotní odvolávají a zmiňují ji v diskusi o etických hranicích videoher, ale i diskusích o jejich interaktivitě a expresivních kvalitách (Tavinor, 2009, s. 5-6).

V již zmiňované knize *Understanding video games* se můžeme dočíst, že „termín hratelnost (*gameplay*), ačkoliv se užívá celkem hojně, je velmi složitě definovatelný. Obvykle však termín odkazuje na herní dynamiku, jednoduše řečeno ‚jaké to je danou hru hrát‘. I když se tak může zdát, že tento pocit ze hry pramení spíše z reprezentace (tedy ze zvukových a vizuálních podnětů), častěji ho zapříčiňují spíše herní pravidla“. Hratelnost může být podle autorů knihy také „dynamika dané videohry, vycházející ze

²³ Slovem nuance mám na mysli smysl pro detail, ale i zohlednění jemných rozdílů při vytváření videohry.

souhry mezi herními pravidly a herní prostředím“ (Egenfeldt-Nielsen, Smith a Tosca, 2008, s. 101-102).

4.6 Artwork a přebal

Člověka zajímajícího se o určitou videohru s největší pravděpodobností jako první zaujme právě *artwork*, ačkoliv vzniká při procesu vytváření videohry většinou jako poslední a často navazuje na *concept art*. *Artwork* je tak v podstatě prvním kontaktem hráče a videohry. Podobně jako reklama na billboardu, může mít právě *artwork* zásadní vliv na to, zda si daný člověk videohru skutečně pořídí, nebo ne.

Pro anglický výraz *artwork* neexistuje vhodný český ekvivalent, pokud ale mluvíme o anglickém *box art* nebo také *cover art*, je asi nejvhodnější využít český výraz přebal. Slovo přebal však neumožňuje tak široké použití, jako výraz *artwork*, který kromě samotného přebalu určitého výrobku (krabičky od videohry) označuje i veškerý obrazový doprovod, využívaný pro prezentování videohry. Na *artworku* mohou být kromě skutečných situací z videohry také situace smyšlené či nějakým způsobem vyhrocené, tak aby působily přitažlivým dojmem. Přebal pak většinou obsahuje nejružnější loga spojená s videohrou (název videohry, logo společnosti, která videohru vyvinula a podobně). *Artwork* však může být zcela bez log a může hráče pouze lákat na budoucí herní zážitek. Zveřejnění některých *artworků* k videohře totiž většinou samotné vydání videohry předchází. Je bez debat, že právě *artwork* má především komerční funkci, pro kterou je žádoucí vizuální poutavost, mnoho videoher se tak snaží už *artworkem* splňovat jistou estetickou funkci, jakožto přidanou hodnotu k celé videohře. Jedním z příkladů, mluvících za sebe může být například japonská řada videoher *Final Fantasy*. Ikonické přebaly a obrazový doprovod videoher *Final Fantasy* jsou dokonalým příkladem jednoduchých, avšak velmi elegantních japonských uměleckých kvalit (Hill, nedatováno).



Obrázek 12: Úchvatný artwork k videohře Final Fantasy VI (1994) vytvořil proslulý japonský umělec Yoshitaka Amano, zdroj: videogamesartwork.com

5 Případová studie: příklady art games

V této části se zaměřím na příklady čtyř videoher, které mohou splňovat vlastnosti vhodné pro zařazení mezi umělecké artefakty. Videohry, které jsem vybrala, náleží k videohernímu žánru *art games* a zároveň je řadíme mezi žánr dobrodružných her. Některé z vybraných videoher také vznikaly jako zástupci *indie games* v nezávislých vývojářských studiích. Vybrané videohry se liší především způsobem, jakým vyprávějí příběh, atmosférou, do které hráč vstupuje, hlavní myšlenkou, provázející hru a technikou vizuálního zobrazení. Zároveň vybrané videohry vyšly na odlišné herní platformy, některé byly vyvinuty speciálně pro herní konzole, jiné pro počítače, další zase pro tablety a chytré telefony. Videohry žánru *art games* jsem vybrala z proto, že mají mezi ostatními videoherními přístupy asi největší nárok na to, stát se uznávanou uměleckou formou, zejména z toho důvodu, že byly vytvářeny s uměleckou intencí. Vybrané videohry patří mezi velmi současné zástupce, většinou jsou jen několik let staré. Toto časové období jsem vybrala především proto, že jsem chtěla reagovat na pokud možno co nejaktuálnější videoherní tvorbu, která může splňovat podmínku vizuální estetiky ještě úspěšněji, než starší videohry (výjimkou je pouze pixelová videohra *Passage* z roku 2007). Opakující se žánr dobrodružná videohra zdůvodňuje u

vybraných videoher především skutečnost, že *art games* většinou vznikají právě jakožto (akční) dobrodružné videohry. Oproti žánrům jiným žánrům (jako RPG²⁴, strategie, sportovní videohra a podobně) se totiž vývojáři dobrodružných videoher zaměřují spíše na vizuální stránku, myšlenku, atmosféru hráčova okolí a silný příběh, než aby upřednostňovali hrátelnost, která je důležitější právě u herních žánrů vyžadujících důraz především na reflexy hráče a jeho intenzivnější zasahování do hry.

Vzhledem k tomu, že budu na vybrané videohry aplikovat klastrovou teorii umění Beryse Gauta, znovu připomínám soubor vlastností, důležitých pro uznání artefaktu za umělecké dílo. Dílo musí (1) mít pozitivní estetické vlastnosti; (2) vyjadřovat emoce; (3) být intelektuálně odvážné; (4) být formálně komplexní a koherentní; (5) sdělovat komplexní významy; (6) projevovat individuální pohled na věc; (7) být výsledkem tvořivé imaginace a být originální; (8) být vyprodukováno s mimořádnou dovedností; (9) přináležet k existujícímu uměleckému druhu; (10) a být výsledkem záměru vytvořit umělecké dílo.

5.1 Shadow of the Colossus (2005; 2011)

Ačkoliv videohra *Shadow of the Colossus* vyšla poprvé v roce 2005 z dílny japonského vývojářského studia Team Ico, v této části se zaměřím především na její nejmladší reedici, která vyšla v roce 2011 na platformu Playstation 3 jako *The Ico & Shadow of the Colossus Collection*. Tato reedice nabídla zásadně propracovanější grafiku s vysokým rozlišením a rozšířenou dějovou linií. Videohru řadíme k žánrům akční a dobrodružná videohra.

²⁴ Neboli *role-playing game*, kde se hráč zaměřuje na rozvíjení své postavy skrze získané zkušenosti. Hráč tak má většinou možnost na začátku videohry svou postavu vizuálně dotvořit, postupně pak postava zlepšuje své vlastnosti a vyvíjí se.



Obrázek 13: Wander a kůň Agro útočící na druhého kolose jménem Quadratus, zdroj: teamico.wikia.com

Děj

Shadow of the Colossus představuje příběh mladíka Wandera, jenž po mostě vstoupí na poloostrov Forbidden land (Zakázaná země), kterým putuje se svým koněm Agrem a mrtvou dívkou Mono. Tu do země přináší za démonem Dorminem, který jí může jako jediný vrátit ztracenou duši. Dormin sídlí ve Shrine of Worship (Svatyni uctívání), která je umístěna přesně uprostřed Zakázané země, okolo této Svatyně se pak symetricky rozpíná šestnáct krajů, které obývají jednotliví *Colossi* (kolosové). Důležité však je, že Wanderovi je do Zakázané země umožněn vstup jen díky starověkému meči, pomocí kterého bude těchto šestnáct obrů moci zabít. Pro jejich zničení je ale vždy nutné najít jednu specifickou a jedinečnou slabinu. Poražením všech šestnácti kolosů Wander zničí šestnáct idolů, umístěných ve Svatyni. Při rozbití posledního idolu je možné navrátit Mono její duši a oživit ji.

