

Herní design jako umění¹⁾

„Cokoli může být umění. Dokonce i plechovka Campbellovy polévky.“

Tak pravil Roger Ebert, světoznámý filmový recenzent a neblaze proslulý odpůrce počítačových her, v červenci 2007.²⁾ Vzápětí však dodal, že počítačové hry nikdy nebudou „vysokým uměním“.

Ebert se svého stanoviska, že „hry nemůžou být umění“, už dva a půl roku pevně drží a statečně při tom čelí bouři reakcí od vášnivých fanoušků her. Herní komunita mezitím tento spor přesunula do svých řad — najednou už jsme se nehádali jen s Ebertem, ale donekonečna jsme debatovali i mezi sebou.

Mnozí Ebertovi oponenti pro svou obranu her bezděčně používali část Ebertova argumentu: Cokoli může být umění, tudíž i hry jsou umění. Konec diskuse.

Tito zastánci her své stanovisko samozřejmě neformulují tak hrubě — namísto toho poukazují na to, že některé produkty naší kultury nejsou pro život nezbytné. Jestliže to lidi dělají, ale nedá se to jíst, zahrát se tím ani si na to sednout, tak to je umění. Na základě tohoto argumentu se podle některých stalo uměním i sportovní lasování.

Takový „test nezbytnosti“ je sice pěkným intelektuálním cvičením, ale nakonec debatu o hrách odvádí od jejího jádra. Budme k sobě upřímní — někde hluboko, pod nánosem roz-

hořčení, všichni chápeme, jak ke svému názoru Ebert došel. Nebo snad ne? Ani trochu?

Nebojme se to říct: Hry obecně vzato nestojí za nic. Většina z nich je repetitivní a povrchní. Většina z nich nám ujídá drahocenný čas, aniž by nám za to dala něco víc než planou zábavu. Těch opravdu dobrých her, těch, které bychom se odhodlali se zamhouřenýma očima Ebertovi přeložit jako příklady umění, je jen pár — možná jedna za celou generaci konzolí. Stěží bychom tedy hry nazvali plně uměleckým médiem. Jistě, hry projdou oním testem nezbytnosti, ale to nestačí k tomu, abychom je hrdě postavili vedle obrazu od Kandinského.

Ebert má pravdu, alespoň prozatím. Místo odmítání jeho výroků bychom se měli naplno vrhnout do projektu, který jeho argumenty vyvrátí. Musíme mu ukázat hru tak uměleckou, že si z ní sedne na zadek. To je úkol nás herních designérů na následující desetiletí — a tímto jej vyhlašuju.

Ale budeme-li trvat na tom, že „cokoli je umění“ nebo házet flintu do žita, kdykoli po nás někdo bude chtít jeho definici, je vůbec možné cestu k takové hře nastoupit? Vzhledem k tomu, že musíme přesvědčit jenom Eberta, vypůjčíme si jeho definici „vysokého umění“. Nevyjádřil se sice v tomto ohledu tak stručně a jasně, jak bychom si představovali, ale pár drobků nám hodil. Tak například, umění nás podle něj činí

1) Původně publikováno: Jason Roher, The Game Design of Art. Dostupné online: <http://www.esca-pistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art>, 24. 6. 2008, [cit. 15. 5. 2012]. Poznámky pod čarou doplnil editor.

2) Roger Ebert, Games vs. Art: Ebert vs. Barker. Dostupné online: <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001>>, [cit. 15. 5. 2012].

„kulturnějšími, civilizovanějšími a empatičtějšími“. Kromě toho díky němu budeme „sofistikovanější, přemýšlivější, pronikavější, vtipnější, empatičtější, inteligentnější, filozofičtější (a tak dál).“

Tyhle vzcné seznamy neuspokojí každého, ale dá se u nich začít. Kolik z existujících her dokáže něco alespoň vzdáleně podobného? Moc jich nebude. Náš cíl je jasný, máme otevřené pole a můžeme začít pracovat.

Teprve teď se tedy dostáváme k ústřední otázce: Jak vytvořit hru, která jeden z těch bohulibých požadavků splní? Jak se můžeme pomocí her umělecky vyjadřovat?

Když už jsme tu bitvu přesunuli na Ebertův dvorek, můžeme začít u filmu. Film je dozajista schopný vysokého uměleckého vyjádření a argument, že „filmy nemohou být umění“ je už šedesát let mrtvý. Hry se s filmy v poslední době často srovnávají, zvláště v debatě o hrách jako umění. Ebert nechvalně proslul svými negativními příklady, ale i z pozitivních přirovnání plyne, že hry se asymptoticky blíží filmům. Máme tedy věřit tomu, že jednoho dne budou hry samozřejmým expresivním médiem moderní kultury stejně jako filmy — a že filmy možná dokonce nahradí.

