

Digitální hra jako umělecké dílo?

[autor: **Dominik Jícha** / FF MU / publikováno: **22. 5. 2013**]



Concept art Dear Esther (c) The Chinese Room (2007)

Vznik interaktivního digitálního média, které dnes běžně označujeme pojmy jako digitální hra, počítačová hra, videohra atd., se datuje k druhé polovině 20. století. Toto médium v poslední dekádě nabývá na velké popularitě a rozmachu, které nelze přehlédnout. Svědčit o tom může herní průmysl, jenž svojí aktivitou, co se peněžního obratu týče, předběhl svého předchůdce – tedy filmový průmysl. Film jakožto starší bratříček digitální hry si též musel vydobýt své místo na poli obecně uznávané umělecké formy. Zde, pokud se retrospektivně ohlédneme za historii filmu, zjistíme, že jeho cesta na výsluní mezi umění nebyla vůbec jednoduchá. Stejně tak jako kdysi u filmu, leží teď níže naznačené otázky hrám u nohou. Mají digitální hry taky šanci pokořit metu uměleckého počínu? Nebo již této mety dosáhly? Abychom si na tyto otázky mohli odpovědět, je nutné charakterizovat umělecké dílo, čím vším vlastně může být a jakými by se mělo vyznačovat vlastnostmi.

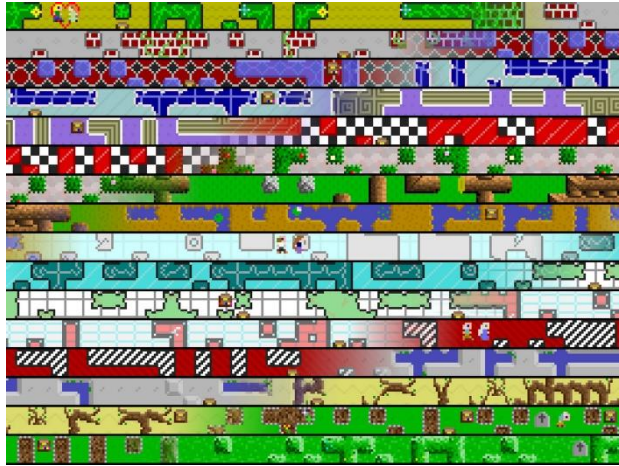
„Umělecké dílo“ je pojmem, který shrnuje důležité znaky, jež ho definují a které zároveň mají za úkol umělecké dílo odlišit od přírodních, řemeslných nebo průmyslově vyrobených věcí. Tyto znaky nesmí být moc triviální a zároveň by také neměly popírat rozdíly, které existují mezi výtvary různých uměleckých 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 ho snaží charakterizovat tak, že mu přiřadí podstatný znak, například krásu nebo mimesis,[1] 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.[2]

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.“[3]

„Umění se ani neopakuje, ani nestojí na místě; ani nemůže, má-li zůstat uměním.“[4]

Spíše tedy než jednoznačná definice toho, co je a co není „umělecké dílo“, se tak nabízí kontext a způsob jakým je pojem používán. O nestálosti definice a chápání toho, co je a co není umělecké dílo, se přesvědčíme dále.



Passage (c) Jason Rohrer (2007)

Nazírání digitálních her coby možné formy umění je častým tématem různých fór, článků, rozhovorů a dnes už také konferencí na akademické půdě. Ačkoliv se zdá, že obecně za něj stále ještě není pokládána, právě diskuze[5] a konstruktivní polemika herních, literárních či filmových kritiků přes akademiky z různých disciplín, designéry i hráče samotné vnáší do této problematické otázky náhledy, které nám mohou pomoci vytvořit si subjektivní názor na rébus, zda má digitální hra potenciál být formou uměleckého díla.

Situace kolem digitální hry jako formy umění nám nyní může z historického hlediska připomínat diskuzi mezi zastánci tradicionalismu a přívrženci modernistického stylu o tom, co je a co není umělecké dílo, kdy první strana osočovala druhou ze zpronevěření se tomuto pojmu. Zde bychom si měli nejprve připomenout, co bylo fundamentálním zdrojem a příčinou této diskuze. Dalo by se zjednodušeně říci, že ji tehdy vyvolal příchod nového média – fotografie, která v malířích na přelomu 19. a 20. století vyvolala určitý pocit marnosti ve snaze o zachycení reality, což bylo jejich hlavní ambicí. Tato skutečnost přispěla ke vzniku nového stylu, a sice modernismu, jenž se chtěl od dosavadního tradicionalismu odlišit a stát se vlastní formou umění. Stejně tak jako styl moderny nebyl zpočátku považován za svébytnou formu uměleckého díla, nebyla tak v době jejich vzniku chápána ani nová média – fotografie či později film. A přesto se můžeme domnívat, že tyto formy, které později daly vzniknout svěžím manifestům lidské tvořivosti, si dnes již vydobily svoji pozici v umělecké sféře. Nyní se v takovéto situaci dost možná nacházejí i digitální hry jako nejmladší a radikálně interaktivní médium. Teprve čas a konkrétní tvorba ukáží, zda hry svůj potenciál naplní.

