

# Počítačová hra jako umělecké dílo?

Autor: Dominik Jícha

Učo: 415313

Počet znaků: 5561

## Encyklopedické heslo:

*Umělecké dílo* – je pojem, který shrnuje důležité znaky, jež jej definují a které zároveň mají za úkol umělecké dílo odlišit od přírodních, řemeslných nebo průmyslově vyrobených věcí. Tyto znaky nesmí být moc triviální a zároveň by také neměly popírat rozdíly, které existují mezi výtvořy různých uměleckých druhů a stylů.

Názory na definici uměleckého díla se v oborech analytické estetiky a tradiční filozofie umění značně rozcházejí. Zatímco analytická estetika jednoznačnou definici popírá, tradiční filozofie umění se jej snaží charakterizovat tak, že mu přiřadí podstatný znak, například krásu nebo mimesis, který jej činí uměleckým a ne pouhým dílem. Začátkem 20. století přibývá více znaků, jak vymezit umělecké dílo, ale zároveň v něm nemusejí všechny tyto znaky být přítomny.<sup>1</sup>

Označení „umělecké dílo“ je těžko uchopitelné, neboť: *Dokud bude umění tím, čím vždy bylo, jevem rozmanitým a proměnlivým, dokud budou existovat umělecké revoluce, bude spojení „umělecké dílo“ užíváno mnoha způsoby.<sup>2</sup> Umění se ani neopakuje, ani nestojí na místě; ani nemůže, má-li zůstat uměním.<sup>3</sup>* Spíše tedy než jednoznačná definice toho, co je a co není „umělecké dílo“, se nabízí odlišný způsob pohledu - v jakém kontextu je pojem používán, zda se dá soudit jeho smysl, či nikoliv.

---

<sup>1</sup> HENCKMANN, Wolfhart a Konrad LOTTER. *Estetický slovník*. s. 28, heslo Umělecké dílo.

<sup>2</sup> ZIFF, Paul. Úkol definovat umělecké dílo. In *Estetika na přelomu milénia*, s. 46.

<sup>3</sup> *Ibid.*, s. 54.

## Počítačová hra<sup>4</sup> jako umělecké dílo?

Nazírání na počítačové hry jako možnou formu umění je častým tématem různých fór, konferencí a v neposlední řadě i akademické půdy. A právě nic jiného než diskuze a konstruktivní polemika od herních a filmových kritiků přes akademiky z oblasti mediálních studií, herní designéry a samotné hráče vnáší do této problematické otázky teze, které nám mohou pomoci vytvořit si subjektivní<sup>5</sup> názor na rébus, zda počítačová hra může být formou uměleckého díla.

Situace okolo počítačové hry coby formy uměleckého díla nám nyní může z historického hlediska připomínat diskuzi mezi tradicionalistickými zastánci umění a přívrženci umění modernistického o tom, co je a co není „umělecké dílo“, kdy první strana osočovala stranu druhou ze zpronevření tohoto pojmu. Zde bych se rád nejprve zaměřil na to, co bylo fundamentálním zdrojem a příčinou této diskuze. Dalo by se zjednodušeně konstatovat, že tuto diskuzi tehdy vyvolal příchod nového média – fotografie, která v tamějších malířích vyvolala určitý pocit marnosti v jejich snažení o zachycení reality, což bylo do té doby hlavní náplní práce. Tento fakt dal vzniku novému stylu umění - tedy modernistickému, které se chtělo od dosavadního tradicionalistického umění odlišit a tím se stát novou formou umění. Stejně tak jako styl modernistického umění nebyl zpočátku chápán jako forma uměleckého díla, podobně dlouho nebyla chápána ani nová média v době svého vzniku - fotografie či později film. A přesto si dovoluji konstatovat, že tato nová média a styly, kterým dala později vzniknout, si v dnešní době již vydobyla svoji pozici v umění. Nyní se v takovéto situaci (nejspíše<sup>6</sup>) nacházejí i počítačové hry coby zatím nejnovější a nejinteraktivnější médium (virtuální realitu zde nezapočítávám, neboť nedosáhla ještě konceptu, který by byl běžně přístupný lidem).

