

Over Games

Přednáška na sympoziu Art History of Games v Atlantě, USA, 6. února 2010¹⁾

Nejsme rebelové. To, co děláme, považujeme za zcela přirozené. Nevystupujeme proti hráčům. Jen nám nepřipadají dost zábavné, dost krásné, dost zajímavé a dost imerzivní. Uvědomujeme si, že to je otázka vkusu. Ale věříme, že mnoho lidí má podobný vkus jako my. Takže pro ně děláme hry.

Hry, umění, smrt

Pro případ, že by publikum mělo nějaké pochybnosti, rádi bychom chtěli zopakovat jednu celkem samozřejmou věc.

Hry nejsou umění.

Lidstvo si hrálo od samého počátku. I zvířata si hrají. Živé bytosti disponující mozkem mají zjevnou potřebu si hrát, ať už pro to mají biologické, psychologické nebo sociální důvody. U některých druhů má hravé chování soutěživý charakter. Zřejmě to jsou ty druhy, jež jsou od přírody agresivní, ale zároveň dost chytré na to, aby poznali, že hravá soutěživost jim pomůže přežít. Aby tohoto cíle dosáhli, soutěž zjevně musí být férová. Určí si tedy pravidla. A tak se rodí hry.

Umění se na druhou stranu nerodí z fyzické potřeby nebo zvířecích instinktů. Umění se rodí z touhy dotknout se nedotknutelného. Z touhy objevovat neznámé — nebo mu složit počtu. Umění se rodí z touhy pro transcendenci. Touhy po nadlidském porozumění. Ale především: Umění je osobní poutí určitého člověka. Pro tvůrce i diváka je umění objevováním sebe sama

a okolního prostředí. V umění není pravidel, jež by se nedala porušit. Není v něm cíle, jež se nevypaří, jakmile ho nalezneme. Umění nám dovoluje vidět tajemství v tom, co dobře známe, a cítit se doma v tom, co neznáme. Umění je vědomým činem autora, jež se snaží s publikem komunikovat v jazyce, který nemá gramatiku, v rámci nedefinované struktury, která nenabízí žádný předem určený cíl a žádnou odměnu kromě nalezení sebe sama.

Tento druh umění je ovšem mrtvý.

Modernistický projekt minulého století v letech zlikvidoval veškeré ambice dosáhnout něčeho vyššího. Prohlásil transcendenci za iluzi a jedince za hromadu masa a kostí, jejímiž jedinými funkcemi je chodit k volbám a konzumovat. Věda nejprve nahradila náboženství, poté obsadila i místo umění, načež byla na sklonku století odhalena jako jen jeden z mnoha pohledů na svět, jako další z řady lží.

Moderní umění k této dehumanizaci společnosti přispělo. Zprvu bylo svěží a vítané, bylo zdravou kritikou hodnot, které lidi brali příliš samozřejmě za své. Ale z rebelie se brzy stal kánon, z rebelů nová buržoazie a revolucionáři začali chodit do salónů. Na konci století se umělci ocitli ve zlaté kleci, bezpečně odloučení od společnosti, točící se v nekonečném cyklu rafinované ironie a sebeironie.

To není nic, čemu by se chtěli věnovat kreativní lidé s tvůrčí vizí. A tak se tomu nevěnují. Zatímco galerie rostou a jsou čím dál nákladnější

1) Původně publikováno: Aueria H a r v e y – Michaël S a m y n, Over Games. Dostupné online: < <http://tale-of-fores.com/tales/OverGames.html> >, [cit. 15. 5. 2012]. Poznámky pod čarou doplnil editor.

a jejich sbírky čím dál nudnější a absurdnější, tvořivost se přesunula jinam. Sice se nám nevrátil lesk mistrovských děl sponzorovaných Vatikánem, ale něco tu vzniká, daleko od galerií a muzeí, v zákopech Internetu a v bahně generativity a interaktivity. Na webu a v počítačových hrách.

