

Kritická hra s médiem a se světem

Adam Franc

Nelidský aktér, avatar, identita, kultura memů, vyhlazení, interaktivní fikce, katastrofa, simulace, budoucnost... Tato slova opakovaně zaznívala během konání kolokvia Game Media: Tool – Consciousness – Tool. Zůstávala viset ve vzduchu, budila u návštěvníků i prezentujících další asociace, střetávala se navzájem a postupně tvořila sítě významů, které charakterizují aktuální myšlení o herních médiích a specifickém dějinném okamžiku, v němž se právě nyní nacházíme.

Kolokvium Game Media: Tool – Consciousness – Tool pořádané spolkem Vasulka Kitchen Brno proběhlo dvacátého října v prostorách Domu umění města Brna, který působil jako spoluorganizátor celé události. Koncepce kolokvia, kterou zformulovala hlavní organizátorka této akce Monika Szűcssová, vychází ze dvou klíčových slov: nástroj a vědomí (uvědomění). Herní médium může sloužit jako nástroj k reflexi vnějšku, ať už se jedná o politickou či sociální dimenzi světa nebo jeho přírodní, nelidskou tvář. Slovo vědomí naopak upomíná na reflexi vnitřku, v tomto případě na kritickou analýzu samotného herního média. Ta však není realizována v aktu psaní, jak bývá zvykem, ale prostřednictvím tvorby počítačových her zacílených na odhalování a promýšlení hlavních rysů, stereotypů, vnitřních mechanismů a funkcí herního média.

Prezentace účastníků kolokvia naplnily tento základní koncept rozmanitými teoriemi, přístupy, pojmy i vlastními reflexemi. V rámci tohoto článku byly jednotlivé příspěvky rozděleny dle jejich tematické a ideové příbuznosti do tří obecnějších kategorií, které si blíže představíme v následujících podkapitolách.

Speculative Tool

Herní médium může věrně napodobit chování komplexních systémů a jevů, neboť dokáže simulovat pravidla, jimiž se řídí jejich fungování. Tato schopnost počítačových her však nemusí být využívána pouze pro účely napodobení něčeho, co je usazeno v horizontu naší zkušenosti. Může sloužit také jako spekulativní nástroj pomocí něhož uvažujeme o možných budoucnostech nebo odlišném vnímání zvířat či strojů. Můžeme se procházet v postapokalyptickém světě, kde byly vyčerpány klíčové přírodní zdroje a stupeň znečištění dosáhl kritické úrovně, nebo se podívat na svět očima zvířete či stroje. To vše jsou zkušenosti, které nám umožňují zkoumat alternativní životní styly, hledat prostředky pro vytvoření udržitelnější budoucnosti a zakoušet nové způsoby vnímání reality, které jsou typické pro nelidské aktéry.

V těchto stopách kráčí i dílo interdisciplinární umělkyně Denisy Půbalové Nons for Art, které představila v rámci své prezentace.¹ Hlavním tématem díla vystaveného na festivalu Ars Electronica v roce 2022 byl pokus o vytvoření umění určeného pro stroje, zde konkrétně pro mobilní telefony.² Návštěvníci festivalu měli možnost nahrát si do svých telefonů speciální aplikaci a poté umístit své zařízení do bílého boxu, čímž spustili proces generování umělých bytostí. Data umístěná

¹ Dalšími autory díla jsou Lea Luka Sikau, Julia Wurm a Michael Artner.

² Videoprezentaci díla je možné zhlédnout zde: <https://denisapubalova.com/ars-for-nons>

v mezipaměti telefonů (cache memory³) byla využita jako jedinečné geny definující vývoj těchto kreatur.

Každý mobilní telefon umístěný ve své vlastní „white cube“ se tedy podílel na tvorbě společného uměleckého díla bez účasti lidského aktéra. Ten pouze čekal na výsledek, který uvidí na obrazovce. Tato interaktivní instalace tedy pokládá důležité otázky, které vyvstávají při pokusu představit si umění, jež by nebylo určeného pro lidského diváka, ale výhradně pro estetické potěšení strojů. Dílo provokativně odsunuje člověka do pozadí a něco, co považujeme za typicky lidskou činnost, která definuje naši podstatu, deleguje na neživou entitu. Člověk přestává být středem pozornosti.

Slovenský umělec a pedagog András Cséfalvay pojal svou přednášku jako vyprávění o zániku druhů, které obývaly planetu Zemi před námi a způsobu, jak uniknout tomuto osudu. Hlavní kostru příběhu tvořila dvě tematicky příbuzná díla, která se zaměřují na digitální rekonstrukci historicky významných lokalit a oživují entity, které zde žily. Mají podobu virtuálních světů, v nichž se může uživatel volně pohybovat. Jedno z těchto děl Trilobites – The Valley of Death rekonstruuje Prokopské údolí v Praze – lokalitu, kde byly nalezeny fosilní pozůstatky trilobitů. Hráč prochází krajinou a setkává se s organismy, jež nikdy neměl možnost na vlastní oči poznat a které mu vyprávějí o svých obavách a úzkostech plynoucích z vědomí, že jsou odsouzeni k nevyhnutelnému zániku.⁴ Truchlení trilobitů zde má neobyčejnou emocionální působivost, neboť na rozdíl od distancovaného pohledu populárně-naučných dokumentů nebo textů, zde máme možnost v roli virtuálního návštěvníka naslouchat hlasům, jež jsou nám vzdáleny stovky milionů let, a přesto jsou ve své naléhavosti tak blízko a naplňují nás smutkem, který plyne z toho, že v budoucnu budeme pravděpodobně čelit stejnému osudu. Příběhy, které András Cséfalvay vypráví, v sobě spojují historické, mýtické a imaginativní prvky a ukazují, že apokalypsu lze promýšlet hravým způsobem, který zohledňuje různé způsoby lidského poznání a prožívání světa.