Jsou to totiž právě filmoví kritici, kteří nejvíce srší hlasy o tom, že počítačová hra nemůže být uměleckým dílem. Filmoví kritici, kteří jako by opomněli, jaké kritiky se snašely na médium jejich působnosti v době jeho zrodu, kdy mu bylo vyčítáno mnohé – komerční motivace, technologický původ, to, že nedokáže vytvořit dílo trvalé hodnoty či přiklání se k tématům jako erotika a násilí. A právě zde můžeme najít obdobu sporu tradicionalisté versus modernisté, kdy jedni předkládají důvody, proč se novinka nemůže stát uměleckou formou,

---

<sup>4</sup> Pojem počítačová hra bude v této práci použit jako termín jakékoliv interaktivní hry tj. hry na PC, herní konzole atd.

<sup>5</sup> Subjektivní proto, že počítačové hry se v dnešní době všeobecně nepovažují za uměleckou formu díla.

<sup>6</sup> Konstatování, zda je toto pravda či nikoliv, ukáže až budoucnost.

a druzí vznášejí kritiku podmíněnou nepochopením rozvoje a posunu umění novým směrem. Filmoví kritici jako **Jack Kroll** a **Roger Ebert** vyčítají hrám to, že nejsou schopné v recipientovi vyvolat emoce nebo kupříkladu to, že je lze vyhrát. Tyto argumenty jsou však dle mého souzení dávno tabu, neboť na základě empirické zkušenosti mohou říct, že hry už dávno překonaly tyto nevole a staly se tak schopné dát svému příjemci víc než jen prostou zábavu. Herní tituly jako například *Heavy Rain*, série *Metal Gear Solid* či *Passage* a další, vyvolávají velmi imerzivní emocionální zážitek, jinak řečeno - hráči tyto hry nehrají proto, aby je „vyhráli“, ale aby je prožili. Ano jsou tu masové AAA tituly, které často nenabídnou víc než pouhou zábavu a odreagování, ale podobně bychom potom mohli soudit i výše zmiňovaný film.

Při sestavování první teorie počítačových her jako umění se australský filozof **Grant Tavinor** rozhodl ve své knize *The Art of Videogames*<sup>7</sup> využít model teorie, která charakterizuje umělecké dílo určitými vlastnostmi, jež však objekt může, ale nemusí splňovat<sup>8</sup>. Konečný výsledek shledal takto:

*„Videohry - přinejmenším některé – splňují významný podíl podmínek, které klastrové teorie umění využívají k rozpoznání uměleckých děl. (...) Videohrám je vlastní estetický požitok, stylová bohatost, emocionální sytost, zapojení imaginace, tvůrčí virtuosita, reprezentace i všechny ostatní podmínky. Způsob, jakým videohry splňují daná kritéria, je významně odlišný od předchozích forem umění. Přesto mohou být videohry počítány jako nový a svérázný druh umění“<sup>9</sup>*

Fakt, že se na hry v dnešní době stále hledí „skrze prsty“, lze tedy přisoudit novosti média, které teprve prochází svojí „pubertou“. Avšak to, jak dospěje a jestli si jednou získá respekt jako forma uměleckého díla pohledem širokého publika, je nyní v rukou herních vývojářů, herní komunity i akademické půdy, do které se dostávají nové vlny lidí s pozitivním přístupem ke hrám.

---

<sup>7</sup> TAVINOR, Grant. *The art of videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009, 231 s. ISBN 9781405187886.

<sup>8</sup> KOLÁŘ, Vojtěch. *Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění*. In *Umění a Nová média*, s. 118

<sup>9</sup> *Ibid.*, s. 118.

## Zdroje:

### Tištěná literatura:

KOLÁŘ, Vojtěch. *Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění*. In *Umění a nová média*. BÜSCHER, Barbara, Martin FLAŠAR, Jana HORÁKOVÁ a Petr MACEK. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2011, 118 s. ISBN 978-80-210-5639-8.

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

TAVINOR, Grant. *The art of videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009, 231 s. ISBN 9781405187886.

ZIFF, Paul. *Úkol definovat umělecké dílo*. In *Estetika na přelomu milénia: vybrané problémy současné estetiky*. ZAHŘÁDKA, Petr (Ed.) Vyd. 1. Brno: Barrister & Principal, 2010, 486 s. ISBN 978-80-87474-11-2.

### Hry:

Quantic Dream 2010. *Heavy Rain*. PS3

Konami 1999-2008. *Metal Gear Solid*. PS1, PS2, PS3 (některé díly PC)

Jason Rohrer 2007. *Passage*. PC