Zatímco Wander zabíjí kolosy, pronásleduje ho Lord Emon, kterému Wanderův starověký meč kdysi patřil, a jeho válečníci. Ti se snaží Wandera oslabit a zabít. S každým zabitým kolosem však Wandera postupně pohlcuje temná síla, která ho přetváří v démona. Poté, co se Wanderovi podaří zabít posledního obra, dostihne ho

družina válečníků sloužících Lordu Emonovi. Dva válečníci Wandera smrtelně zraní, ovšem Wander už dávno není člověk, a proto je zahalen do temné síly, na hlavě mu narůstají rohy a on se definitivně mění v démona. Lord Emon pak démona Wandera společně s Dorminem a starověkým mečem zakleje do jezírka uprostřed Svatyně. V tu chvíli se však v Chrámu probudí Mono, která díky Wanderovi získala zpět svou duši a doprovázena zraněným koněm Agrem narazí na malé dítě s rohy na hlavě, ležící v dřívě zaplaveném jezírku, kam byl Lordem Emonem zaklet Dormin a Wander. Videohra končí scénou, kdy Mono odchází společně s Agrem a dítětem na nejvyšší místo Svatyně, tam vstoupí do tajné zahrady, navždy odtrženi od ostatních a konečně v bezpečí.

Hratelnost

Videora je ve svém akčně-dobrodružném žánru velmi specifická především tím, že hráč prochází hrou bez toho, aniž by se nesetkával s jinými postavami a také nemá žádné jiné nepřátele, než zmiňované obry (Colossi). Proto si hráč postupem hry vytváří velmi intenzivní a emotivní vztah se svým jediným přítelem, koněm Agrem, který v jedné ze scén obětuje vlastní život, aby Wandera zachránil, a tím se jejich cesty rozpojí. Hráč ve videohře postupuje vždy od středu do jednotlivých krajů, rozložených kolem Svatyně a v jednotlivých krajích vyhledává a poráží kolosy. Významným pomocníkem při soubojích je mu pak právě kuň Agro, který však nemá přístup do všech oblastí. Pro porážení jednotlivých kolosů jsou kromě schopností hráče významné také vlastnosti videoherní krajiny, kde se daný kolos nachází, videoherní prostředí tak může být v souboji prakticky využito. Videohra je považována za velmi významného zástupce žánru *art game*, a to především díky jejímu minimalistickému designu, emotivnímu příběhu a imerzivní hratelnosti, to znamená, že videohra nabízí hráči silný smyslový zážitek a umožňuje mu pohroužení se do zcela jiných duševních stavů. Kromě těchto faktorů byla videohra *Shadow of the Colossus* velmi oceňována i pro její soundtrack, na kterém se podílel skladatel Kow Otani a jím sestavený orchestr.

Aplikace klastrové teorie umění

„Videohry jsou umělecké médium této generace a videohra *Shadow of the Colossus* tuto myšlenku žene vpřed. Její technické provedení je bezchybné a její styl je impulzivní.“ – Adam Burch (2010), herní kritik a designér

Pokud na videohru *Shadow of the Colossus* aplikujeme klastrovou teorii umění, můžeme o videohře jednoznačně mluvit jako o zástupci umění, a to proto, že splňuje téměř bez výjimky všechny zmiňované vlastnosti pro uznání jako umění:

1. Při pohledu na propracovanost krajiny, ale i jednotlivých postav vidíme, že má videohra jednoznačně pozitivní estetické vlastnosti. Grafika videohry sice nebyla ani na tehdejší dobu nijak převratná, zásadní však je však navození depresivní atmosféry v anonymní a opuštěné krajině. Nádherní jsou také kolosové, kdy má každý jednotlivý obr představovat jedinečnou a děsivou postavu. Úchvatnost kolosů je vidět mimo jiné na *concept artu*.

2. Emotivních situací je ve videohře nepřeberně, jako příklad mohu uvést scénu, kdy se Wanderův jediný přítel, kůň Agro, obětuje na propadajícím se mostě a vymrští Wandera na pevninu, zatímco se sám propadá do hlubin. Hráč tak ztrácí spřízněnou duši, která byla jediným živým stvořením, které za celé své putování poznal. Podobné je to i s mrtvou dívkou Mono, kterou Wander sice přivede k životu, ovšem už nikdy se s ní nebude moci setkat, protože ve stejnou chvíli umírá.

3. Hlavní hrdina v sobě vědomě probouzí démona, který ho postupně pohlcuje a vnitřně ničí, a to proto, aby zachránil dívku Mono, o které hráč vlastně ani neví, jaký vztah má k Wanderovi a jaká je její role v příběhu. Příběh na tyto otázky nedává odpověď a nechává prostor pro vlastní imaginaci. Závěr videohry pak nechává nedořešené otázky, kdo je například dítě, které Mono najde? Je to znovuzrozený Wander? Nebo je to snad hlavní postava z volného pokračování videohry *The Ico*?

4. a 5. Videohra je rozhodně komplexní a koherentní, příběh na sebe logicky navazuje, ovšem častokrát nechává hráči prostor pro domýšlení a tápání v příběhu, čímž rozvíjí jeho představivost. Propojení audiovizuální prvků je pak zcela úchvatné.

6. Jedním z přístupů k vlastnosti individuálního pohledu může být fakt, že hráč ovládá svou postavu přímo, ovládá tak kameru a projevuje se prostřednictvím postavy. Jiným přístupem může být přístup z pohledu designérů videohry, kteří do hry vtiskávají svůj osobní pohled na svět, své názory, zájmy a svá estetická a emoční měřítko. Videohra je tak jejich duševním majetkem.

7. Videohra je jednoznačně výsledkem tvořivé imaginace, a to právě díky subtilně vyprávěnému příběhu, který častokrát mluví v otázkách a naznačuje, místo toho aby vysvětloval. Velmi specifická je také existence kolosů, kteří sice působí jako odosobněné kamenné postavy, ovšem hráč zanedlouho zjišťuje, že i oni mají své slabiny, jsou zranitelní a mohou prožívat emoce.

8. Je bez debat, že vývoj každé videohry je zcela jedinečným a náročným procesem, vyžadujícím speciální a mimořádnou dovednost.

9. Videohra sice nepřínáleží k již existujícímu uměleckému druhu, ovšem zaujme právě svým úchvatným příběhem nebo provázanou a emotivně se vyvíjející hudbou.

10. Videohra byla designéry skutečně již od začátku vytvářena se záměrem dát vzniknout uměleckému dílu.

5.2 Journey (2012)

Videohra *Journey* vyšla roku 2012 v nezávislém americkém vývojářském studiu Thatgamecompany, které stojí například i za dalšími *art games*, jako *Flower* a *Flow*. Videohra *Journey* je jedním z nejlepších příkladů úchvatné *art game*, která dosáhla neuvěřitelného celosvětového úspěchu. Stojí však za zmínku, že ačkoliv videohra pochází z nezávislého studia, byl vývoj této videohry financován společností Sony a právě díky tomu dosahuje takových vizuálních kvalit. *Journey* vyšla jako videohra pouze pro herní konzoli *Playstation 3*. Videohru řadíme k žánru dobrodružná videohra.



