

# Mediaální technologie - jazyk nových médií



IM092 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

# Úvod

---

- Téma hodiny: Jazyk nových médií – pokračování a Počítačové hry – gameplay a interaktivita
- V minulé hodině charakteristické rysy jazyka komiksu v NM
  - orientace na přítomnost,
  - seriálnost,
  - smyčka a
  - hyperrealismus
  - Důležité prvky
    - design/layout
    - vztah textu a obrazu

# Komiks v nových médiích

---

- Komiks v nových médiích
  - provázanost s historickým kontextem,
  - nelinearita a
  - multiplikací distribučních cest
  - plus vizuální jazyk komiksu klasického
  - nehierarchizovaný vztah textu a obrazu, toliko charakteristický pro hypermédiá
- Pro jazyk nových médií je třeba přemýšlet nejen o příběhu a obrazu, ale také o fyzické podobě a kvalitě jeho textu a poselství

# Komiks ve filmu

---

- Komiksy jsou dnes v kurzu na filmových plátnech
- 2 způsoby zpracování do filmu
  - Adaptace (podle předlohy)
  - Transfer -) vznik komiksového filmu
    - Vizualitou
    - Atmosférou
    - Dějem
    - Postavami apod.
- Ve VK a NM platí principy Unfinished theory

# Komiks ve digitálních hrách

---

- Komiks se dlouho do her nedostával
- Herní průmysl připravuje adaptace:
  - Ukázka novomediální konverze jazyka původních médií:  
<http://www.youtube.com/watch?v=Z0JDKij8JgQ>
    - Filmová řeč (trailer)
    - Obsahem jsou komiksové postavy (svět)
    - Určeno pro herní průmysl

=) Dnešní hodina Vizualní jazyk počítačových her

# Komiks v počítačových hrách

---

- Komiks se dlouho do her nedostával
- Herní průmysl připravuje adaptace:
  - Ukázka novomediální konverze jazyka původních médií:  
<http://www.youtube.com/watch?v=Z0JDKij8JgQ>
    - Filmová řeč (trailer)
    - Obsahem jsou komiksové postavy (svět)
    - Určeno pro herní průmysl

=) Dnešní hodina Vizualní jazyk počítačových her

# Počítačové hry

---

- Počítačové hry představují vývojově jedno z nejmladších nových médium
- vznikem v šedesátých let dvacátého století
- první hry jako vedlejší produkt seriózního vědeckého výzkumu zaměřeného na zkoumání možností **interaktivity a simulace** v počítačové animaci a **schopnosti systému okamžitě reagovat** (real-time response).

# Počítačové hry – krátká historie

---

- Rok 1947 je považován za rok vzniku první hry vytvořené pro hraní na katodových trubicích (CRT) -
- 1952 A.S. Douglas - grafická verze piškvorek
- 1958 William Higinbotham - Tennis For Two
- 1961 skupina studentů MIT - Spacewar se stala první rozšířenou, dostupnou a významnou hrou.
- 1966 - Ralph Baer – videohra Chase, která mohla být zobrazena na běžném televizním přijímači.



# Počítačové hry – krátká historie

---

- Sedmdesátá léta - Herní automaty: úsvit zlatého věku ; Osmdesátá léta – nástup 8bitů a masové zábavy, 90. léta zvukové karty a CD
- První hry byly vizuálně hodně schematické, ploché geometrické objekty sestavené z teček a vektorových čar na 2D pozadí

## Příklady:

<http://www.youtube.com/watch?v=vCTRWD3DFsA&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=s2E9iSQfGdg>.