Počítačové hry nejsou hry

Mezi lidmi převládá názor, že počítačové hry se vyvinuly z pinballu. Začaly jako hry, do nichž lidi vkládali čas a drobné v barech a arkádových hernách. Pak se hladce přemístily do obývacích pokojů, kde se technologie vyvíjela, dokud hry nezačaly připomínat interaktivní filmy nebo mluvicí obrazy. Pod povrchem jsou to ale pořád ty staré dobré hry a legenda praví, že kvůli tomu mají takový úspěch.

Pravdou je, že každý si hraje. Každý člověk na světě hraje hry. Většinou si hrajeme víc, když jsme mladí, a postupně pak ztrácíme zájem. Zahrajeme si čas od času. Ale pořád to je odlehčená činnost, kterou můžeme snadno přerušit, jakmile přijde něco důležitějšího.

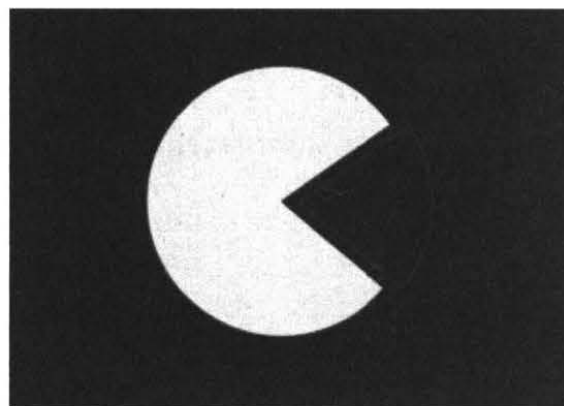
Počítačové hry jsou jiné. Trávíme s nimi hodiny! Dokážeme jimi být posedlí týdny i měsíce. Zapomínáme kvůli nim na jídlo, na děti, na oblečení i na hygienu. Tohle nejsou hry, na které jsme byli zvyklí! Nějak se nám podařilo udělat z her něco nekonečně poutavějšího. A to natolik, že „závislost“ se stala v marketingu počítačových her pozitivním pojmem.

Ale ne kvůli tomu, že počítačové hry jsou lepší hry! Všichni experti, z nichž se mnoho dnes sešlo v tomto sále, souhlasí, že počítačové hry obecně nejsou tak dobré jako nepočítačové hry. Šachy a Go dosud nikdo nepřekonal. Fanoušci her na hrdiny budou vždycky dávat přednost svým kostkám a tištěným pravidlům před jakoukoli počítačovou verzí Tolkienova světa. Analogové hry jsou prostě lepší.

Kvůli čemu se tedy neustále vracíme k počítačovým hrám?

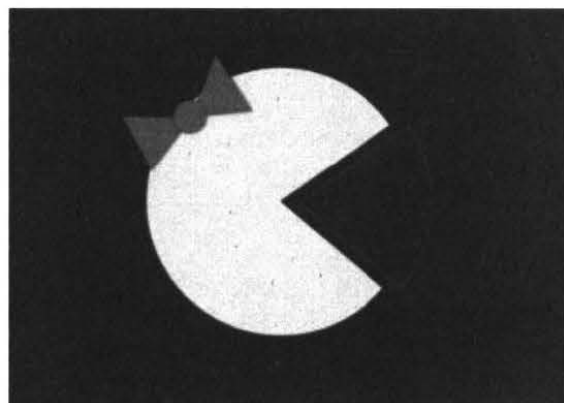
Co na nich může být tak jiného, tak přitažlivého?

Vědecká data



Žlutá: Procentuální podíl potenciálu počítačové technologie využívané počítačovými hrami.

Černá: Procentuální podíl potenciálu počítačové technologie nevyužité počítačovými hrami.



Žlutá: Procentuální podíl lidské populace, která nehraje počítačové hry.

Černá: Procentuální podíl lidské populace, která hraje počítačové hry.

Každý čte knížky. Každý se dívá na filmy. Každý poslouchá hudbu. Každý hraje hry. Ale jen malá skupina lidí hraje hry na počítačích. Důvodem je nedostatek rozmanitosti. Najdou se knížky pro každého. Najdou se i filmy pro každého. Najde se hudba pro lidi s nejrůznějším vkusem. Hrát si můžeme mnoha různými způsoby. Ale počítačové hry nám dovolují hrát jen jedním z nich.

