

Co je kritická analýza, hry jako objekt studia, kulturní studia

27. 2. 2017

Tomáš Bártek (MUGS); hypermarket@mail.muni.cz,
tomas.bartek@ceitec.muni.cz

Co je kritická analýza her (...a proč by nás měla zajímat)

Není to jen recenze „4 z pěti hvězdiček“

Není to jen hledání chyb

Nejsou to seznamy, co je na hře dobře a co špatně

Důkladný a objektivní rozbor hry

Co je kritická analýza (...a proč by nás měla zajímat)

Spousta přístupů, jak vytvořit kritickou analýzu:

- | | |
|--|----------|
| 1. Popis formálních elementů hry, bez interpretace. | 1. CO? |
| 2. Popis formálních elementů v pohybu (mechaniky roztočily kolečka). Jaké jsou vazby mezi jednotlivými prvky? Jaké je hraní hry? | 2. JAK? |
| 3. Pokus o interpretaci, proč designér zvolil tyto elementy. Proč je hra taková, jaká je? | 3. PROČ? |

Co je kritická analýza her (...a proč by nás měla zajímat)

~~7 divů světa je zábava.~~

7 divů světa je zábavná hra, protože má dobře vybudovanou vnitřní dynamiku hry, kdy hráči až do konce nevědí přesný počet vítězných bodů a hra tak udržuje v napětí všechny hráče.



Co je kritická analýza (...a proč by nás měla zajímat)

Při psaní analýzy by nás měla zajímat celá řada otázek:

Jaké výzvy čekají na hráče? Jaké akce musí hráč vykonat, aby výzvy překonal?

Jaké jsou vztahy mezi hráči? Je hra fair? Vyrovnaná? Je **vnímána** jako vyrovnaná?

Jaké je cílové publikum?

Jak zapadá hra do kontextu ostatní autorovy tvorby?

Co autor mohl zamýšlet designováním takové hry?

Jaký je vztah mezi narativem a mechanikami?

Jaké odkazy na vnější svět hra poskytuje?

....



Hry jako objekt studia

Po vzniku akademické disciplíny herních studií se objevil problém, **jak zkoumat hry**

Otázka špatně položená, správná otázka zní: **Proč zkoumat hry?**

Vyžadují hry specifický přístup? Je nutné při přemýšlení o hrách volit jiné metody a postupy?

Hry jako objekt studia

Seznam International Game Developers' Association:

Game Criticism, Analysis & History, • Games & Society, • Game Systems & Game Design, • Technical Skills, Programming & Algorithms, • Visual Design, • Audio Design, • Interactive Storytelling, Writing & Scripting, • Business of Gaming, • People & Process Management

Každé téma má i subtémata (celkem 200)

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

1. hardware
2. program code
3. functionality
4. game play
5. meaning
6. referentiality
7. socio-culture

„Každá z nich může být analyzována zvlášť, ale každá vrstva musí být brána v potaz. Proto analyzujeme zároveň technickou, estetickou a sociokulturní perspektiv.“

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

1. hardware

„At this the lowest layer we find the hardware technology: wires, signals, hardware and components.

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

2. program code

„Every computer game depends on code. Therefore program code is essential to the understanding of computer games“

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

3. functionality

„Here we observe what the computer applications do“

- Dynamics
- Determinability
- Transiency

- Perspective
- Access
- Linking
- User Function

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

4. Gameplay

- Konečně hraní
- positions, resources, space and time, goal (sub-goals), obstacles, knowledge, rewards or penalties

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

5. Meaning

- Sémantický význam her

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

6. Referentiality

„Referentiality becomes apparent when comparing computer games with other games and other media“

Hry jako objekt studia

Lars Konzack (2002):

7. Socio-culture

„Kultura okolo her – interakce nejen mezi hráčem a hrou, ale mezi hráčem, okolním prostředím“

Hry jako objekt studia

Aarseth (2003):

Můžeme o hrách mluvit s hráči, číst o nich, můžeme studovat design, pravidla a mechaniky hry ... můžeme sledovat ostatní, jak hrají, nebo číst jejich zprávy a hodnocení ... můžeme hrát sami.

hraní her výzkumníkem
esenciální, ale ne jediné
postačující

Hráči analyzují hru i samotným
hráním (nevědomě i vědomě):
„Jak musím hrát, abych
vyhrál.“

Play vs non-play (Arseth 2003)

Play:

Nutné, ale nikoli dostačující
naprosto jiný zážitek bude mít
hráč začátečník, zkušený a
„hardcore“ hráč

Při kombinaci s Bartleovou
kategorizací může být až 12
variant hraní

Non-play:

Herní žánry • znalost herního
systému • názory ostatních
hráčů • recenze • walkthroughs
• diskuze • pozorování při hraní
• rozhovory s hráči • herní
dokumentace • playtesting
zprávy • rozhovory s designéry

Play vs non-play

Hra



Kódování
Významový rámec 1

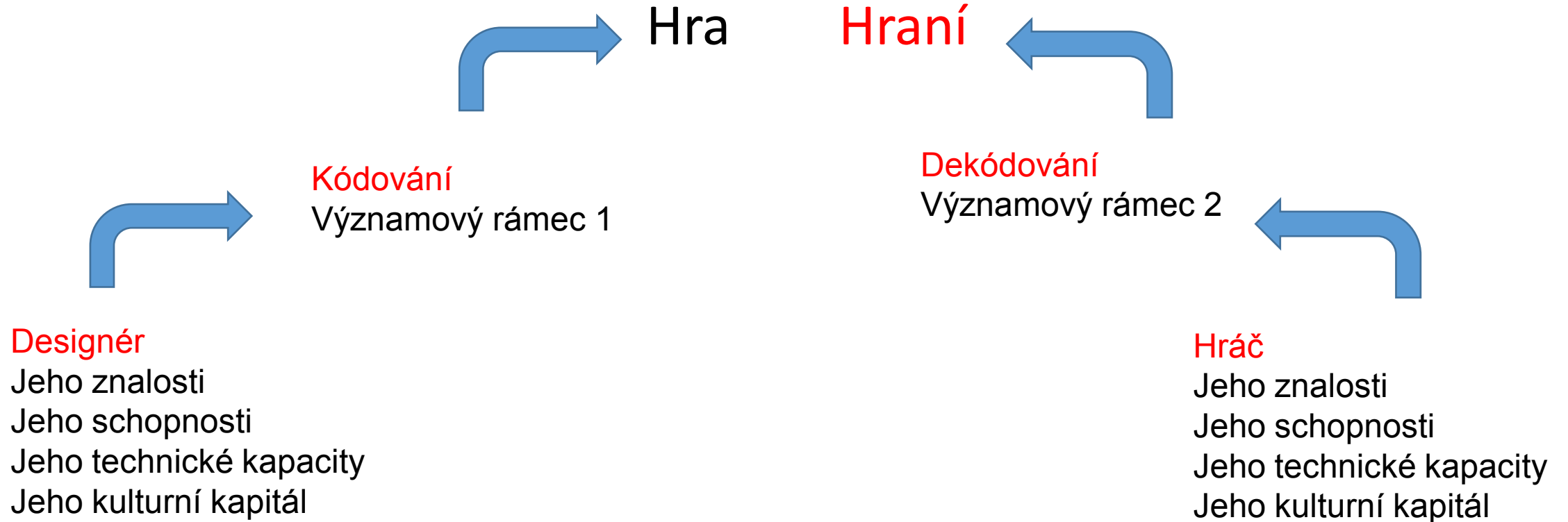
Designér
Jeho znalosti
Jeho schopnosti
Jeho technické kapacity
Jeho kulturní kapitál

A blue arrow points from the Hra section to the Dekódování section. Another blue arrow points from the Dekódování section towards the Hráč section.