Obrázek 14: Artwork k videohře Journey, zdroj: thatgamecompany.com

Děj

Hráč začíná videohru jako unifikovaná postava bez genderu, zahalená do vzdušného hábitu s krátkým závojem. Postava se ocitá na písečné duně a všude okolo ní se rozkládá sluncem rozpálená poušť. Hlavním cílem hry je projít pouští postupně až k tajemné hoře, tyčící se v dáli nad pouštní krajinou. Tato hora je na vrcholu rozeklaná a skrze ni prosvítá bílá záře. Zatímco hráč postupuje písečnou krajinou, mívá ruiny staveb, náležících ke kdysi slavné a prosperující civilizaci. Jak hráč postupuje cestou směrem k hoře, prochází různými úrovněmi, na konci kterých mu je vždy umožněno spočinout u masivních kamenů. Každé toto spočinutí postavu uvalí do meditativního stavu, kde se postava setkává s obrovskou hábitem zahalenou bílou osobou, která jí ukazuje jednotlivé fáze vzestupu a pádu oné civilizace a zároveň mapuje hráčův postup ve hře. Zatímco hráč postupuje směrem k hoře, mění se krajina a podnebí, čím více stoupá, tím je počasí nepříznivější, slunce je zahaleno sněhovou bouří a hráč má větší a větší problémy s postupem. Velmi vysoko už postava není schopná postupu, a tak omdlévá vyčerpáním a padá do sněhu. Tím jako by se propadla do jakéhosi kómatu. Opět se tak okolo postavy objevují velké bílé tajemné bytosti, které postavu probudí a posunou jí zásadně dopředu, takže se nyní hráč nachází těsně pod vrcholem hory. Nyní je však prostředí zcela snové, slunečné a hravé a hráči je dovoleno popolétat na nekonečně dlouhé vzdálenosti a postupně dolétnout až k rozeklanému vrcholu. Tam hráč pomalu kráčí směrem k oslepující záři dál a dál, dokud není obrazovka onou září zcela zahlcena. Tím videohra končí a začínají hrát titulky, na pozadí kterých vystřelí z vrcholu hory zlatavá hvězda, představující hráče, který právě hru dokončil. Tato hvězda pak prochází postupně všechna místa, kterými hráč postupoval a na své cestě potkává další hráče, kteří zrovna postupují směrem k hoře.

Hratelnost

Jak již bylo řečeno, hráč začíná s tajemnou zahalenou postavou vzhlížející směrem ke vzdálené a vysoké ozářené hoře. Postup ve hře směrem k hoře je rozdělen na několik fází, skrze které hráč postupně postupuje. Velmi zásadní je, že hráč na začátku hry získává krátký závoj, který se s postupem ve hře prodlužuje a umožňuje mu létat na delší vzdálenost, ale jen do chvíle, dokud závoj ‚nevyčerpá‘, poté je opět nutné závoj znovu doplnit, a to prostřednictvím náhodně nalezených rudých kusů látek. Tyto látky k sobě může hráč přivolat tlačítkem, které vyvolává různě dlouhý ‚popěvek‘ doplněný unikátními symboly, skrze které hráč mimo jiné komunikuje s dalšími hráči. Všechny

postavy ve hře vypadají stejně a ačkoliv je možné potkat na cestě další hráče, není možné zjistit jejich jméno, věk nebo pohlaví. Postavy také nekomunikují prostřednictvím textu, ale pouze skrze tyto různě dlouhé popěvky. Je tak zajímavé, že děj celé hry probíhá zcela bez řeči a textu, čímž hráč získává pocit nejistoty, zvědavosti, tajemnosti, ale i vědomí malosti a osamocení ve velkém a neznámém světě. Intenzivním zážitkem je samotné setkání se s dalším hráčem v tak rozlehle a anonymní krajině. Pouze po dokončení videohry má hráč možnost zjistit přezdívky dalších hráčů, které na svém putování potkal, postavu pak může přiřadit ke konkrétnímu hráči pomocí osobního symbolu, který je vedle jejich přezdívky zobrazen a prostřednictvím kterého postava ve hře komunikovala.

Videohru je možné dokončit za dvě nebo tři hodiny. Kromě úchvatné a propracované 3D grafiky hráče také zaujme emotivní soundtrack z dílny Austina Wintoryho. Hudba videohry dynamicky reaguje na hráčův postup ve hře a jeho jednotlivé činnosti. Právě Wintoryho soundtrack byl v roce 2013 nominován na cenu Grammy v kategorii Nejlepší soundtrack pro vizuální média.

Aplikace klastrové teorie umění

O jedinečnosti videohry *Journey* může svědčit mimo jiné fakt, že se videohra v roce 2012 získala cenu hned v osmi kategoriích udílených v rámci ceny Akademie interaktivních umění a věd (Academy of Interactive Arts & Sciences). Videohra také získala několik ocenění Hra roku (Game of the Year), které každoročně udílí některé z nejznámějších internetových portálů, tiskovin nebo kulturních institucí.

I videohra *Journey* může být po aplikaci klastrové teorie umění rozhodně považována za umění, a to proto, že:

1. *Journey* uchvátí především dokonalým vizuálním obsahem, dynamickým hudebním doprovodem a minimalistickým příběhem, ve kterém postupně objevujeme skryté skutečnosti pozadí vyprávění. Videohra nepracuje s textem ani mluvou, místo toho rozvíjí naše myšlení, nezahlučuje nás tak právě textovými podněty, ale nechává nám prostor na intenzivní ponoření se do atmosféry videohry. Právě propojení úchvatné vizuální podívané a intenzivního hudebního doprovodu symfonického orchestru otevírá zcela netušený estetický zážitek a smyslový prožitek.

2. Setkání se s jiným hráčem na rozlehle, anonymní a nekonečné poušti skutečně vyvolává silné emotivní pohnutí, hráč pociťuje radost a úlevu z přítomnosti dalšího člověka, přestože s ním nemůže komunikovat slovy, ale jen nejistými popěvkami.

Společně s tím hráče provází strach z toho, že bude opět opuštěn a ocitne se znovu osamocen na své cestě. Doslova dech beroucí jsou pak pasáže, kde se hráč nechává unášet podněty ve videohře, klouže se z písečných dun, nechá se unášet proudem větru a při té příležitosti má možnost zkoumat úchvatnou a měnící se ztichlou krajinu. Právě ono překračování standardních fyzikálních zákonů tak může v hráči vyvolat velmi jedinečný a intenzivní prožitek volnosti.

3. *Journey* přináší zcela jedinečný koncept hlavní postavy. Zatímco ve většině her je možné svou postavu podrobněji charakterizovat – tedy vybrat si pohlaví, věk nebo rasu a dotvořit si barvu vlasů, tělesné propozice nebo schopnosti, *Journey* toto vše odmítá. Hráč začíná jako unifikovaná postava, neodlišitelná od jiných hráčů, vyskytujících se ve hře. Postava hráče zároveň není jiným hráčům konkurentem, jejich přítomnost mu naopak otevírá nové možnosti. Jedinečnost videohry tak spočívá v myšlence, že není důležité kdo jste a odkud pocházíte, důležitá je však cesta, po které se vydáváte a cíl, kterého chcete dosáhnout. Na své cestě pak nikdy nejste sami.

4. a 5. Videohra je rozhodně komplexní a koherentní, hráč prochází příběhem lineárně a postupně se dozvídá pozadí historie daného místa, přesto videohra podobně jako u *Shadow of the Colossus* nechává obrovský prostor pro nejistotu a pochybnosti o tom, co se vlastně děje, co hráče čeká a proč má takový cíl, jaký má.

6. Jak již bylo řečeno, jednou z hlavních myšlenek *Journey* je podle jejího uměleckého vedoucího Jenovy Chena pocit malosti člověka ve světě a v životě. Za zmínku stojí také jeho snaha, vytvořit hru, ve které nemůžeme prohrát. I když tak hráč nějakým způsobem pochybí, nemá to vliv na úspěšnost dokončení videohry. *Journey* v nás tak nemá vyvolat pocit strachu, ale intenzivní emoce a pocity radosti z čisté krásy.

7. Není pochyb, že *Journey* představuje dokonalý příklad díla tvořivé imaginace. Originálnost konceptu jedince osamělého v pouštní krajině rozvíjí velmi současný fenomén osamělosti člověka v životě, jeho malosti ve světě, neschopnosti, ale vlastně i nenutnosti se dorozumět pomocí slov, ale i nejistého údělu, se kterým každý z nás do života přicházíme.

8. Podobně jako u *Shadow of the Colossus* byl vývoj této videohry zcela jedinečným a náročným výtvořem, vyžadujícím speciální a mimořádnou dovednost.

9. Videohra sice nepřínáleží k již existujícímu uměleckému druhu, za vyzdvižení ovšem stojí především dokonalý a hudební kritikou oceňovaný soundtrack, který se dynamicky proměňuje současně s herními situacemi a doplňuje zcela jedinečný vizuální zážitek.

