MASARYKOVA UNIVERZITA

Filozofická fakulta

Ústav hudební vědy

Teorie interaktivních médií

Michal Jirásek

Počítačové hry a umění

IMK088b: Seminář kritiky a online publicistiky

Akademický rok: 2011/2012
učo: 262901
květen 2012

mail: 262901@mail.muni.cz

Anotace:

Diskurz počítačových her je v dnešní době již velmi rozsáhlý, prolíná se s mnoha dalšími obory a stal se i seriózním zájmem vědeckého bádání. Na vývoji počítačových her se již dávno nepodílí pouze programátoři, ale často i umělci, ať už se jedná o stránku audiovizuální nebo narativní. Cílem práce je prozkoumat vztah počítačových her a umění a ukázat, že počítačové hry jako médium mají velký potenciál být uměleckým dílem.

Analýzou vybraných kapitol ve sborníku Andy Clarka a Grethe Mitchell: Videogames and art a v knize The Art Of Videogames Granta Tavinora se pokusím odpovědět mimo jiné na důležité otázky jako: Jaké prvky umělecké tvorby můžeme v počítačových hrách najít? Jaký je vztah počítačových her k předchozím médiím? Jak a kam se budou počítačové hry vyvíjet a jaké možnosti tento vývoj nabídne tvůrcům her a umělcům? Odpovědi na tyto otázky podpořím analýzou několika konkrétních her.

1. Úvod. :

Hry jako takové vždy byly součástí lidského života, děti díky nim mohou poznávat svět a nejen pro dospělé jsou možností relaxace. Podle Marshalla McLuhana jsou hry extenzí člověka, populárním uměním a vracíme se v nich ke kmenovému způsobu života[1].

V dnešní době nemůžeme popřít, že počítačové hry jsou opravdu všudypřítomné; mimo samotných počítačů, herních konzolí či v automatech je najdeme v mobilních telefonech, ale i v zařízeních jako např. set-topbox či televize. Dle mého názoru, počítačové hry bývají nejčastěji prvním kontaktem s počítačem vůbec. Technologický pokrok jim propůjčuje stále větší možnosti a prolnutí počítačových her a umění už je pouze dalším logickým krokem.

Cílem práce je prozkoumat vztah počítačových her a umění a ukázat, že počítačové hry jako médium mají velký potenciál být uměleckým dílem.

Metodou bude analýza textů ve sborníku sestaveného Andy Clarkem a Grethe Mitchell: Videogames and art a knihy The Art Of Videogames Granta Tavinora. V analýze se zaměřím na postoj autorů k tvrzení, že počítačové hry v sobě nesou potenciál být uměleckým dílem.

Dále také představím tři počítačové hry, které na základě výčtu vlastností, který uvádím v další kapitole, považuji za uměleckého díla.

V druhé části práce představím obecná kritéria uměleckého díla, podle kterých budu dále hodnotit vybrané hry. V následující části budu konfrontovat počítačové hry a dříve vzniklá média. Následně uvedu konkrétní příklady her a v předposlední kapitole nastíním, co by mohla nabídnout budoucnost, jak se budou počítačové hry vyvíjet. V závěru se pokusím na základě syntézy předešlých poznatků obhájit hypotézu, že počítačové hry mají jako médium velký umělecký potenciál a některé již existující hry i splňují kritéria uměleckého díla.

2. Počítačové hry a znaky umění

Definovat, co je a co není umění, je neustálým předmětem debat. Zaujal mě výčet vlastností z článku „The Cluster Account Of Art Defended“ od Berys Gautové, které by mělo umělecké dílo mít:

> *„(1) possessing positive aesthetic properties, such as being beautiful, graceful,or elegant (properties which ground a capacity to give sensuous pleasure); (2) being expressive of emotion; (3) being intellectually challenging […] (4) being formally complex and coherent; (5) having a capacity to convey complex meanings; (6) exhibiting an individual point of view; (7) […] being original; (8) being an artifact or performance which is the product of a high degree*

[1] Mc LUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991, s. 219. ISBN 01-048-91 12/13.

of skill; (9) belonging to an established artistic form (music, painting, film, etc.); and (10) being the product of an intention to make a work of art."[2]

Pro disputaci ohledně vztahu počítačových her a umění je potřeba počítačové hry vnímat jako médium a zbavit se dnes obecně zavedeného předsudku veřejnosti, ať už laické, mnohdy však i odborné, že s počítačovými hrami jsou dnes často asociované neduhy jako ztracený čas, násilí nebo závislost.

