

Masová kultura [slovníkové heslo]

Pojem kultura je ve svém nejběžnějším užití dle Matthewa Arnolda „to nejlepší, co bylo vydáno a poznáno“¹. Masa je významově zatížený termín, vzbuzující negativní konotace a slouží k označení davu, zcela svébytné a na dílčích jednotkách nezávislé formy univerzálního kolektivu, převažuje předpoklad, že se masy rekrutují z příslušníků nižší, nevzdělané třídy. Dle Kracauera masa ze své podstaty vylučuje individualitu, samostatné myšlení a sama sebe formuje do dobově ojedinelých útvarů².

Vznik tzv. „masové kultury“ spadá do období průmyslové revoluce (druhá polovina 18. století) a souvisí se změnou životního stylu pracující třídy i s rozvojem technologií a tzv. masových médií. Hlavním požadavkem masové kultury je dostupnost, všeobecná srozumitelnost přizpůsobená univerzálnosti a úrovni mas, což má vliv na formu i obsah. Masová kultura tak dostává nádech pokleslé a průměrné zábavy určené pro nevzdělané, Clement Greenberg hovoří o artefaktech této kultury jako o „masově vyráběném vulgárním kýči“³, který stojí proti tzv. „vysokému umění“.

Počítačové hry: kýč nebo vysoké umění? [úvaha]

Tradiční teorie umění se pro uchopení (nejen) nových uměleckých forem ukazuje jako nedostatečná, neschopná vymanit se z historicky daných norem klasického západního myšlení o umění a kvůli těmto limitům je nevhodná pro úvahy o počítačových hrách⁴. Nicméně teoretizování o tom, co je umění, jak by mělo vypadat a jaké parametry by mělo splňovat, prošlo intenzivní proměnou, nejvíce s příchodem konceptuálního umění, které se, ač označované za „umění“, zásadně vymanilo z tradiční institucionalizované představy o tom, co je to umění. V současné době jsou hranice toho, co lze považovat za umění, natolik rozvolněné, že nelze předestřít vyhovující definici, co je umění a jak má vypadat.

Termín kýč, opět pojem ze své podstaty těžko uchopitelný, se nejčastěji objevuje v souvislosti s masovou kulturou, přičemž je považován za její stěžejní součást, stojící přímo v opozici s tradičním tzv. vysokým uměním, určeném vzdělaným elitám. S pojmem kýč se setkáváme také v souvislosti s počítačovými hrami, které jsou často chápány jako pokleslá zábava, nevhodná pro „vzdělané elity“, díky univerzálnosti a jednoduchosti sdělení mířená spíše na „průměrné masy“. Také pohled na počítačové hry, jejich význam, funkci a společenský status však prochází zásadní proměnou, v současné době se na mnoha významných univerzitách etablovaly tzv. game studies jako plnohodnotná vědecká disciplína a pohled i role počítačových her získává v současné společnosti nový rozměr.

Obecně se má za to, že jsou počítačové hry součástí adornoovského kulturního průmyslu, tedy že se v případě počítačových her jedná o „plánovitě vyráběné produkty, které jsou stříženy na masový konzum a samy tento konzum v široké míře určují.“⁵ Lze tedy počítačové hry vnímat jako plnohodnotné umělecké artefakty? Tuto otázku si v současné době klade mnoho

1 MIRZOEFF Nicholas. Úvod do vizuální kultury. Praha: Academia. 2012. p. 38-39

2 KRACAUER Sigfried. Ornament masy. Praha: Acadamica. 2008. p. 69

3 MIRZOEFF Nicholas. Úvod do vizuální kultury. Praha: Academia. 2012. p. 39

4 Termín „počítačová hra“ zde slouží jako souhrnné označení her počítačových, konzolových, televizních, mobilních atp.

5 ADORNO Theodor W. Resumé o kulturním průmyslu. p. 2

teoretiků. Zkusme se na chvíli odvrátit od otázky, zda jsou počítačové hry jako takové uměleckým dílem a podívejme se na počítačové hry jako na svébytnou oblast uměleckých artefaktů. Najdeme uvnitř podobný rozkol, který se od poloviny 18. století objevuje napříč celou západní společností, zjednodušeně – masová kultura a kýč versus vysoké umění elit.

Touto optikou zde máme hry tzv. masové, komerční tituly, proti kterým stojí tituly, které mají vyšší ambice, nejsou tvořeny primárně za účelem zisku, dá se o nich hovořit jako o „nezávislých“ (obvykle nejsou chrlený obřími videoherními korporacemi), avantgardní, často narušující žánrové normy. Oba tyto okruhy můžeme vnímat jako analogii debat o masové kultuře a vysokého umění.

Ale i zde se toto dělení ukazuje jako omezující a nevyhovující. Nelze totiž s definitivní platností všechny komerční herní tituly označit za nízké, jednoduché, stejně tak ne každý nezávislý titul je hlubokomyslný a sofistikovaný. Toto platí i v případě děl masové kultury a děl, která jsou považována za vysoké umění, i zde nacházíme řadu přesahů a výjimek, které potvrzují omezenost tohoto typu dělení.

Vývoj uvažování o umění prochází stále intenzivními proměnami, formy, které jsou v jedné epoše vnímány jako „vulgární kýče“, jsou vzápětí přehodnocovány, přičemž neexistuje univerzální umění napříč rozdílnými kulturami a epochami. Pozice počítačových her a jejich vnímání a umělecký status nabývá na důležitosti, dnes se v mnoha úvahách setkáváme s tvrzeními o „uměleckých“ ambicích titulů, které byly vydávány jako prvoplánově komerční hity. Pohled na počítačové hry jako na umělecké artefakty je však opět dobově i kulturně determinovaný.

Zdroje:

KRACAUER Sigfried. Ornament masy. 1. vydání. Praha: Academia. 2008. 292 s. ISBN 978-80-200-1633-1

MIRZOEFF Nicholas. Úvod do vizuální kultury. 1. vydání. Praha: Academia, 2012. 318 s. ISBN 978-80-200 1984-4