10. Záměrem designérů videohry bylo vytvoření *art game*, intenzivně apelující na lidské smysly a emoce.

5.3 ‚Pixelové videohry‘: *Passage* (2007) a *Sword & Sworcery EP* (2011)

‚Pixelovým videohrám‘ jsem věnovala pozornost již v kapitole *Historie a vývoj videoher* a kapitole *Art game*. Označení ‚pixelové videohry‘ odvozuji od slova pixel, což je „nejmenší jednotka digitální rastrové grafiky. Jeden pixel je tak jedním přesně určeným bodem ve čtvercové síti, kde je obklopen dalšími pixely, které společně graficky zobrazují dění na monitoru či obrazovce“ (Dam a Foley, 1982, s. 51-52). ‚Pixelové videohry‘ tak můžeme řadit mezi formu digitálního umění, které je tvořeno skrze rastrový grafický software, kde jsou obrázky vytvářeny a upravovány pouze na úrovni jednotlivých pixelů. Alex Hanson-White dokonce mluví ‚pixelovém umění‘ jako formě novodobého pointilismu²⁵ (Hanson-White, 2007, s. 1). V minulosti byly ‚pixelové videohry‘ jediným možným způsobem, jak herní grafiku vytvářet. S vývojem technologie jsou však dnešní grafické možnosti (3D grafika) na zcela jiné úrovni. Jak jsem již zmínila, přesto se mnoho herních vývojářů vrací k takzvané retro-stylizaci, kdy přebírají právě tuto pixelovou grafiku. Jako příklady ‚pixelových videoher‘ uvádím hru *Passage* a *Sword & Sworcery EP*.

5.3.1 *Passage* (2007)

„Hrát *Passage* bylo skličující, opravdové, osobní, tajemné, existenciální a ze všech těchto důvodů bylo nové.“ – Clint Hocking (Hocking, 2008 in Kolář, 2012, s. 17)

Videohra *Passage* Jasona Rohrera z roku 2007 je úchvatnou meditací nad významem života a smrti, běžící na počítačové obrazovce v malém okénku na rozlišení pouhých 100 x 16 pixelů. Jasona Rohrera jsem jako významného a nezávislého amerického programátora a herního vývojáře zmiňovala již v kapitole *Teoretická diskuse o videohrách jako (ne)umění*, kde se vyjadřoval k tématu, zda videohry mohou být, či už jsou uměním a zároveň promlouval o tom, zda sám považuje své videohry za umění.

²⁵ Pointilismus je technika nanášení „drobných teček světlých barevných tónů“ na plátno, které „dávají přesvědčivější představu o světelné povaze barvy, nežli tomu bývá při míšení barev na paletě“. Pointilismus je technika typická pro neoimpresionistické hnutí (Mráz a Mrázová-Schusterová, 1988, s. 427).

Rohrer je však kromě tvůrce videoher také spisovatelem a hudebníkem. Dalo by se tak říct, že právě toto silné zastoupení jednotlivých uměleckých žánrů v jedné osobě z něj dělá osobu téměř nejpovolanější k tvoření *art games*.

Passage je Rohrerovou třetí videohrou, která se stala fenoménem mezi hráči nezávislých videoher, ale i mezi publikem konzumujícím spíše mainstreamové hry. Videohra trvá přesných pět minut, ve kterých se Rohrer pozastavuje nad životem, smrtí, výhodami a nevýhodami manželského života, ale i nad omezeními, která každého člověka čekají v době jeho stáří. V roce 2012 se videohra *Passage* stala součástí trvalé expozice v Muzeu moderního umění (Museum of Modern Art) v New Yorku.



Obrázek 15: Ve výchozím bodě videohry *Passage* se hráč rozhoduje, jakou životní cestu si zvolí, zdroj: hcsoftware.sourceforge.net

Děj a hratelnost

Jak jsem již zmínila, videohra *Passage* trvá přesně pět minut. V průběhu této doby se hráč může vydat několika směry. Buď může postupovat hrou horizontálně, pouze pomocí pravé šipky na klávesnici, v tomto případě mu za krátkou dobu zkříží cestu dívka, do které se hráč zamiluje a může s ní uzavřít sňatek. Pokud se rozhodne s dívkou zůstat, v tu chvíli se dívka zapojí po hráčův bok doprovází ho celou cestu. Jak ubíhá čas hry, hráč spolu s jeho dívkou, nyní manželkou, postupně stárnou až nakonec hráčova manželka umírá jako první. Hráč jí však zanedlouho do hrobu následuje. Druhou možností hry je, že se hráč dívce vyhne tím, že pomocí šipky dolů a doprava postupuje labyrintem, kde postupně sbírá různé poklady, stane se z něj však „starý mládenec“ a celou mapou postupuje sám, bez spřízněné duše. I u této možnosti samozřejmě ubíhá čas stejnou rychlostí a hráč i zde začne stejně rychle stárnout. Po pěti minutách tak umírá i „starý mládenec“, který celý život ve hře sbíral poklad, nyní je při své smrti ovšem zcela osamocen. Hráč může postupovat labyrintem i s manželkou po svém boku, ovšem tato cesta je velmi složitá a častokrát i nemožná, jelikož dvojice nemůže mezi některými překážkami společně projít, a proto se musí vydat jiným směrem. Zato ale za společně nalezené poklady a za postup ve hře získávají jako pár dvojnásobné skóre. Tato úchvatná filosofická sonda do života lidí je doplněna podmanivou minimalistickou hudbou náležející k žánru *8bit*, která silně doplňuje emotivní průběh hry.

Aplikace klastrové teorie umění

Videohra *Passage* je ve srovnání s již zmíněnými videohrami velmi specifickou záležitostí. Jason Rohrer se nesnaží zaujmout hráče svých videoher vypracovanou a dech beroucí grafikou, místo toho chce hráče zasáhnout syrovostí a emotivností ústřední myšlenky.

Pokud videohru *Passage* rozebereme pomocí klastrové teorie umění, zjistíme že:

1. Videohra sice neodpovídá klasickým vizuálním estetickým měřítkům, které bychom mohli sledovat u předešlých příkladů videoher, na rozlišení 100 x 16 pixelů rozhodně nebylo autorovým záměrem představit překrásné vizuální dílo. Rohrer však hráče do své minimalistické videohry vtahuje imerzivním osmibitovým zvukovým doprovodem a životním příběhem shrnutým do pěti minut.

2. *Passage* je metaforou života, kde si hráč do postavy na obrazovce osobuje sám sebe, s radostí tak sleduje úspěchy, kterých postava dosáhla a se strachem zjišťuje, jak rychle vlastně lidský život uplyne, aniž bychom si to uvědomili. V pěti minutách se hráč může na celý život zamilovat, být úspěšný, zestárnout a zešedivět a nakonec zemřít. Když hráč projde videohru sám, bude se cítit osamělý, pokud bude procházet se svou manželkou, její smrt na konci videohry ho silně emočně zasáhne.

3. Videohra rozhodně už svým záměrem nebýt krásná a vizuálně poutavá přetáčí všechny dosud zavedené herní přístupy. *Passage* patří mezi *indie games*, které nebyly vyvinuty pro široké publikum, očekávající akční videohru s perfektní grafikou a propracovanou hratelností. *Passage* tiše komentuje život a jeho smysl, nepodbízí se, nepřesvědčuje. Pouze podotýká, že to co milujeme, nemusí trvat věčně.

4. a 5. I tato krátká videohra je komplexním a koherentním artefaktem a spíše uměleckým dílem než videohrou. Hráč nemá možnost uniknout tomu, co ho čeká, ovšem může si zvolit cestu, kterou se vydá. Videohra pracuje se skrytými významy, ovšem hráč rychle pochopí, co je jejím hlavním smyslem.

6. Rohrerovo životní motto se jednoznačně promítá do jeho minimalistických her. Rohrer je zastáncem jednoduchého životního stylu a svou rodinou žije jen s prostředky nejnужnějšími pro život. Proto je mu sympatická právě práce s pixelovou grafikou, opakující se u většiny jeho videoher. Rohrer zároveň prosazuje myšlenku videoherního designu, který bude spíše intenzivně cílit na naše emoce, než na naše rychlé reflexy.