Ale pokud budeme o umělecké vyjádření usilovat tím, že budeme dělat hry, jež se budou čím dál víc podobat filmu, a nikoli hrám, jen tím posilujeme názor, že filmy mají větší umělecký potenciál než hry. Namísto toho bychom měli porovnat hry a filmy, identifikovat zásadní rozdíly mezi nimi a pak s hrami mířit od filmu co nej dál. Musíme přestat napodobovat film a začít čerpat z jedinečných expresivních možností svého média.

Film má k dispozici širokou paletu nástrojů — v podstatě spojuje všechna média, jež přišla před ním. Filmař může svou vizi realizovat pomocí úhlů a pohybu kamery, střihu, světla, barvy, zvuku, hudby, scénáře, herectví, výpravy, kostýmů, animace a tak dále. Ty nejlepší z nejlepších filmů, zvláště ty „vysoce umělecké“, všech těchto nástrojů užívají způsobem, který rezonuje s tím, co se snaží vyjádřit.

Herní vývojář má k dispozici kompletní sadu filmařských nástrojů; odhlédneme-li od technických omezení, herní médium je nadřazenou

množinou filmu. Jinými slovy, hra umí udělat cokoli, co umí film. Hry však mají jeden další rys, který je od všech ostatních médií odlišuje: hratelnost.

Tak vágního pojmu jako „hratelnost“ bych neměl používat, dokud ho trochu nevyjasním. Hratelností myslím soubor herních mechanik v dané hře — a herními mechanikami myslím pravidla, jež ovládají interakci různých složek hry. To je sice trochu suchá definice, ale podle mě užitečnější než širší pojetí typu „hratelnost je všechno, co hráč ve hře dělá“.

A teď se držte, protože zopakuju starodávné moudro herního designu a budu předstírat, že to je novinka: Hratelnost je nejdůležitější součástí hry.

Jistě, tuhle mantru si přeřikáváme už desítky let. Designéři, recenzenti i hráči jí věří. Obvykle však hratelnost uctíváme z nepříliš inspirativních důvodů — je to ta „zábavná“ součást hry, to, co nás chytne. Je tu ale i jiný, zajímavější důvod, proč je hratelnost důležitá — odlišuje hry od jiných médií a zajišťuje jim tak jedinečnost. Nejde-li vám o hratelnost, proč hrajete hry, a nedíváte se raději na film nebo nečtete knížku?

Bohužel však platí, že hratelnost zřídka rezonuje s tím, co se hra ve skutečnosti snaží vyjádřit. Není to kvůli tomu, že by byla pro designéry vedlejší. Přesně naopak: Hratelnost je nejdůležitější a všechno ostatní, včetně umělecké vize konkrétních vývojářů, je na ni „přilepeno“. Podíváme-li se na standardní seznam herních žánrů (FPS, stealth, plošinovky, RPG, real-time strategie, adventury), vidíme, že jde vlastně o seznam herních mechanik. To je obrovský rozdíl oproti kategorizaci filmů, v níž se žánry odlišují na základě obsahu a kýženého emocionálního účinku.

Řada moderních mainstreamových her poskytuje estetické zážitky, jež by mohly projít i u Eberta, ale protože jsou jen ornamentem hratelnosti, jsou do hry vpraveny pomocí filmových sekvencí a lineárních příběhů. Ve výsledku je pak hratelnost, tedy samotné srdce hry, v nesouladu s celkovým uměleckým vyzněním dané hry.

Vynikajícím příkladem takové disonance je BIOŠOCK. Ačkoli všechny ostatní prvky hry

(kulisy, audio nahrávky a lineární příběh) úspěšně poukazují na rizika extrémní randiánské⁴⁾ filozofie, hratelnost nezahrnuje nic víc než střílení z vlastního pohledu a vylepšování zbraní a schopností.

Chceme-li tvořit hru o rozporu mezi svobodou jedince a blahem společnosti, o což se BIOSHOCK snaží, proč nevymyslet herní mechaniky, které toto téma zpracovávají přímo? Proč tuto uměleckou vizi omezit, aby se projevila jen v příběhu a designu prostředí, ale ne v hratelnosti? Odpověď najdeme, podíváme-li se na historii vývoje této hry. Její tvůrci se rozhodli dělat střílečku dlouho před tím, než přišli na to, o čem bude. BIOSHOCK se tedy stal další obětí pomýleného designérského přístupu, který začíná od hratelnosti.