3. Ohlédnutí do minulosti – počítačové hry a analogová média

Fakt, že počítačové hry nejsou v dnešní době respektovány jako umělecká forma, je však pouze důkaz, že historie se opakuje, a vždy, když nová technologie nabídne světu nové médium, setká se s nedostatkem respektu, lhostejností či rozhořčením, a musí si projít „přijímacím procesem" v uměleckém světě. Počítačové hry si budou muset, stejně jako jejich předchůdci – fotografie, video art a film, tímto procesem teprve projít[3].

Vidím také obecnou analogii např. při porovnání s fotografií či filmem – fotografie či film jsou obecně uznávané jako umělecká forma, ne však každá fotografie nebo film je umělecké dílo. Nevidím důvod, proč by tomu mělo být u počítačových her jinak.

Dnešní počítače, počítačové hry, opět remediují[4] všechna dřívější média. Můžeme v nich najít text, obraz, hudbu. Počítačové hry mají také výhodu, že stejně jako jiné moderní umělecké formy už nemusí být pouze prezentací nějaké skutečnosti, ale mohou být i objektem vyjádření umělce, tvůrce.

4. Analýza konkrétních her

Marcel Duchamp přirovnává hraní jedné z nejstarších her, šachů, ke tvorbě uměleckého díla. Při pohybu figurkami hráč vlastně vytváří plastické konstrukce, které lze považovat za určitý druh

---

[2] *„(1) mít* pozitivní estetické vlastnosti, jako je být krásný, půvabný, elegantní *(vlastnosti, které mají schopnost způsobit nějaký smyslový požitek); (2) být vyjádřením emocí; (3) být intelektuálně vyzývající […]; (4) být formálně komplexní a koherentní; (5) mít schopnost sdělit komplexní myšlenky; (6) ukazovat individuální úhel pohledu; (7) […] být originální; (8) být artefakt nebo performance, která je produktem vysokého stupně dovednosti; (9) patřit k zavedené umělecké formě (hudba, malířství, film, atd..); a (10) být produktem záměru vytvořit umělecké dílo."* GAUT, Berys. The Cluster Account Of Art Defended. *British Journal of Aesthetics.* 2005, Vol. 45 Issue 3.

[3] MARTIN, Brett. Should Videogames Be Viewed As Art?. In: CLARKE, Andy a Grethe MITCHELL. *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol, UK: Intellect Books, 2007, 201 - 210.

[4] *„Reprezentaci jednoho média druhým můžeme opět označit jako remediaci a budeme dále tvrdit, že remediace je charakteristickým rysem nových digitálních médií."*

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. Imediace, hypermediace, remediace. *Teorie vědy*: *Theory of Science : Problémy vědy, techniky a společnosti*. Praha: Akademie věd České republiky, Sociologický ústav, 2005, XIV/XXVII/2005, č. 2, s. 30. ISSN 1210-0250.

umění.[5] Stejně tak při hraní počítačových her se hráč často podílí na vizualizaci postav či tvorbě příběhu. Tyto možnosti však neměly tradiční ne-digitální hry; pokrok přišel až s vynálezem počítače a digitalizace her už je pouze logickým technologickým krokem.

Hry, které jsem k analýze vybral, jsou v určitých aspektech oproti jiným hrám ve stejných žánrech výjimečné. Tyto aspekty budou viditelné ve vlastní analýze a jsou důvodem mého výběru.

První hra je RPG[6] Planescape: Torment (Black Isle studios), dále PST. Vyniká velmi rozvětveným příběhem, který umožňuje mnoho způsobů dohrání. Celý příběh podbarvuje velmi tísnivá atmosféra, kterou napomáhá vytvářet výborně zpracovaná grafika a design jednotlivých scenerií. Nezřídka se však ve hře objevují úvahy a poselství týkající se náplně a smyslu života či smrti.

