

Umění, které hrajeme

Kniha Heleny Bendové o počítačových hrách

Nakladatelství NAMU vydalo první českou odbornou monografii věnovanou médiu počítačových her. Publikace *Umění počítačových her* se zabývá otázkou, zda lze hry vnímat jako umělecký druh, a zároveň slouží jako úvod do oboru game studies.

MICHAL BÖHM



Klasika nezávislých uměleckých videoher Journey z roku 2012. Foto thatgamecompany

Kniha Heleny Bendové *Umění počítačových her* je vůbec první seriózní publikací na domácím trhu věnovanou počítačovým hrám. Autorka v ní otvírá v zahraničí dlouho probíhající spor o to, zda počítačové hry řadit mezi společensky a institucionálně uznávaná umělecká odvětví. Navzdory tomu, že se toto téma stalo součástí kanonických problémů oboru game studies, knih, které se snaží obhájit kladnou odpověď, bylo doposud vydáno (podle samotné autorky) v anglickém jazyce pouze deset. To může na jednu stranu vypovídat o komplexnosti celé problematiky, na stranu druhou ovšem také o tom, že uvedená otázka možná postrádá závažnější význam. Bendová ostatně sama v závěru své knihy přiznává, že etablování stále ještě mladého herního odvětví ve světě seriózního umění se musí odehrát na úrovni celospolečenského přijetí, a ne v relativně izolovaném kruhu herních teoretiků. Zároveň ale dokáže úspěšně argumentovat, proč má smysl se touto otázkou vůbec zabírat.

Kvalita a moc

Uznání videoher jako „desátého umění“ by s sebou neslo řadu praktických důsledků. Mezi jinými větší státní dotace a granty, které se koneckonců v současnosti v daném oboru udílejí pouze v nemnoha zemích světa. Vedlo by zároveň herní průmysl k větší diverzifikaci a kultivaci svých produktů a v neposlední řadě také k přehodnocení názoru na toto médium mezi „nehráčskou“ populací. Počítačové hry se od počátku stávají předmětem takzvané morální paniky (v současnosti zejména po zjištění, že terorista pro svůj ozbrojený útok využíval hry jako trenážer střelby a taktiky) a bývají prezentovány v médiích ve stereotypizovaných obrazech jakožto hrozba pro společnost. Podobně jako mnoho jiných projevů z historie (jazz, punk, komiksy, televize) jsou navíc často vnímány jako ohrožení klasické kultury a jejich hodnot.

Rozdělování na vysokou a nízkou kulturu či otázka přisouzení uměleckého statusu novému médiu přitom podle Bendové „nestojí na nějakých navždy platných vlastnostech

daných děl, ale jedná se o silně hodnotící sociální konstrukt, který vznikl za účelem (...) posílení sociálního statusu určitých vrstev ve společnosti“. V klasifikačních sporech o umění je tak obsažen zásadní morální rozměr – definice toho, co je kvalitní umění, se stávají mocenskými nástroji těch, kdo mají v debatě nejhlasitější slovo, a mohou sloužit třeba i k perzekuci menšin. Bendová proto se svou obhajobou her není aktivní pouze v čistě uměnovědném sporu, ale angažuje se i v diskusích se společenským přesahem.

Není hra jako hra

V první třetině knihy ustanovuje autorka tři základní argumenty pro definici her jako umění a a tři proti ní. Kromě prvního dokola omílaného protiargumentu, že „hry jsou infantilní, eskapistické a nesofistikované“, uvádí Bendová dvě závažnější teze, a sice že „hry nepůsobí dostatečně emocionálně“ a „interaktivita vylučuje autorsky řízený prožitek“. Oproti jiným uměleckým odvětvím hráč aktivně vstupuje do daného díla, a není mu tak umožněn distancovaný, pasivní emocionální prožitek, jako je tomu u jiných uměleckých odvětví. Tvůrce zároveň nemá kontrolu nad chováním hráče, který má tedy vůči dílu přílišnou autonomii, což oslabuje autorskou výpověď. Proti tvrzením o „emocionální chudobě“ her Bendová uvádí konkrétní příklady herních titulů se silným estetickým účinkem a expresivitou. K tématu autorské kontroly předkládá argument, že interaktivitu lze považovat za nové umělecké specifikum, které ovšem v moderních dějinách umění není vlastní pouze hrám. Interaktivita umožňuje zkoumat hru jako určitý konfigurovatelný systém, jenž postupně odhaluje své téma (morální důsledky našeho jednání nebo fungování jedince ve společnosti) v dosud nevídané komplexnosti.

Za slabinu knihy lze ovšem pokládat to, že autorka v některých případech od nastolených témat utíká s poukazem na obrovskou rozmanitost tohoto média, sahající od mobilních „casual“ her přes mainstreamové žánrové produkty, nezávislou a experimentální produkci až po edukativní „seriózní“ tituly.

Ať už se tedy řeší problematika násilných her či otázky z odbornějšího pole „game studies“, jako je (ne)možnost identifikace a empatie hráče s jím kontrolovanými postavami nebo (ne)schopnost vyprávět pomocí herního média poutavé příběhy, Bendová často dochází k nepřilíš překvapivému závěru: není hra jako hra, a není proto možné být v těchto otázkách příliš arbitrární.

Prostředek umění

Na odborný text je kniha Heleny Bendové nezvykle osobní. Autorka při analýze herních titulů nepíše o anonymním a modelovém hráči, naopak text na mnoha místech prokládá vlastními pocity a dojmy z hráčských zkušeností. Tím ho výrazně oživuje a činí intimnějším. Její rétorika je sebevědomější i v tom, že vkládá důvěru ve čtenářskou gramotnost ohledně základní herní terminologie a nemá potřebu věnovat prostor zdoluhavým popisům herních mechanik, kterými se vyznačovaly její starší texty o hrách pro časopis Cinepur. Vzhledem k tomu, že *Umění počítačových her* představuje v českém teoretizování o hrách průkopnický titul, je nicméně určitá encyklopedičnost a snaha popsat médium v jeho rozmanitosti zcela namístě.

S odstupem času bude možná jen „pointa“ v závěru knihy vyznívat poněkud samozřejmě. V poslední, shrnující kapitole autorka píše, že otázka po tom, zda „mohou být videohry uměním“, je možná špatně položená. Videoherní médium totiž nemusí být samo o sobě umělecké – stačí, že slouží jako prostředek k uměleckému vyjádření a tvorbě několika takových titulů. Kniha tak představuje především rozcestník pro zájemce o danou problematiku a partikulární závěry jsou ve výsledku podnětější než samo téma uměleckosti her. Jedním z hlavních cílů Bendové bylo vést čtenáře k inspirativnímu přemýšlení o hrách, jejich výrazových prostředcích a možnostech interpretace herních mechanismů či tvůrčích záměrů a ideologií. A to se jí nepochybně daří. Autor je filmový publicista a střihač.

Helena Bendová: Umění počítačových her. NAMU, Praha 2016, 354 stran.