# Počítačové hry – vizualita

---

- Počítačové hry převzaly od svých předchůdců množství prvků, zejména pak od filmu a od komiksu jejich vizuální strategie. K těmto převzatým navíc připojují další významnou strategii – interaktivitu.
- Většina současných her se navíc nesnaží pouze o efekt vizuálního vnoření hráče, ale dále se pokouší stimulovat i jiné smysly – a to jak fyzicky (feedback) tak virtuálně (teleprezence - Sims) a nebo MMOG (komunitně - WoW)

# Počítačové hry – gameplay

---

- (obecně) hra se stává „pseudofilmem“, v němž je zásadně distinktivním prvkem interaktivita hráče, podporovaná maximalizovaným audiovizuálním vnořením a iluzí participace (multiplayer).
- 4 módy hraní (Roger Caillons, 1963)
  - Agonie
  - Alea
  - Mimikry či simulace
  - Ilinx

# Počítačové hry – gameplay

---

- Vizuální kultura společně s všemi novými médii se snaží o maximalizaci zážitků a vzrušení a počítačové hry pak umějí **simulovat** všechny uváděné typy hraní.
- Hraní je společně s **potěšením** (pleasures) základním konceptem postmoderní pozice konzumace.
- Programování i vyhledávání dat, čtení digitálního textu i pohyb ve virtuálním prostředí jsou aktivity úzce spojené s ranou formou vývoje počítačových her vedeným s cílem okamžité odpovědi (real-time response) a označované jako **hraní hry (gameplay)**.

# Počítačové hry – gameplay

---

- Hraní her zahrnuje pochopení a dekodování jejich systému konstrukce
- Sociální vztah mezi strojem a uživatelem, který počítačové hry budují, je druhem nové intimity založené na hypnotické fascinaci
- Hráč je nejen vnořen (jako divák podívané), ale je také zodpovědný za to, co se na obrazovce děje
- Možnost manipulace a přímého ovlivnění aktualizovaného sdělení i samotného média je klíčovou charakteristikou všech nových médií a je označována jako *interaktivita*.

# Počítačové hry – interaktivita

---

- Pochopení interaktivity ve 2 rovinách:
- *Ideologická interaktivita*
  - metoda maximalizace konzumentova výběru ve vztahu k mediovanému textu.
- *Instrumentální interaktivita*
  - přeměnu diváka vizuální kultury do role uživatele, který zamýšlenou intervencí aktualizuje smysl obsažený v interaktivním multimediálním textu proto, aby mohl pochopit význam sdělení
  - *Zahrnuje základní operace:*
    - *hraní* (play),
    - *experimentování* (experimenting)
    - *objevování* (exploring)
    - *navigaci* (navigation)
    - *výběr* (choose).

# Počítačové hry – interaktivita

---

- Pojetí interaktivity s ohledem na výsledným efektem této činnosti
- *Interaktivita získávací (extractive)*
  - výsledkem je individuální text vytvořený ze segmentů, které uživatel aktualizoval díky navigačnímu procesu.
- *Imerzivní interaktivitu (immersive)*
  - výsledkem je smyslové potěšení z prostorového objevování
  - Interaktivita je zásadním prvkem, který strukturuje narativní rovinu počítačové hry. Odehrává se v *navigačním prostoru (navigation space)*, který reprezentuje jak fyzický, tak abstraktní informační prostor.

# Počítačové hry – navigační prostor

---

- Navigační prostor je vlastní všem novým médiím a představuje druh rozhraní
- probíhají zde veškeré vizualizace aktualizovaných dat
- dochází zde k aktu výběru z menu, katalogu či databáze.
- V rámci navigačního prostoru, který je uzavřenou konstrukcí světa počítačových her a NM, vládne pravidlo omezeného výběru (omezené interakce) tzv. *falešná interaktivita* počítačové hry a NM.
- *Falešná interaktivita je jedním z prvků jazyka NM.*



# Počítačové hry – navigační prostor

---

- Hráč totiž interaktivní volbou nevytváří individuální já, ale paradoxně následováním omezeného výběru konstruuje již předdefinovanou identitu sebe sama“
- Princip **falešné interaktivity** také odkazuje k atrakcím speciálních míst a simulátorům, kde divák zažívá podobnou zkušenost.
- Počítačové hry jsou pevnou součástí vizuální kultury. Radikálně novým elementem je jejich pojetí **interaktivity**, jež hry výrazně oddaluje od filmu či komiksu.
- Přesto tato falešná interaktivita zprostředkované kinestéze společně se způsobem zobrazení mělkých obrazů pokračuje a potvrzuje vizuální jazyk estetiky surface play a podívané.

## 2. Jazyk nových médií – Nová média

---

- Příště konkrétní případy nových médií.



**Děkuji za pozornost.**