Další hrou je FPS[7] Clive Barker´s[8] Undying[9], dále CBU. Zakládá si na děsivé hororové atmosféře a ve své době na výborně zpracované grafice.

Posledním výběrem je konceptuální on-line hra „4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness“ (2009)*, dále 4M33SU,* která je inspirovaná skladbou 4'33'' (1952) Johna Cage. Hráč pouze čeká, až uplyne stanovený čas, který je odměřován zabarvující se obrazovkou. Hráč vyhraje, pokud se do stanovené doby nepřipojí jiný hráč; pokud se připojí, předchozí hráč prohrává.

Pro analýzu her jsem nevybral všechna výše uvedená kritéria, protože v této práci nejde o důkaz toho, že konkrétní hry jsou umělecká díla, ale ukázat, že počítačové hry jako médium, mají potenciál být uměleckým dílem.

A) *„(1) mít* pozitivní estetické vlastnosti, jako je být krásný, půvabný, elegantní *(vlastnosti, které mají schopnost způsobit nějaký smyslový požitek)*

PST tuto podmínku splňuje, disponuje detailně propracovanou, ručně kreslenou grafikou a animacemi a na počítačové hry nezvykle rozvětveným příběhem, který umožňuje mnoho způsobů dohrání. Některé části příběhu mohou silně zapůsobit na hráčovy emoce.

CBU tuto podmínku také splňuje, v určité fázi hry se hráč přenese s hlavní postavou do jiné dimenze, která je vlastně jakýsi vizuálně zkomolený a pokroucený náš reálný svět nápadně připomínající surrealistické dílo.

4M33SU toto kritérium nesplňuje, grafika se zde omezuje pouze na postupné vyplnění obrazovky černou barvou a má pouze funkční význam jakožto indikace uplynulého času.

---

[5] STOCKBURGER, Axel. From Appropriation To Approximation. In: CLARKE, Andy a Grethe MITCHELL. *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol, UK: Intellect Books, 2007, s. 27.

[6] role playing game

[7] First Person Shooter

[8] Clive Barker je autor hororové literatury.

[9] hororová hra ve stylu FPS (first person shooter)

B) *(4) být formálně komplexní a koherentní*

Po formální stránce jsou všechny tři hry komplexní celky dávající smysl. Tuto podmínku považuji jednoznačně splněnou u všech tří her vzhledem k mé vlastní zkušenosti s nimi.

C) *(5) mít schopnost sdělit komplexní myšlenky*

V PST se nezřídka objevují úvahy a poselství týkající se náplně a smyslu života či smrti, některé z nich nápadně připomínají myšlenky existencialistických teorií.

CBU v sobě nenese žádné hlubší myšlenky.

4M33SU si dle autora klade otázku „Co je to hra?“ Hra samotná na ni poukazuje tak, že jako hra nevyžaduje kromě samotného spuštění jakoukoliv míru hráčovy participace.

D) *(8) být artefakt nebo performance, která je produktem vysokého stupně dovednosti*

U PST a CBU považuji tuto podmínku za jednoznačně splněnou, po grafické, zvukové i narativní stránce jsou hry na vysoké úrovni.

4M33SU má jiný cíl a význam, než PST a CBU a po stránce kódu či audiovizuální tuto podmínku nesplňuje.

5. Co nabídne budoucnost?

S pokrokem nových technologií, stejně jako tomu bylo v minulosti, budou přicházet další možnosti uměleckého vyjádření také v oblasti spojení počítačových her a umění. Nejbližší budoucnost počítačových her vidím v rozvoji a lehké dostupnosti sítě internet a hlavně také virtuální reality. Už v současnosti disponují některá vědecká pracoviště zařízeními typu CAVE[10], ve kterých probíhají mimo jiné i pokusy s elektronickou literaturou [11]. Má představivost končí u napojení CNS člověka přímo k virtuální realitě jako např. ve filmu Matrix; nepochybuji, že nám to technologie v dohledné době dovolí. Jak s touto možností umělci naloží, však budeme muset nechat na nich. Co nabídne daleká budoucnost, těžko říci; lidé v 15. století si jen stěží mohli představit, jaké technologické možnosti nám nabídne dnešní doba. Co teprve v např. v 25. století?