7. Přístup Rohrera k vytváření videoher s sebou rozhodně nese dávku originality a tvořivé imaginace, což by mělo vycházet z předešlých bodů, které jsem popsala.

Passage cílí na ten nejsamozřejmější aspekt lidského života – život sám. Život, který lidé berou nadarmo a neuvědomují si jeho pomíjivost.

8. Je otázkou, nakolik je možné srovnávat dovednost při vytváření této *indie game* běžící na tak malém rozlišení s velkými videoherními tituly s propracovanou grafikou. Ocenit bychom však měli skutečnost, že Rohrer na svých videohrách pracuje sám a téměř bez cizí finanční pomoci. Zároveň můžeme za specifickou dovednost považovat jeho touhu dostat se tradičním videohrám pod kůži a ukázat je v novém světle, protože přece právě to je nejčastějším údělem umělců – přinášet nový úhel pohledu, poukazovat na kulturní a společenské aspekty a pracovat s nimi ve svých dílech.

9. Videohru *Passage* podobně jako předchozí příklady nelze přiřadit mezi již existující umělecké žánry.

10. Videohra nebyla vytvářena s klasickým záměrem vytvořit úspěšnou komerční videohru. Rohrerovou snahou bylo spíše dát vzniknout videohře, která bude mít hloubku uměleckého díla a vyvolá v nás silnější emoce, než jen slastný pocit z výhry.

Jak je vidět, *Passage* může působit jako videohra, která nesplňuje takový počet vlastností, jako již zmiňované videohry, videohra však nabourává tradiční snahy některých uměleckých děl působit především esteticky a místo toho přináší zcela surový a přímý apel na společnost a životy každého z nás. A právě vydání se touto nebezpečnou cestou by mělo být z naší strany oceněno a uznáno.

5.3.2 Sword & Sworcery EP (2011)

Sword & Sworcery EP z roku 2011 je nezávislá dobrodružná videohra, která je jedinečná především svou precizní pixelovou grafikou, úchvatným hudebním doprovodem a zvukem a propracovaným herním světem. Tato videohra je skutečně nádherným audiovizuálním dílem a tudíž je řazena zároveň mezi nejvýznamnější zástupce *art games*. Ovšem právě tato skutečnost hře ubírá prvky hratelnosti, čímž se stává méně vyhledávanou hráči, očekávajícími akční videohru. Videohra totiž apeluje spíše na hráčův mozek, než aby se snažila zásadně zapojovat jeho reflexy prostřednictvím herních podnětů vyžadujících aktivitu. Stručně řečeno, videohra od svého hráče vyžaduje aby se díval, poslouchal vnímal a četl, než aby do videohry intenzivně zasahoval. Videohra *Sword & Sworcery EP* vyšla primárně na chytré telefony a tablety, později bylo možné si ji hrát i na počítačích. Design herních zvuků a hudby pak pochází od známého hudebního skladatele Jima Guthrieho.



Obrázek 16: Screenshot z videohry *Sword & Sworcery EP*, Scythian vstupuje do hory Mingi Taw, zdroj: cdn-static.gamekult.com

Děj a hratelnost

Děj hry je rozdělen na čtyři kapitoly, kterými hráč prochází prostřednictvím postavy dívky Scythian. Scythian skrze hráčovy dotyky na obrazovce postupuje krajinou, aby získala čarodějnickou knihu Megatome, která jí umožní vyvolávat nadpřirozené situace a číst ostatním lidem myšlenky. K vyvolání některých situací, jako souboj nebo čtení z knihy, pak dochází právě po otočení dotykového zařízení (tablet, chytrý telefon) do opačné polohy. Megatome je ukryta v hoře Mingi Taw, zobrazené jako obrovský kamenný obličej. V průběhu hry se Scythian setkává s postavami, které ve videohře fungují jako její průvodci neznámou krajinou a pomáhají jí objasňovat dění ve videohře. V první kapitole se Scythian zmocní právě této knihy Megatome a od té chvíle může spojením knihy a svého meče čarovat. Ve druhé kapitole se Scythian učí vyvolávat pomocí knihy unikátní „modlitbu“ *Song of Sworcery* („čarodějná“ píseň), ke které je však nutná existence zvláštních dušiček. Jejich přítomnost poznáme právě díky speciálním zvukovým efektům, které mohou čas od času ve hře zaznít. Od hráče se tak očekává aktivní zapojení všech smyslů. V této části hry se také Scythian naučí vstupovat do snového světa, ve kterém paralelně probíhají některé zásadní části příběhu. Ve třetí kapitole se snaží Scythian získat klíč, který nalezne právě po ponoření se do snu. Poté, co získá klíč, vydá se zpět k hoře Mingi Taw a probudí posledního ducha, čímž rozežene zuřící bouři. Po rozeznání bouře a zazpívání *Song of Sworcery* se objeví pruh světla ze které sestoupí triangl a na Scythian zaútočí. Poté, co Scythian získá moc

tohoto trianglu, který porazila, musí najít jeho zbylé dvě části, aby je v Megatomu splnila v jeden celek. Při každém dalším zápasu se zbylými částmi trianglu je Scythian slabší a slabší a při objevení a poražení jeho poslední části musí obětovat vlastní život, aby mohla spojení dokončit. Scythian tak na konci čtvrté kapitoly umírá slabostí.

Aplikace klastrové teorie umění

1. Přesto, že videohra pracuje s pixelovou grafikou, funguje na poměrně vysokém rozlišení, což umožňuje intenzivně propracovat herní postavy a prostředí. Můžeme tak vidět, že postavy jsou schopny vyjadřovat jednotlivé pohyby a že prostředí je detailně vystínováno, jelikož současné možnosti v pixelové grafice dovolují herní prostředí prosvítit. Magický les tak dostává zcela impozantní tajemnou a potemnělou atmosféru, intenzivně pracující se stíny. Videohru také doprovází jedinečný soundtrack, který dynamicky odpovídá herním situacím a je zásadní součástí videohry.

2. Videohra si pohrává s motivem tajemna, strachu a zvědavosti. Některé herní pasáže jsou i přes pixelovou grafiku samy o sobě velmi děsivé, což ještě více podtrhuje intenzivní hudební doprovod, reagující přesně na herní situace a dokreslující meditativní atmosféru. Videohra v podstatě pracuje s neustálou nejistotou, co dělat, jak postupovat a co očekávat. Emočně zajímavý je také motiv bezmocnosti ke konci hry, kdy hráč zjišťuje, že jeho postava ztrácí sílu, ovšem není možné jí nijak pomoci.

3. Intelektuální odvážnost videohry vězí asi ve skutečnosti, že hráč musí být neustále ve střehu ani ne proto, že by byl nucen konfrontovat nečekané nepřátele, ale spíše proto, že určité podněty mu ve hře otevírají nové dimenze videohry a doposud nepřístupné lokace nebo situace. Musí tak intenzivně zapojit všechny smysly, které má, protože herní podněty mohou přijít ve formě zvukové stopy, vizuálního stimulu a podobně. Častokrát člověk dosáhne pokroku jen díky náhodě, kdy metodou pokus-omyl prozkoumává možnosti obrazovky. Myšlenkově odvážné jsou také mystifikující prvky, častokrát strhávajících k dezinterpretaci. Příkladem může být čarodějná píseň Song of Sworcery, která však komolí slovo Sorcery (kouzelnictví) a Sword (meč). Song of Sworcery totiž hráč vyvolá jen díky propojení knihy Megatome a Scythianina kouzelného meče.

4. a 5. Ačkoliv je děj videohry velmi komplikovaný a častokrát po hráči vyžaduje prostupování do snových světů a hledání skrytých významů, přesto je videohra komplexním a koherentním audiovizuálním dílem, intenzivně odkazujícím právě na hudební složku.

6. Videohra vznikla ve spojení nezávislých vývojářských studií Superbrothers a Capybara Games, jejich přístup značí, že vyvíjet příběhově silné, emotivní a inteligentní hry je možné i s pár lidmi a bez pomoci velkých herních společností. *Sword & Sworcery EP* je tak příkladem nízkonákladové videohry, která však intenzivně propojuje hudební zážitek s tím vizuálním. Není tak nutné umět rychle reagovat na blížící se nebezpečí, důležitější je vnímat své okolí, ponořit se do něj, naslouchat metaforám a analyzovat skryté významy.