Dekódování
Významový rámec 2

Hráč
Jeho znalosti
Jeho schopnosti
Jeho technické kapacity
Jeho kulturní kapitál

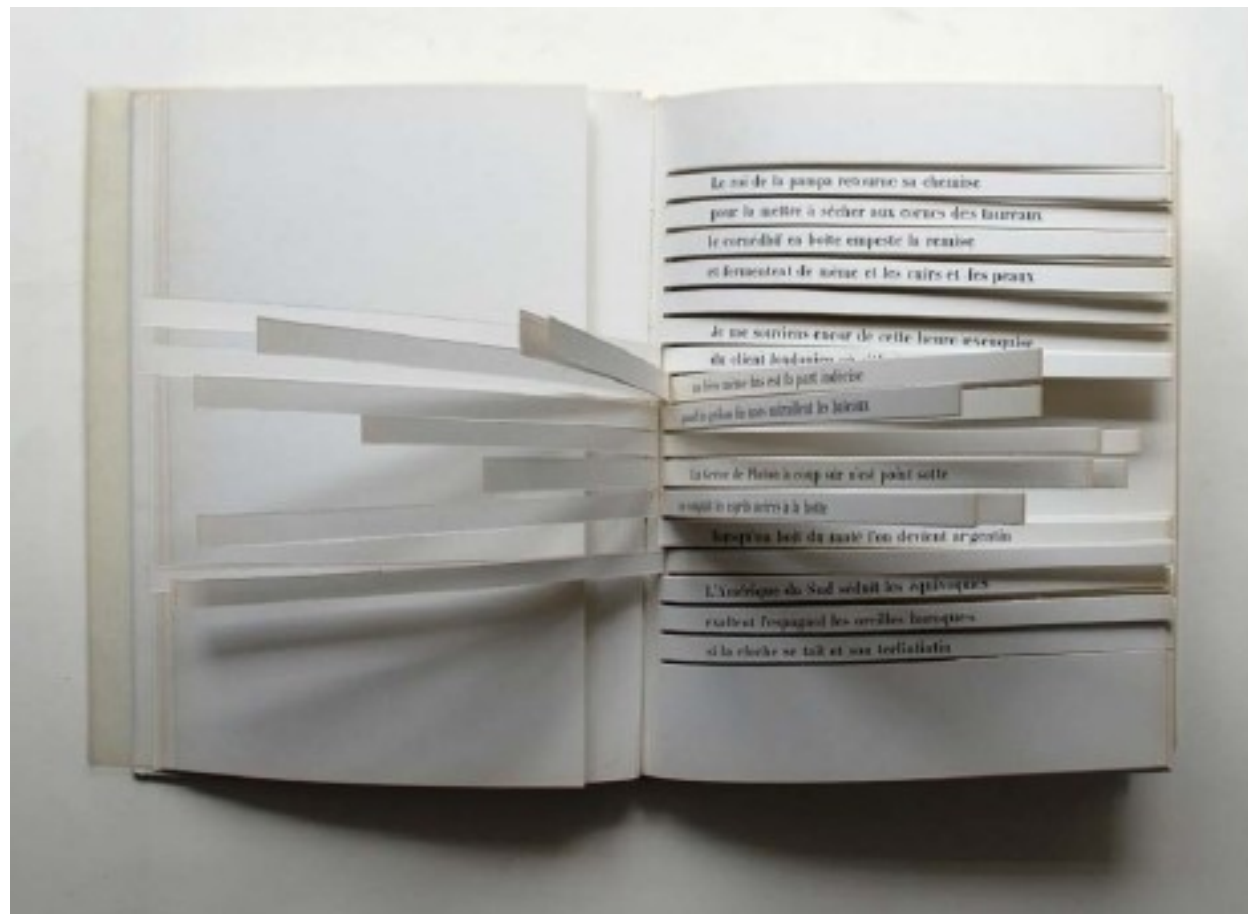
Play vs non-play



Problém s hraním

Při hraní nerecipujeme
celý produkt, každé
hraní je unikátní

[http://www.bevrowe.info/
/Queneau/QueneauRan
dom_v4.html](http://www.bevrowe.info/Queneau/QueneauRan
dom_v4.html)



Hry jako objekt studia

Proč chci psát a přemýšlet o hře/hrách?

Jaké otázky chci odpovědět?

-> Čemu se v rámci komplexní herní analýzy věnovat více a čemu méně

(když se budu chtít věnovat reprezentaci pohlaví ve hře, nemusím se **příliš** zabírat technickou stránkou hry)

Výzkumník tedy pro poznání a správné pochopení hry musí hru hrát. Také o ní musí shánět informace i jinde, aby byl schopen hru kontextuálně ukotvit (např. do žánru).

Kritická škola a kulturní studia

kritika moderní společnosti i kultury, obvykle opřena o nějakou formu marxismu

Velkou pozornost věnují psychoanalýze (Freud, Fromm)

- emancipace člověka od společenských tlaků
- odhalování a demystifikace ideologických argumentů konservativních obhájců kapitalismu a liberalismu,
- příprava radikálních společenských změn.

Kritická škola a kulturní studia

- Jean-Jacques Rousseau
- Immanuel Kant
- Georg Wilhelm Friedrich Hegel
- Karl Marx
- Sigmund Freud
- Lukács, Gramsci, Walter Benjamin

Frankfurtská škola

20. léta Frankfurt nad Mohanem

Theodor W. Adorno (Dialektika osvícenství)

Walter Benjamin

Erich Fromm

Jürgen Habermas

Max Horkheimer (Dialektika osvícenství)

Herbert Marcuse

Kritika masové kultury

CCCS v Birminghamu

60. léta

Významný hráč na poli kulturních studií

Významný vliv televize – proměna publik, proměna sociálního chování a jednání

Obecně se věnovali kulturním textům a jak masově produkované produkty jsou užívány a vnímány (encoding/decoding)

Dělení „producent-konzument“

Raymond Williams, Stuart Hall, Angela McRobbie, Paul Gilroy, David Morley, Charlotte Brunsdon, Richard Dyer

Frederic Jameson: Kultura jako post-moderní průmysl

Kultura dominantnější, než dříve – získala ekonomickou hodnotu;
zcela nový způsob výroby

Od tradičních způsobů výroby (průmysl) k novému – kultura jako průmysl

Kultura je nedílná součást ekonomiky, dává ekonomice novou dynamiku; novou možnost, jak získat **moc**

Přesah k hrám?