6. závěr

Z analýzy her Planescape: Torment, Clive Barker´s Undying a 4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness, na které jsme aplikovali vybraná kritéria uměleckého díla, jsme zjistili následující informace: PSC splňuje kritéria A, B, C, D; CBU podmínky A, B, D; 4M33SU kritéria B, C. Analýza ukázala, že každá z her větší část podmínek splnila a můžeme tak potvrdit hypotézu, že počítačové hry jako médium mají potenciál být uměleckým dílem.

---

[10] CAVE zařízení imerzní virtuální reality

[11] Storytelling 2.0: Adventures in a virtual reality cave. *Http://www.newscientist.com* [online]. 2010 [cit. 2012-05-12]. Dostupné z: http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-adventures-in-a-virtual-reality-cave.html

Ernest W. Adams zmiňuje, jakým směrem by se měli herní designéři vydat, aby mohly počítačové hry naplnit tento potenciál a být obecně považované za umění:

> *There must be an aesthetic for games and gameplay. […]Game developers must experiment with the medium. They must take artistic risks and break new ground. Games must challenge their players as other art forms challenge their viewers. They must force the player to experience new ideas, to see things in new ways. […] Games must be the subject of genuine criticism, not merely product reviews. They must be studied, discussed and analyzed as works of art and aspects of culture. Game developers must treat themselves and each other as artists and to grant credit where it is due.*[12]

Již v dnešních počítačových hrách můžeme mnohé prvky uměleckého díla najít; zda budou počítačové hry vnímány jako umělecká forma, záleží hlavně na jejich tvůrcích. Vzhledem ke zkušenosti se staršími médií to bude také otázka času, kdy se vnímání počítačových her laickou i odbornou veřejností změní.

[12] *„Musí vytvořit estetično pro hry a hraní her. Vývojáři her musí s tímto médiem experimentovat. Musí podstoupit umělecké riziko a hledat nové možnosti. Hry musí vyzvat své hráče stejně jako jiné umělecké formy své divák. Musí donutit hráče okusit nové myšlenky, vidět věci novými cestami. […]Hry se musí stát subjektem pravé kritiky, nebýt pouze hodnoceny jako produkt. Musí být studovány, diskutovány a analyzovány jako umělecká díla a aspekty kultury. Designéři musí sami sebe a ostatní opovažovat za umělce a také tomu dostát.“*

ADAMS, Ernest W. Will Computer Games Ever Be A Legitimate Art Form?. In: CLARKE, Andy a Grethe MITCHELL. *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol, UK: Intellect Books, 2007, 263 - 264

Seznam použité literatury

1. ADAMS, Ernest W. Will Computer Games Ever Be A Legitimate Art Form?. In: CLARKE, Andy a Grethe MITCHELL. *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol, UK: Intellect Books, 2007, 263 – 264

2. BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. Imediace, hypermediace, remediace. *Teorie vědy*: *Theory of Science : Problémy vědy, techniky a společnosti*. Praha: Akademie věd České republiky, Sociologický ústav, 2005, XIV/XXVII/2005, č. 2, s. 30. ISSN 1210-0250.

3. GAUT, Berys. The Cluster Account Of Art Defended. *British Journal of Aesthetics.* 2005, Vol. 45 Issue 3.

4. MARTIN, Brett. Should Videogames Be Viewed As Art?. In: CLARKE, Andy a Grethe MITCHELL. *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol, UK: Intellect Books, 2007, 201 - 210.

5. Mc LUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991, s. 219. ISBN 01-048-91 12/13.

6. STOCKBURGER, Axel. From Appropriation To Approximation. In: CLARKE, Andy a Grethe MITCHELL. *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol, UK: Intellect Books, 2007, s. 27.

7. Storytelling 2.0: Adventures in a virtual reality cave. *Newscientist* [online]. 2010 [cit. 2012-05-12]. Dostupné z: http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/11/storytelling-20-adventures-in-a-virtual-reality-cave.html

C

Je to výrazně lepší, oceňuji autorský komentář, i hezké zpracování analýzy. V bakalářské práci bude třeba jít v analýze ještě hlouběji, ale způsob práce jste pochopil velmi dobře.