Jsou to příznačně filmoví kritici, z jejichž strany často srší hlasy o tom, že digitální hra nemůže být uměleckým dílem. Filmoví znalci (například již zmíněný Roger Ebert), kteří jako by opomněli, že podobné kritiky se snášely na médium jejich působnosti v době jeho zrodu, kdy mu bylo vyčítáno mnohé, mj. komerční motivace, technologický původ a to, že nedokáže vytvořit dílo trvalé hodnoty a přiklání se k tématům jako erotika či násilí. Ovšem právě zde můžeme nalézt předobraz sporu tradicionalistů s modernisty, kdy jedni předkládají důvody, proč se novinka nemůže stát uměleckou formou, a druzí oponují nepochopením změny, vývoje a posunu umění neobvyklými, jinými směry. Filmoví kritici jako Jack Kroll a Roger Ebert hrám vyčítají, že nejsou schopné v recipientovi vyvolat emoce nebo kupříkladu to, že je lze vyhrát. Druhý jmenovaný podkládá své přesvědčení o tom, proč digitální hry nemůžou být umění, následujícími argumenty:

„How do I know this? How many games have I played? I know it by the definition of the vast majority of games. They tend to involve (1) point and shoot in many variations and plotlines, (2) treasure or scavenger hunts, as in ‚Myst,‘ and (3) player control of the outcome. I don’t think these attributes have much to do with art; they have more in common with sports.“[6]

Tyto argumenty jsou však dle mého soudu dnes již překonané. Protože i mezi filmy, které autor obecně uznává za možnou formu umění, se dají nalézt tituly, jež diváka ani nechtějí nějak obohatit a stávají se tak protiargumenty[7] vůči tvrzením, které sám Ebert předkládá. Sami si položte otázku, v čem vás naposledy uchvátil akční film a jestli to nebylo ono výše citované střílení a lovení nebo zda vám *Piráti z Karibiku* či *Indiana Jones* nepřipomínají honbu za bájným pokladem. I k tezi ve třetím bodě, že „výsledek hry nevychází z hráčovy kontroly“ lze namítnout, že herní průmysl již pokročil a nabízí tituly, jejichž vyústění je ovlivněno působením hráče ve hře... na rozdíl od filmu, který má svůj závěr vždy pevně daný. Na tomto místě si dovoluji vlastní interpretaci mé zkušenosti z hraní titulů jako *Heavy Rain*, série *Metal Gear Solid* či *Passage, Dear Esther* a jiných, které mohou vyvolat velmi silný prožitek. Z osobního pohledu považuji za umělecké dílo něco, co ve mně zanechá stopu, zárodek myšlenky nebo otázku k zamyšlení a je lhostejné, jestli se jedná o film, hudbu, obraz, obyčejné pouliční představení nebo digitální hru. Ano, jsou tu mainstreamové tituly, které často nenabídnou víc než pouhou zábavu a odreagování, ale podobně bychom mohli soudit i výše srovnávaný film. Může však postačující podmínkou pro chápání věci jako uměleckého díla být pouze dojem, který v nás zanechá? Nebo je potřeba uměleckému dílu přisoudit více vlastností?



Concept art Heavy Rain (c) Quantic Dream (2011)

Při sestavování první teorie tvorby digitálních her jako umění se australský filozof Grant Tavinor rozhodl ve své knize *The Art of Videogames* [8] využít model klastrové teorie,[9] která charakterizuje umělecké dílo určitými vlastnostmi, jež však objekt může, ale nemusí splňovat. Konečný výsledek shledal takto:

„Videohry – přinejmenším některé – splňují významný podíl podmínek, které klastrové teorie umění využívají k rozpoznání uměleckých děl. (...) Videohráč je vlastní estetický požitek, 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“[10]

Pokud si to tedy shrneme, umělecké dílo jako takové je těžko definovatelný pojem, což v závěru své argumentace[11] připustil i Roger Ebert:

„Baker má pravdu – můžeme donekonečna debatovat o tom, co je umění.“

Fakt, že se na hry v dnešní době stále hledí „skrze prsty“, lze tedy přisoudit nevyzrálosti média, jež teprve prochází svojí „pubertou“. Avšak to, jak dospěje a jestli si jednou získá respekt jako forma uměleckého díla z pohledu většinové společnosti, je nyní v rukou herních vývojářů, herní komunity i akademické půdy, do níž vstupují lidé s pozitivnějším přístupem ke hram vzešlým ze zkušenosti při jejich hraní.