7. Videohra *Sword & Sworcery EP* umožňuje vzhledem k tomu, že byla vytvořena primárně na tablety a chytré telefony unikátní možnosti v oblasti hratelnosti. Člověk se tak dostává skutečně přímo do hry a je velmi intenzivně nucen používat intuici a své smysly. Originálnost spočívá především v hudební složce, reagující přesně na hráčovy dotyky. Některé herní situace vyvolají zcela jedinečnou a specifickou skladbu, kterou není možné při žádné jiné příležitosti vyvolat, některé z nich se dokonce ani neobjevují na oficiálně vydaném soundtracku. Průlomové jsou i herní momenty, vyžadující, aby hráč hrál v určitou denní nebo noční dobu. Právě tím se videohra dostává do zcela nové úrovně herní interaktivity. *Sword & Sworcery EP* tak častokrát působí více než jako videohra spíše jako jedinečná meditativní a interaktivní umělecká zkušenost.

8. O úspěšnosti provedení hry *Sword & Sworcery EP*, vznikající jako nezávislá *art game*, může svědčit skutečnost, že videohra sklidila na poli kritiky nezávislých videoher velký ohlas. Jak již bylo řečeno, videohry pocházející z oblasti nezávislé tvorby, pracují se zásadně menšími rozpočty. Této videohře to ovšem neubralo na originalitě a uměleckém provedení. Rozhodně tak můžeme o *Sword & Sworcery EP* mluvit jakožto o artefaktu, vznikajícím skrze jedinečnou dovednost jeho designérů, kterým neškodila ani omezenost finančních prostředků.

9. Jako u předešlých videoher je velmi těžké *Sword & Sworcery EP* přiřadit k již existujícím uměleckým žánrům, ovšem pokud ji rozebereme, můžeme se dostat do zajímavých uměleckých poloh. Tato videohra se pyšní úchvatným soundtrackem vytvořeným speciálně pro účely hraní. Ačkoliv tak videohra může v oblasti hratelnosti působit nezáživně, důležité je spíš vyprávění, podporované hudebním doprovodem, spouštěným mimo jiné skrze dotyk obrazovky. *Sword & Sworcery EP* je tak úspěšným audiovizuálním projektem propojujícím intenzivní vizuální zážitek s podmanivou hudební konstelací.

10. Videohra vznikla jakožto zástupce *art games*, tudíž u ní můžeme sledovat záměr, vytvořit videohru jako umělecké dílo.

6 Závěr

Záměrem této bakalářské práce bylo především představit problematiku videoher jako možné a současně dynamicky se vyvíjející umělecké formy. Ačkoliv stále ještě nedošlo k úplnému rozřešení této diskuse a podání definitivní odpovědi, přesto můžeme sledovat aktuální a velmi úspěšné a logické snahy tuto problematiku řešit. Jeden z nejvýznamnějších přínosů měl v této diskusi filosof Grant Tavinor, který se velmi intenzivně věnuje otázce umění, videoher a jejich estetiky. Grant Tavinor přišel v knize *The Art of Videogames* s myšlenkou, aplikovat na videohry klastrovou teorii umění Beryse Gauta, který tvrdí, že požadovat, aby umělecké dílo muselo splňovat nutné a dostačující podmínky pro to, aby mohlo být považováno za umění, je omezující a nespravedlivé vůči nově se etablujícím uměleckým druhům. Gaut proto přišel se skupinou deseti vlastností, které by umělecké dílo mělo mít, ovšem jejich kompletní přítomnost není nutná a není ani jasně stanoveno, jaký počet těchto vlastností je dostačující. Zároveň je možné tuto skupinu podle potřeby upravovat, redukovat nebo rozšiřovat. Mezi tyto vlastnosti pak Gaut řadí: mít pozitivní estetické vlastnosti, emočnost, intelektuální odvážnost, komplexnost a koherentnost, individuální pohled, tvořivou imaginaci, mimořádné dovednosti, přináležení k již existujícímu uměleckému druhu a záměr vytvořit umělecké dílo.

Právě zmíněnou klastrovou teorii umění jsem v této práci aplikovala na mnou vybrané příklady videoher, konkrétně zástupce *art games*, které jsou jako žánr typické svým záměrem vytvořit umělecké dílo. *Art games* mají proto podle mého názoru k uznání za regulérního zástupce současné umělecké formy nejbližší. Na příkladech videoher *Shadow of the Colossus*, *Journey*, *Passage* a *Sword & Sworcery EP* se tak ukázalo, že podle klastrové teorie umění mohou být tyto videohry okamžitě uznány a zařazeny mezi umělecká díla, a to z toho důvodu, že splňovaly v podstatě téměř všechny vlastnosti, představené Berysem Gautem. Nejčastějším problémem se pak ukázala vlastnost přináležet k existujícímu uměleckému druhu (hudba, malba, film, atd.), kterou logicky současné videohry nemohly splnit. Ovšem výhodu jim přidával fakt, že všechny videohry jsou v podstatě propojením již existujících uměleckých druhů. Pracují totiž s hudebním žánrem, propojují audiovizuální složku jako digitální umění nebo film, využívají poutavou dějovou linii a imerzivní příběh podobně jako literatura, atd.

Kromě klastrové teorie umění jsem v práci představila i další, ovšem o něco méně užívané, přesto často zmiňované přístupy, které mohou videohrám status umění taktéž přisoudit. Jedním z těchto přístupů je tradiční institucionální teorie umění, která se odvolává na skutečnost, že dílo je uměním tehdy, když bylo některým ze zástupců světa umění (umělec, kurátor a podobně) uznáno jako umělecké dílo a zařazeno například do galerie. Příkladem takového přístupu může být newyorské Muzeum moderního umění (Museum of Modern Art), které zařadilo některé významné videohry do své trvalé expozice. Dalším přístupem je již zmiňovaný přístup rozebírající videohry na jednotlivé prvky, které dohromady tvoří videohru, ovšem samostatně náleží k již uznávaným uměleckým žánrům. Poslední teorií pak byla teorie ‚eudaimonistické‘ funkce Davida Novitze. Mezi těmito teoriemi mi však jako nejkompexnější a nejvhodnější přišla právě klastrová teorie Beryse Gauta, a proto jsem v případové studii použila právě ji.

Cílem této práce bylo představení nejvýznamnějších teoretických přístupů k umění, které by mohly videohrám jakožto zcela specifickému současnému kulturnímu fenoménu dát status umění. Po aplikaci klastrové teorie umění jsem tak v závěru této bakalářské práce nezjistila, zda můžeme pomocí klastrové teorie umění definovat jako umění všechny videohry jako celek, mou snahou bylo dokázat, zda je možné uznat jako nový umělecký druh alespoň některé specifické žánry a jejich zástupce. Po aplikaci klastrové teorie umění na vybrané příklady videoher tak zjišťujeme, že *art games* skutečně mohou status umění prostřednictvím této teorie získat a podle mého názoru si tento status zaslouží. Zaslouží si ho totiž nejen pro svou grafickou propracovanost a interaktivitu, ale především proto, že lidem (stejně jako jiné druhy umění) umožňují pohroužení se do zcela jiných intelektuálních dimenzí, přinášejí nové myšlenky, nabourávají zažitá stereotypy, zrcadlí naši společnost, socializují nás, učí nás chápat naše okolí a nutí nás přemýšlet o světě, ale i o nás samotných. A přece právě toto bylo vždy primární snahou umění, bez ohledu na to, k jakému uměleckému druhu náleželo.

7 Použitá literatura

Tištěné publikace:

BALEKA, Jan. *Výtvarné umění. Výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika)*. 1. vyd. Praha, 1997, 429 s. ISBN 80-200-0609-5.

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000, xi , 295 s. ISBN 0-262-52279-9.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s. ISBN 80-902482-2-5.