Abychom mohli dělat hry, jež jsou uměleckými díly, měli bychom postupovat zcela opačně. Nejdřív bychom měli přijít na to, co chceme svými hrami sdělit, a pak vymyslet herní mechaniky, které to sdělení dokážou nejlépe předat. Srdce našich her, jejich hratelnost, by měla být naším primárním vyjadřovacím prostředkem.

Čím více budeme sdělovat prostřednictvím hratelnosti, tím méně budeme spoléhat na filmové sekvence a další nástroje vypůjčených z jiných médií. Jednoho dne se možná za současnou érou budeme ohlížet s pousmáním — to byla ta doba, kdy se ještě používaly filmové sekvence a lineární příběhy — stejně, jako se dnes pousmíváme nad starými filmy, které potřebují titulky, aby mohly sdělit něco tak banálního jako „O několik hodin později...“

Jak daleko jsme tedy od toho, abychom přímo hratelností vyjádřili smysluplné umělecké vize, jež by uspokojily i Eberta? Na světě je několik — skutečně jen pár — herních designérů, kteří se o to už pokoušejí. Jejich seznam je tak krátký, že ho tu můžu uvést v úplnosti.

Rod Humble vyjádřil herními mechanikami křehkost a nestálost mezilidských vztahů ve hře

THE MARRIAGE a komplexnost tvůrčího procesu v STARS OVER HALF MOON BAY. Jonathan Blow použil ve hře BRAID mechaniku manipulace s časem coby metafory životních selhání, ztrát, snah, procitnutí a rezignace. Danny Ledonne upravit standardní mechaniky RPG her, aby dodal sofistikovaný význam pointě svého SUPER COLUMBINE MASSACRE RPG!. Nehledě na mé vlastní designérské pokusy, toto jsou — pokud je mi známo — jediné čtyři hry, které používají přímo hratelnost k tomu, aby z hráčů udělali lidi kulturnější, civilizovanější, empatictější, sofistikovanější, přemýšlivější, pronikavější, vtipnější, inteligentnější, filozofičtější a tak dál.

To nás přivádí zpět k Ebertově zkoušce. Sednul by si z některé z těch her na zadek? Bohužel ne. Je to seznam statečných pokusů, nikoli triumfálních úspěchů. Vyjadřovat se hratelností se zatím učíme a ještě to bude chvíli trvat.

Pro mě coby herního designéra a zkušeného hráče je BRAID jedním z nejvýznamnějších uměleckých počinů naší doby, ale stejně bych ho nemohl Ebertovi předložit bez zamhouření oka. Nejspíš by se potýkal s ovládním, zasekával se i na těch nejjednodušších hádankách a frustrovaně hru odložil dříve než po sedmi nebo více hodinách, které člověk potřebuje, aby odhalil hlubší uměleckou hodnotu této hry.

Teď se vám možná chce zakřičet „faul“. Jako nehráč, který nedisponuje herní gramotností, by se Ebert zasekl na samotných základech — jak by tedy mohl posoudit umělecký přínos hry? Jenže tenhle Ebertův handicap je právě jedním z faktorů, kvůli nimž tuto zkoušku stojí za to obstat. Koneckonců, co je oněmi „základy“, přes které by nepřešel? Obtížné ovládní? Zapeklité hádanky? Časová investice, která se počítá na hodiny, a ne na minuty? Jaké jiné médium klade na své recipienty tak vysoké nároky?

Ano, už tu máme hry, které rozechvěly strunu vysokého umění mezi herními nadšenci, ale to nestačí. Abychom vytvořili hry, které může coby vysoké umění ocenit kdokoli, musíme nejprve

4) Ayn Randová (1905–1982) byla americká spisovatelka ruského původu, která ve svých románech jako ATLAS SHRUGGED prezentovala svůj filozofický pohled na svět, nazývaný *objektivismus*. V rovině etiky by podle něj neměly být kladeny překážky seberealizaci jednotlivce. Randová je populární zvláště mezi libertariány a americkou pravici.

vymyslet, jak dělat hry, které může každý dohrát od začátku do konce.

Jedině s takovou hrou v ruce bych k Ebertovi přišel bez strachu a studu a klidně bych se mu díval přes rameno, jak hraje. Tiše bych čekal na to slovo, které mu téměř neslyšně vyklouzne z úst: „Wow.“ A pak bych věděl, že jsme vyhráli.

Jason Rohrer