Současné technologie umožňují vytvořit počítačové hry natolik sofistikované a rozmanité, aby oslovily široké spektrum lidí. A také je oslovují. Slyšíme o tom, jak lidi ke hrám přitahuje grafika, příslib objevování neznámé krajiny

nebo interakce s jejich oblíbenou hudbou. Přesto jejich nadšení vždycky pohasne, protože hra trvá na tom, že je rigidním systémem pravidel, jenž je vyzývá k tomu, aby se zlepšovali ve zbytečných dovednostech, jen za účelem zvyšování jakéhosi čísla v pravém horním rohu obrazovky.

Nehledě na několik účtyhodných pokusů o opak jsou hry jen prázdné systémy sloužící k zabíjení času. Určité části populace to bohatě stačí. Ale my ostatní chceme něco víc — nebo něco jiného.

Tiráda

„Eliminuj indiány! Eliminuj nacisty! Eliminuj komunisty! Eliminuj teroristy!“

Počítačové hry se zasekly na místě. Přestože se technologie neustále zlepšují a volá se po novém médiu, počítačové hry se přestaly vyvíjet. Našly si své teplé místo. Počítačové hry jsou spokojené. Jsou spokojené s tím, čím jsou. Počítačové hry jsou zábavné. Krmí to dítě v nás.

Dospěli mezitím hladovějí.

Svět je v plamenech.

Po staletích slepé víry v nezastavitelný pokrok se humanistický stroj zadrhl a srazil se s duchy minulosti, o nichž jsme si mysleli, že jsou nadobro poražení. Bráníme zbytky svých ideologií prostředky, jež jsme sami chtěli vymýtit. Ztratili jsme směr a jako stébel se chytáme zastaralých hodnot a neudržitelných kompromisů.

Zbývá se jen ptát, jestli se zničíme sami, nebo nás dřív udolá naše planeta.

Proč se nemůžeme vzpamatovat?

Protože nám chybí vedení. Protože nám chybí vhodné nástroje na myšlení, na vyhodnocení situace, a dokonce i na radost.

Stará, jednosměrná a lineární média už nám nestačí. Nedokážou pojmut svět, který je natolik komplexní, že se vymyká jejich chápání. Co můžeme dělat? Potřebujeme médium, které je interaktivní, médium, které dokáže generovat reality, médium, které není lineární! Existuje něco takového?

Jistěže! Existuje! Ale stalo se to rukojmím herního průmyslu. Počítače nám nabízejí neuvěřitelně všestrannou technologii, jež nám může pomoci popasovat se s našimi náročnými životy mnoha chytrými a krásnými způsoby. Ale

enormně úspěšný herní průmysl tu technologii zasedl svým gigantickým zadkem.

Prosili jsme herní průmysl, vyjednávali jsme kompromisy — že by příměří? Nebo půjčka? Herní průmysl se chvíli tvářil, že se změní. Že dovolí, aby se onou technologií vyráběly nové věci. Občas dokonce hlásal, že nám pomůže. Že bude větší a vstřícnější. Že nechá hrát i ženy a staré lidi. A svým slibům dostal! Povolil nám vyrábět sedativa a bonbóny.

Ale sedativa nás uklidní jen na chvíli — a bonbóny nás nenasytí. Pořád máme hlad. Vlastně už přímo hladovíme. Už počítačovým hrám nevěříme. Když nám tvrdí, že porostou. Když nám tvrdí, že jednoho dne budeme hrát, místo abychom si četli, dívali se nebo poslouchali.

Už jim nevěříme! Počítačové hry jsou až moc spokojené s tím, že jsou hry. S tím, že jsou z nich bonbóny a sedativa. „Ale za to, že lidi hladovějí, přece hry nemůžou.“ Počítačové hry budou vždycky jen hrami. Počítačové hry nemůžou růst. Počítačové hry už jsou velké až až.

Fajn. Ať je tedy po vašem. Dělejte si ty svoje pitomé hry.

Nás nezastavíte.

Právě teď bereme věci do svých rukou.

Sebereme vám technologii a použijeme ji ke svým cílům.