CAMPBELL, Richard, Christopher R. MARTIN a Bettina FABOS, *Media & Culture: An Introduction To Mass Communication*. Boston: Bedford/St. Martin's, 2012, 515 s. ISBN: 978-0-312-64465-9.

DAM, Andries van a James D. FOLEY. *Fundamentals of interactive computer graphics*. Reading: Addison-Wesley, c1982, xx, 664 s. ISBN 0-201-14468-9.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana Pajares TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008, vii, 293 s. ISBN 978-0-415-97721-0.

FLUSSER in FLUSSER, Vilém, Jiří FIALA a Milena SLAVICKÁ. *Moc obrazu: výběr filosofických textů z 80. a 90. let*. Praha: Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, 1996, 252 s.

HENCKMANN, Wolfhart a Konrad LOTTER. *Estetický slovník*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1995, 229 s. ISBN 80-205-0478-8.

HOLMES, Tiffany. *Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre* [online]. Fine Art Forum, Vol. 17, Issue 8, srpen 2003 [cit. 19. 05. 2014], 46-52 s. ISSN: 1442-4894, 2003 [cit. 22. 05. 2014]. Dostupné z: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. 1. vyd. Praha: MF, 1971, 226, [1] s. 214.

KOLÁŘ, Vojtěch. *Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění* in BÜSCHER, Barbara, Martin FLAŠAR, Jana HORÁKOVÁ a Petr MACEK. *Umění a nová média*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2011, 188 s. ISBN 978-80-210-5639-8.

- KOLÁŘ, Vojtěch. *Mohou být videohry uměním? Analýza kritických a teoretických pohledů na potenciál videoher coby plnohodnotné umělecké formy*. Praha, 2012. 84 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch.
- KŘÍŽ, Jaromír. *Velký frekvenční slovník počítačů*. 2. rozšíř. vyd. (5. přeprac.). Ostrava: Montanex, 1995, 510 s. ISBN 80-85780-47-x.
- KULKA, Tomáš a Denis CIPORANOV. *Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010, 437 s. ISBN 978-80-87378-46-5.
- LÉVY, Pierre P. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Praha: Karolinum, 2000, 229 s. ISBN 80-246-0109-5.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media* [online]. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge: MIT Press, c2001, xxxix, 354 s. ISBN 0-262-13374-1.
- MRÁZ, Bohumír a Marcela MRÁZOVÁ-SCHUSTEROVÁ. *Encyklopedie světového malířství*. 2. přeprac. a dopl. vyd. Praha: Academia, 1988, 630 s.
- OTTO, Jan. *Ottův slovník naučný: illustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*. Fotoreprint původního vyd. z r. 1907. Praha: Argo, 2002, 1077 s. ISBN 80-7203-423-5.
- PAUL, Christiane. *Digital art*. Rev. and expanded ed. London: Thames & Hudson, 2008, 256 s. ISBN 978-0-500-20398-9.
- PERRON, Bernard a Mark J. WOLF. *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 2009, xxii, 430 s. ISBN 978-0-415-96283-4.
- QUEIROZ, Francisco. *Insular: Critical Appraisal* [online]. The Surrey Institute of Art & Design (MA Digital Games Design), 2005, 34 s. Dostupné z: http://web.archive.org/web/20081221110027/http://www.gamasutra.com/education/theses/20051202/chico_criticalappraisal.pdf
- ROGERS, Scott. *Level [up arrow] up!: the guide to great video game design* [online]. Chichester. U.K.: Wiley, 2010, xx, 492 p.
- SCRUTON, Roger. *Estetické porozumění: eseje o filozofii, umění a kultuře*. 1. vyd. Brno: Barrister & Principal, 2005, 177 s. ISBN 80-85947-92-7.
- SHAMSUDDIN, Kalam. *Evaluating Content Based Animation through Concept Art in International Journal of Trends in Computer Science* [online]. Volume 2, Issue 11, 2013 s. 818-830, ISSN: 7462-8452, dostupné z:

http://www.academia.edu/5239068/Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art

STALKER, Phillipa Jane. *Gaming in art: A Case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of 'Art Games' versus mainstream computer games* [online]. University of the Witwatersrand, Johannesburg, 2005, s. 102, dostupné z:

http://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/handle/10539/1749/Gaming_In_Art.pdf?sequence=1

ŠVELCH, Jaroslav. *Videohry vs. film*. Labyrint Revue. 2009, roč. 23-24, s. 207-209. ISSN 1210-6887.

ŠVELCH, Jaroslav. *Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu*. Iluminace. 2012, roč. 24, č. 2, s. 33-48. ISSN 0862-397X.

TAVINOR, Grant. *The art of videogames* [online]. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009, 231 p.

VEBER, Jaromír. *Management: základy, moderní manažerské přístupy, výkonnost a prosperita*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Management Press, 2009, 734 s. ISBN 978-80-7261-200-0.

ZAHRÁDKA, Pavel. *Estetika na přelomu milénia: vybrané problémy současné estetiky*. Vyd. 1. Brno: Barrister & Principal, 2010, 486 s. ISBN 978-80-87474-11-2.

Elektronické zdroje:

ADAJIAN, Thomas. The Definition of Art. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. 23. 10. 2007 [edit. 09. 10. 2012.] [cit. 15. 04. 2014]. Edward N. Zalta (ed.).

Dostupné z: <http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/art-definition/>.

BARBICAN ART GALLERY, Game On: The history, culture and future of computer games. In *Barbican* [online]. 2002 [cit. 07. 06. 2014]. Dostupné z:

<http://www.barbican.org.uk/artgallery/event-detail.asp?ID=3725>.

BAUMANN, Hasko. Into the night with Jason Rohrer and Chris Crawford. In *Youtube* [online]. 2009 [cit. 12. 04. 2011]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=zA_0_dSD3-Q.

BURCH, Adam. The Art of Video Games, as illustrated by Shadow of the Colossus. In *Ignite* [online]. Nedatováno [cit. 18. 06. 2014]. Dostupné z:

<http://igniteshow.com/videos/art-video-games-illustrated-shadow-colossus>.

EBERT, Roger. Why did the chicken cross the genders?. In *Chicago Sun-Times* [online]. 27. 11. 2005 [cit. 26. 03. 2011]. Dostupné z: <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>.

EBERT, Roger. Video games can never be art. In *Chicago Sun-Times* [online] 16. 04. 2010 [cit. 26. 03. 2011]. Dostupné z: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.

FAGONE, Jason. The Video-Game Programmer Saving Our 21st-Century Souls. In *Esquire* [online]. 20. 11. 2008 [cit. 12. 04. 2011]. Dostupné z: <http://www.esquire.com/features/best-and-brightest-2008/future-of-video-game-design-1208>.

GALIBAN, R. Randy. What is Concept Art. In *Randbin*. 24. 03. 2012. 22:01 [cit. 17. 06. 2014]. Dostupné z: <http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>.

HILL, Doug. Awful Box Art Competition. In *The Gaming Intelligence Agency* [online]. Nedatováno [cit. 23. 05. 2014]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20010627001734/www.thegia.com/features/boxart/>

GNADE, Mike. What Makes an Indie Game...Indie?. In *VentureBeat* [online]. 13. 07. 2010 [cit. 02. 04. 2014]. Dostupné z: <http://venturebeat.com/2010/07/13/what-makes-an-indie-gameindie/>.

GRIL, Juan. The State of Indie Gaming. In *Gamasutra* [online]. 30. 04. 2008 [cit. 02. 04. 2014]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/132041/the_state_of_indie_gaming.php.

GRUVER, Tim. The Indie Innovation: When Less Can Mean More. In *BagoGames* [online]. 02. 02. 2014 [cit. 02. 04. 2014]. Dostupné z: <http://www.bagogames.com/indie-innovation-less-can-mean/>.

HANSON-WHITE, Alex. Pixel Artist's Beginner Booklet Chapter 1. In *AlexHW* [online]. 2007 [cit. 15. 06. 2014]. Dostupné z: <http://www.alexhw.com/pabbc1.pdf>.

HARVEY, Auriea a Michael SAMYN. Over Games In *Tale of tales* [online]. 06. 02. 2010 [cit. 26. 05. 2014]. Dostupné z: <http://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>.