Jsou hry umění?

Problém vejce-
slepice

Definice umění



Frederic Jameson: Kultura jako post-moderní průmysl

Jeden ze základních rysů postmodernismu:
od samého počátku je napojen na pop-
kulturu

Příklady?

Intertextualita

Vznikaly primárně jako experiment a hned
poté jako ekonomický produkt (oproti
jiným druhům kulturních statků)



Frederic Jameson: Kultura jako post-moderní průmysl

Na jednu stranu ryzí heterogennost, na druhou stranu v tom je systematický

Opak je Las Vegas

Odmítnutí studeného homogenity jako homogenizující program

U postmoderních produktu se pastiš nebo čirá parodie stává normou

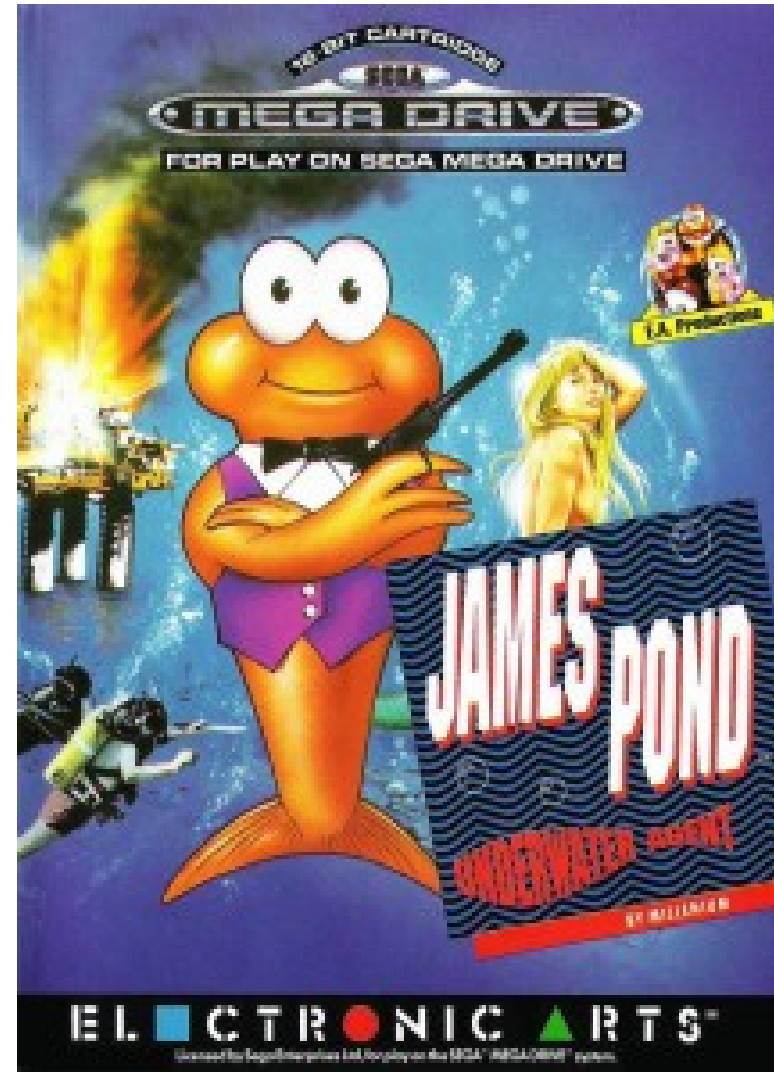
Závislost na obrazech (u současných digi hern a prostá nutnost (technologická dominance vizuálních informací)



Frederic Jameson: parodie jako program

Parodické hry: Orcs Must Die, Bard's Tale, Run Jesus Run

Časový rozměr je nahrazen rozměrem prostorovým
Příklady?



Frederic Jameson: parodie jako program

https://youtu.be/2_fneen2G2k



Hry v kultuře? Nebo kultura ve hrách?

Johan Huizinga (Homo Ludens) – hra jako nedílná součást kultury; hra jako původce lidské kultury

Všechny rituály a tedy i společenské konvence vycházejí ze hry

Hraní tedy není nic nového, ani nic dětského