Sebereme vám hry, vyrveme z nich hloupá pravidla a překážky, to, co zbude, nafoukneme vzduchem, a uděláme z toho krásné bubliny a balóny, co nás odnesou do oblak.

Sebereme vám loď a strhneme kormidlo, směr nebe.

Nemůžete nás zastavit. Nebudete už programovat počítače tak, aby nám říkaly, co máme dělat. Nebudete nás už nutit zemřít, protože jsme včas nevyskočili. Nebudete nám dělat ze života utrpení, jen abychom na konci té bolesti pocítili jakousi zvláštní radost. Už nás nebudete trápit svými „game over“, svými „high scores“, svými zlatáky, svými bludnými magickými kruhy, odměnami, na které nás lákáte, ale pak nám je seberete před nosem.

Nadešel náš čas.

Teď už můžeme vyprávět příběhy tak, jak chceme (dokonce i takové, v nichž nejsou konflikty a nezapadají do tříaktové šablony).

Ted' už můžeme objevovat virtuální světy (aniž bychom museli zabít padesát warthogů).²⁾

Ted' už můžeme hrát za svébytné postavy (aniž bychom obcházeli jejich dialogové stromy).³⁾

Ted' už můžeme vylézt na kolosa (aniž bychom do něj museli píchat svým mečíkem).⁴⁾

Ted' už si můžeme hrát.

Bez pravidel, cílů, výher a proher.

Nadešel čas, kdy můžeme s láskou dělat nehry.⁵⁾

Nehry

Nejsme jediní designéři, kteří se domnívají, že počítačová technologie dokáže víc než dát hrát hezčí kabátek. Ale doposud jsme byli roztroušení. A kdykoli se snažíme sdělovat své názory veřejnosti, narazíme do zdi netolerance herního publika a herního průmyslu. Lidi milují hry natolik, že nechtějí, aby kdokoli dělal cokoli jiného nebo na to jen pomyslel.

Místo abychom pokračovali v těchto nekonečných debatách, rozhodli jsme se spojit síly. Svůj projekt nazýváme „iniciativa pro nehry“. Záměrem je zkoumat potenciál digitální zábavy a umění, jež není hrami. Tím, že výslovně odmítáme typické herní prvky jako pravidla, cíle, překážky a odměny, doufejme, objevíme nové cesty, jak potěšit a pozvednout své publikum. Cesty, které nám dají větší svobodu, co se týče volby témat a emocionálních reakcí.

Je důležité připomenout, že „nehry“ nejsou kategorií zábavy nebo umění. Je to metoda designu, výzva designérům a umělcům. „Nehry“ nejsou ani ideologií. Není nutné být radikální a zavázat se, že už nikdy neuděláte žádnou hru. Jednou můžete vytvořit hru, jindy zase „ne-úplně-hru“. Snažíme se náš výběr rozšířit, ne zúžit.

Před pár týdny jsme spustili webové fórum, na němž o tomto novém směru v herním designu diskutujeme. Krom toho obstaráváme stream na službě Tumblr, v němž sdílíme filmy, obrázky a citáty, jež nás inspirují. Brzy začneme na zvláštní blog psát eseje a recenze. Podnikáme soutěže na různá témata a s různými pravidly.

Doufáme, že budeme moci zadávat zakázky umělcům a designérům, kteří budou v této nové formě zábavy tvořit. A snad i založit jakýsi label, který by výsledky těchto soutěží a zakázek vydával.

To vše podnikáme v neziskovém kontextu. Máme před sebou hodně práce a v této fázi zatím nechceme ztrácet čas finančními otázkami. Doufáme však, že bude průkopnická práce naší skupinky inspirovat a motivovat mainstreamové designéry k tomu, aby tvořili digitální zábavu pro všechny hladové lidi, které počítačové hry ve své dnešní podobě neuchvacují.

Auriea Harvey a Michaël Samyn

2) Pravděpodobně odkaz na komerční hit HALO (2001).

3) Narážka na větvení se možnosti průběhu dialogů v žánrech adventure a RPG.

4) Odkaz na hru SHADOW OF THE COLOSSUS (2006), obvykle považovanou za umělecký triumf.

5) V originále „make love, not games“.