IWATA, Satoru, 2005 In *IGN*. GDC 2005: Iwata Keynote transcript [online]. 10. 03. 2005 [cit. 01. 04. 2014]. Dostupné z: <http://www.ign.com/articles/2005/03/11/gdc-2005-iwata-keynote-transcript?page=3>.

JENKINS, Henry. Games, the New Lively Art. In *MIT* [online]. 2002 [cit. 21. 03. 2011]. Dostupné z: <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>.

KOHLER, Chris. Civilization Song Wins Game Music's First Grammy. In *Wired* [online], 14. 02. 2011, 13:13, [10. 05. 2014]. Dostupné z: <http://www.wired.com/2011/02/civilization-baba-yetu-grammy/>.

KROLL, Jack. Emotion Engine? I don't think so!. In *Newsweek* [online]. 06. 03. 2000 [cit. 22. 03. 2011]. Dostupné z: <http://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675>.

MCDONALD, Glenn. A History of Video Game Music. In *Gamespot* [online]. 29. 03. 2004 [cit. 10. 05. 2014]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/articles/a-history-of-video-game-music/1100-6092391/>.

MCKOWN, Ken. Video Game Blogs: What's the difference between an art game and a game with good art?. In *FormatMag* [online]. 05. 11 2008 [cit. 20. 05. 2014]. Dostupné z: <http://www.formatmag.com/features/video-game-blogs/>.

THE UNIVERSITY OF NEWCASTLE, AUSTRALIA. Concept Artist In Newcastle: Degrees to Careers [online]. Nedatováno [cit. 28. 05. 2014]. Dostupné z: <http://www.newcastle.edu.au/students/degrees-to-careers/job/concept-artist.html>.

PLOUG, Kristine. Art Games: An Introduction. In *Artificial* [online]. 01. 12. 2005 [cit. 05. 04. 2014]. Dostupné z: <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm>.

RANDOM HOUSE KERNERMAN WEBSTER'S COLLEGE DICTIONARY [online], Revised & Updated, K Dictionaries Ltd, by arrangement with Random House Information Group, an imprint of The Crown Publishing Group, Random House, Inc., 2010 [cit. 13. 05. 2014]. Dostupné z: <http://www.kdictionaries-online.com/default.aspx>.

RIGNEY, Ryan. Historic Grammy Nomination Is a Big Win for Videogame Music. In *Wired*, 12. 10. 2012, [cit. 17. 06. 2014]. Dostupné z: <http://www.wired.com/2012/12/video-games-grammys-journey/>.

ROHRER, Jason. Mission. In *Arthouse* [online]. 04. 12. 2006 [cit. 14. 04. 2011]. Dostupné z: <http://northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/index.php>.

SANDEEP, Kumar. What is Video game?. In *StreetDirectory* [online]. Nedatováno [cit. 14. 03. 2014]. Dostupné z: www.streetdirectory.com/travel_guide/106424/gaming/what_is_video_game.

NATIONAL PUBLIC RADIO. The Evolution of Video Game music. In *NPR Music* [online]. 13. 04. 2008 [cit. 13. 05. 2014]. Dostupné z: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=89565567>.

SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM. The Art of Video Games. In *Smithsonian American Art Museum* [online]. 2012 [cit. 07. 06. 2013]. Dostupné z: <http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>.

SOLON, Olivia. MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft. In *Wired* [online]. 29. 11. 2012, 14:37 [cit. 06. 06. 2014]. Dostupné z: <http://www.wired.com/2012/11/moma-videogames/>.

VILLAPAZ, Luke. 'GTA 5' Costs \$265 Million To Develop And Market, Making It The Most Expensive Video Game Ever Produced: Report. In *International Bussines Times* [online]. 08. 09. 2013 [cit. 14. 06. 2014]. Dostupné z: <http://www.ibtimes.com/gta-5-costs-265-million-develop-market-making-it-most-expensive-video-game-ever-produced-report>.

WEIR, William. From the Arcade to the Grammys: The Evolution of Video Game Music. In *The Atlantic* [online]. 10. 02. 2011, 16:00 [cit. 07. 05. 2014]. Dostupné z: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/02/from-the-arcade-to-the-grammys-the-evolution-of-video-game-music/71082/>.

8 Seznam obrázků

Obrázek 1: Arkádová videohra Asteroids (1979), [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://bojoga.com.br/files/2010/03/atari2.jpg	12
Obrázek 2: Scéna z videohry Final Fantasy II z roku 1988. Videohra byla vydána pro herní konzoli Nintendo Entertainment System, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_2#mediaviewer/File:Final_Fantasy_II_JAP_Battle.png	13
Obrázek 3: Třetí díl série Grand Theft Auto (2001), která se stala kulturním a společenským fenoménem, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://www.hongkiat.com/blog/greatest-video-games/	14
Obrázek 4: Oficiální screenshot z videohry Grant Theft Auto V (2013), [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://www.rockstargames.com/V/screenshots	14
Obrázek 5: Ukázka ‚asteroidu‘ z videohry Samorost (2003) Jakuba Dvorského ze studia Amanita Design, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://www.facepunch.com/showthread.php?t=1273472	33

Obrázek 6: Screenshot z dokumentární videohry The Cat and the Coup (2001), mapující život Mohammada Mosaddegha, bývalého íránského premiéra, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://www.thecatandthecoup.com/catc_screenShot1a.jpg	34
Obrázek 7: Počáteční fáze videohry Don't look back (2009) znovuoživující příběh Orfea a Eurydiky z řeckých bájí a pověstí, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://d.ibtimes.co.uk/en/full/317112/dont-look-back-ios.gif	35
Obrázek 8: Videohra The Endless Forest (2005) ze studia Tale of Tales umožňuje hráči vytvořit si unikátní postavu jelena a bez použití slov komunikovat s ostatními hráči a volně se pohybovat po lese. Videohra nemá pravidla, herní góly ani cíle, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://s99.photobucket.com/user/PhoenixGryphon/media/The%20Endless%20Forest/TEF_Draak_20091103_013530_214x187_0.jpg.html	36
Obrázek 9: Tajemná hororová videohra Limbo (2010) od dánského nezávislého vývojářského studia Playdead, videohra čerpá z estetiky film noir a svou myšlenkou pracuje s křesťanským pojmem limbus, jako prostorem tzv. předpekli, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://static.giantbomb.com/uploads/original/12/120071/1670956-limbo__boat_.jpg	39
Obrázek 10: Concept art ke komerční videohře Heavy Rain (2010), [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=37008	42
Obrázek 11: Screenshot z indie game Dear Esther (2012), kde hráč nekonfrontuje žádné jiné postavy a pouze prozkoumává opuštěný ostrov a poslouchá vzkazy vypravěče, směřované právě tajemné Esther, Dear Esther je tak spíše interaktivním vizuálním experimentem, než klasickou videohrou, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://www.gameinformer.com/games/dear_esther/b/pc/archive/2012/02/13/a-haunting-indie-story-worth-listening-to.aspx	45
Obrázek 12: Úchvatný artwork k videohře Final Fantasy VI (1994) vytvořil proslulý japonský umělec Yoshitaka Amano, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://www.videogamesartwork.com/games/final-fantasy-vi/terra-branford-1	49
Obrázek 13: Wander a kůň Agro útočící na druhého kolose jménem Quadratus, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://teamico.wikia.com/wiki/Quadratus?file=QuadratusTemplate.jpg	51
Obrázek 14: Artwork k videohře Journey, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://thatgamecompany.com/wp-	

content/themes/thatgamecompany/_include/img/journey/journey-game-screenshot-12.jpg	54
Obrázek 15: Ve výchozím bodě videohry Passage se hráč rozhoduje, jakou životní cestu si zvolí, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/screen.png	59
Obrázek 16: Screenshot z videohry Sword & Sworcery EP, Scythian vstupuje do hory Mingi Taw, [cit. 21. 06. 2014], zdroj: http://cdn-static.gamekult.com/gamekult-com/images/photos/30/50/04/67/ME3050046715_2.jpg	62