

**MASARYKOVA UNIVERZITA
FILOZOFICKÁ FAKULTA
TEORIE INTERAKTIVNÍCH MÉDIÍ**

US_42 ÚVOD DO UMĚNOVĚDNÝCH STUDIÍ

Ondřej Myšák, 438834

UMĚLECKÁ KRITIKA
SEMESTRÁLNÍ PRÁCE

Vyučující: Mgr. David Balarin

V Kroměříži dne 30.12.2014

Slovníkové heslo „Umělecká kritika“ je v knize *Ottův Slovník Naučný* vysvětlena jako obyčejný soud vnímatelův, s tím rozdílem, že není tak ukvapený a nepromyšlený jako v případě širšího obecnstva. Dobrý kritik musí provést rozbor díla odborně, srovnat jej s ostatními příbuznými díly a je nucen být objektivní. Kritik musí dílo správně pochopit a také posuzuje, zda umělec podal správný výkon. Přestože i kritik má vlastní názor, neměl by ho projevovat ve své kritice a měl by hodnotit dílo pouze na základě jistých měřítek, tak aby zůstal objektivní. Kritika je posuzována hlavně pomocí estetiky.

Kritika je důležitou součástí umění. I když vzniká až po dokončení uměleckého díla, bývá často právě kritika tím, co napomůže dílu proslavit se, nebo naopak skončit v zapomnění. Dalo by se proto říci, že je kritika s uměním velmi úzce spjata.

Samotnému smyslu kritiky se věnoval F. X. Šalda v mnoha svých dílech. Jedním z nich je dílo *Boje o zítřek*, kde v kapitole nazvané *Kritika pathosem a inspirací* popisuje, co je to kritika a jakým způsobem by měl dobrý kritik posuzovat dílo. Jak by měl tedy kritik postupovat? Jednou ze základních vlastností kritika je objektivita, protože kritik nesmí ve svém posudku projevovat vlastní názor, případně jej alespoň minimalizovat, jelikož úplně se mu vyhnout nelze. Musí hodnotit na základě estetických vlastností, kvality projevu, či porovnání s jinými podobnými díly.

Naneštěstí se někteří kritici musí smířit s anonymitou. Řekněme, že kritici často slouží jako takzvaný „nástroj“ k proslavení samotného autora díla a přese všechno vynaložené úsilí, práce kritika není ve výsledku příliš oceněna. Zároveň však kritici hrají důležitou roli a prokazují tím společnosti velkou službu. Přesto jsou kritikové často nenáviděni, zvláště kvůli tomu, že vždy se najdou lidé, kteří budou odporovat kritikovu názoru, a jak známo, odpůrci se vždy ozvou spíše než ti, kteří s názorem souhlasí. Při kritice záleží na samotných prvcích hodnocení díla, které závisí na pochopení umělce, provedení jeho myšlenky, či mnoha dalších vlivech, lišících se na základě typu uměleckého díla.

Šalda také zastává názor, že kritika sama o sobě je umělecké dílo. Nesouhlas s tímto tvrzením vyjadřuje Václav Černý ve svém díle *„Co je kritika, co není a k čemu je na světě“*. Černý ve své knize popisuje i samotný vznik kritiky. Aby určil co to kritika vlastně je, charakterizuje nejdříve umění a až potom se snaží vysvětlit termín kritika. Kritiku přirovnává k vědě a stejně

jako Šalda považuje poznání za důležitou složku kritiky. Ve výsledku dodává, že úkonem kritiky je filozofování.

Ve své práci jsem se rozhodl zaměřit na poměrně mladé téma, a sice kritika počítačových her. Chci především popsat jakým způsobem pohlížet na hry z pohledu kritika. Přestože stále probíhá spousta debat, jestli vůbec můžeme považovat hry za umění, již dlouhou dobu jsou hry hodnoceny stejně jako jiná umělecká díla. V dnešní době máme již mnoho nejrůznějších herních časopisů, či internetových portálů, věnujících se kritice her.

Pokud se chceme zaměřit na kritiku her, musíme si uvědomit způsob, jakým se hry hodnotí. Tak jako při posuzování jiných uměleckých děl, i u her si musíme nejdříve určit jednotlivé prvky, které lze hodnotit. Protože se jedná o mnoho různých prvků, charakteristické pouze pro počítačové hry, rozdělím je do několika bodů:

1. Hardware – V případě hardwaru hodnotíme především optimalizaci hry pro daný hardware. Tím je myšleno, jestli hra běží plynule a bez problémů na odpovídajícím hardwaru. Také je možné zmínit nějaké speciální ovladače, pokud jsou ke hraní vyžadovány.
2. Kód programu – Autoři většinou neposkytují možnost do zdrojového kódu nahlédnout, přesto je možné zahrnout tento bod do hodnocení. Každopádně hodnotit kód dovedou jen lidé, kteří rozumí použitým programovacím jazykům, případně jsou schopni pochopit strukturu kódu už jen ze samotného hraní hry.
3. Funkce – Funkce vycházejí ze zdrojového kódu. Posuzujeme, jakým způsobem aplikace pracuje, jak reaguje na podněty ze strany uživatele, jaké nabízí uživatelské prostředí nebo se lze zaměřit i na možnost ovlivňovat průběh hry.
4. Gameplay – Gameplay označuje samotné hraní hry a hratelnost. V tomto ohledu se zkoumá pozice, ze které je hra vnímána, prostředky sloužící ke hraní, prostor, čas, případně limit který je ve hře nastaven a také cíle nebo překážky. V neposlední řadě znalosti, potřebné pro dohrání hry (ať už odborné nebo jen znalosti získané během hraní hry) a nakonec je nutné se zaměřit i na odměny, případně tresty, získané za určité vykonané činnosti ve hře.
5. Význam, myšlenka – Zajímavou součástí je myšlenka. Samozřejmě každá hra neobsahuje nějakou hlubší myšlenku, ale v mnoha případech se jedná o vyjádření nebo upozornění na nějaký sociální či politický problém.
6. Odkazy, podobnosti – V některých hrách je možné posuzovat i podobnost s jinými díly, případně jejich odkaz na nějaká umělecká díla.

7. Sociální a kulturní vlivy – Posledním předmětem kritiky je vztah mezi hrou a veřejností. Řadí se sem jak hráči, kteří hru hrají, tak reakce širší veřejnosti na tuto hru, případně pohlaví, či pozitivní nebo negativní vliv hry na hráče.

V předchozích řádcích jsem se snažil popsat převážně body, ve kterých se kritika liší od jiných uměleckých děl a médií, avšak hodnotit lze i estetickou stránku hry apod. Není však nutné hodnotit všechny tyto prvky, protože ne každá hra je všechny zahrnuje.

ZDROJE:

OTTO, Jan. Ottův slovník naučný: Illustrovaná encyklopedie obecných vědomostí. Dvacátýšestý díl. U-Vusín. 1907.

ŠALDA, František Xaver. Boje o zítřek: Meditace a rapsodie. Praha, [1905], s. 184-200.

ČERNÝ, Václav. Co je kritika, co není a k čemu je na světě. Vyd. 1. V Brně: Blok, 1968, 81 s.

KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Frans Mäyrä. 2002, s. 89-100.