[1] Mimesis je pojem z dob antiky, jenž znamená nápodobu skutečnosti.

[2] HENCKMANN, Wolfhart a Konrad LOTTER. *Estetický slovník*. s. 28, heslo „Umělecké dílo“.

[3] ZIFF, Paul. Úkol definovat umělecké dílo. In *Estetika na přelomu milénia*, s. 46.

[4] Ibid., s. 54.

[5] Například [zde](#) vzájemné reakce mezi nedávno zesnulým Rogerem Ebertem (slavný filmový kritik, scenárista, držitel Pulitzerovy ceny) a Clivem Barkerem (filmovým scenáristou, režisérem a spisovatelem žánru hororu).

[6] EBERT, Roger (2007). Games vs. Art: Ebert vs. Barker. *Roger Ebert's journal*.

[7] TROTTER, Joseph (2011). Video Games Are Art. *VGChartz*.

[8] TAVINOR, Grant (2009). *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell.

[9] Způsob analýzy vycházející z Wittgensteinovy filozofie, jež zkoumá vlastnosti uměleckých děl. Aby zkoumaný objekt spadl do kategorie umění, nemusí vykazovat jednu individuální vlastnost. V kategorii umění může být dva a více objektů, jež nemají žádnou společnou vlastnost, avšak dodržují smysluplnost konceptu umění dle klastrového rejstříku. Množiny klastrového rejstříku pak tvoří: 1.) objekt se vyznačuje pozitivními estetickými vlastnostmi (poskytující smyslový požitek) 2.) je výrazem emocí 3.) je intelektuálně vyzývavý 4.) je formálně komplexní a koherentní 5.) má kapacitu poskytovat komplexní významy 6.) vyjadřuje subjektivní/individuální úhel pohledu 7.) je uplatněním kreativní imaginace 8.) je artefaktem nebo performancí, které jsou výsledkem vysokého stupně dovednosti 9.) náleží k etablovaným uměleckým formám 10.) je produktem intence vytvořit umělecké dílo. Součet těchto množin zkoumaného artefaktu pak nastíní každému jedinci subjektivní pohled na to, zda zkoumaný artefakt je umělecké dílo či nikoliv. Zároveň však praví, že kdybychom omezili vlastnosti uměleckých děl, nebylo by možné, aby vznikla díla nová a jakákoli avantgarda by nikdy nebyla uznána za uměleckou aktivitu.

Srov. ZÁHORA, Zdeněk. *Umění kultury hráčů digitálních her* [online]. 2011 [cit. 2013-05-13]. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Jaroslav Švelch. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/251303/ff_m/, s. 18-20.

[10] KOLÁŘ, Vojtěch (2011). Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění. In *Umění a Nová média*, s. 118.

[11] Roger Ebert's *journal*.

Zdroje

EBERT, Roger. *Games vs. Art: Ebert vs. Barker*. [online], [cit. 2013-05-12]. Dostupné z: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>

GAUT, Berys. „Art“ as a Cluster Concept. In: CARROLL, Noel (ed.): *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, s. 25-44.

TROTTER Joseph, *Video Games Are Art*. [online], [cit. 2013-05-12]. Dostupné z:

<http://www.vgchartz.com/article/86472/video-games-are-art/>

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*.

ZAHRÁDKA, Petr (Ed.) Vyd. 1. Brno: Barrister & Principal, 2010, 486 s. ISBN 978-80-87474-11-2.

Ludografie

Cyan Worlds (1993). *Myst* (MS-DOS, Windows, MacOS). Brøderbund.

Jason Rohrer (2007). *Passage* (Windows, MacOS, Linux).

Kojima Productions (1999-2008). *Metal Gear Solid* (PS1, PS2, PS3, Windows). Konami.

Quantic Dream (2010). *Heavy Rain* (PS3). SCEE.

Thechineseroom & Robert Briscoe (2012). *Dear Esther* (PC).