Oba zmíněné umělecké projekty upomínají na myšlenku parlamentu věcí, s níž přichází francouzský filozof Bruno Latour ve své knize *Nikdy jsme nebyli moderní*.⁵ Rozvíjí zde představu politické platformy, v rámci které by každá entita, ať už patří do sféry živého či neživého, přírodního nebo strojového, dostala svůj vlastní prostor k vyjádření. Díky tomu by bylo možné činit odpovědnější politická rozhodnutí, která by brala v úvahu nejen lidské hledisko, ale i pohled širší sítě aktérů. Výše uvedená díla rovněž vyzývají k toleranci odlišných entit a dávají hlas dávno zaniklým organismům nebo současným digitálním technologiím. Nicméně instalace *Ars for Nons* zároveň klade otázky: Je vůbec možné podívat se na svět z perspektivy stroje? Můžeme získat přístup ke zkušenosti odlišného aktéra, aniž bychom si do ní promítali své vlastní představy? Nezůstaneme nakonec vždy v roli pouhých pozorovatelů?

Political, Social, and Cultural Consciousness

³ Jedná se o část digitálního zařízení, kam jsou ukládána často používaná data, neboť cache memory umožňuje rychlejší přístup k uloženým informacím než běžná úložiště.

⁴ Ukázku z díla je možné zhlédnout zde: <https://vimeo.com/749316762>

⁵ Latour, Bruno. *Nikdy sme neboli moderní*. Bratislava: Kalligram, 2003.

Další skupina příspěvků tematizovala mechanismy, prvky či procesy, které jsou charakteristické pro herní médium a přibližovala jejich působení v popkulturní, sociální nebo politické sféře, kde získávají nové funkce a významy.

Žurnalista a herní teoretik Ondřej Trhoň prezentoval svůj výzkum týkající se avatarů v počítačových hrách, tedy postav, které hráč přímo ovládá a jejichž prostřednictvím zakouší fikční svět hry. V rámci svého příspěvku představil rozmanité podoby a role, jichž může avatar nabývat v herních světech. Dále přiblížil také potenciál tohoto herního principu, který se může stát účinným nástrojem pro reflexi naší identity nebo portálem, který nás přenesení do jiného těla nebo objektu a umožní nám sledovat svět z jiné perspektivy.

Umělec, designer a pedagog Jozef Mrva ml. se ve svém příspěvku věnoval kulturním memům (vizuální, textová či zvuková informace šířená v určitém společenství), které čerpají z oblasti počítačových her. V této souvislosti hovořil především o případech, kdy memy, které původně vycházely z herní kultury a byly zacíleny na příslušnou komunitu, postupně opustí svůj kontext a začnou být využívány pro komentování či reflexi aktuálních politických, sociálních nebo popkulturních událostí. Na tomto případě je možné ilustrovat nezanedbatelný vliv, který mohou mít počítačové hry na naše uvažování o současných problémech, výzvách nebo trendech.

Dustin Breitling, student doktorského oboru Digitální kultura a kreativní průmysly na Masarykově univerzitě, se nemohl kolokvia účastnit osobně, proto pojal svůj příspěvek jako předem nahranou audiovizuální esej. V této eseji zkoumá vzájemné vztahy mezi riziky, kterým čelí současná společnost, simulacemi a umělou inteligencí. Breitling přibližuje vojenský původ digitálních simulací a nahlíží je jako produkty technovy, jejichž hlavním úkolem je anticipace budoucích rizik. V této souvislosti lze zmínit sociologa Ulricha Becka, který tvrdí, že současnou společnost charakterizuje zaměření na průzkum rozmanitých rizik a nejistot a hledání způsobů jejich eliminace.⁶ Tento stav je dle Becka způsoben neustálým nárůstem počtu technologií, jejichž používání plodí neočekávané důsledky a nehody, které mají negativní vliv na životní prostředí a naše zdraví.

Počítačové hry odráží náš život v rizikové společnosti, neboť v jejich základu stále stojí tato snaha anticipovat budoucnost, tedy zmírnit naši nejistotu a obavy z toho, co nás čeká. Breitling také klade důležitou otázku, jak se změní techniky předvídání budoucnosti ve chvíli, kdy dojde k integraci pokročilých forem umělé inteligence do herních světů a digitálních technologií obecně. Budeme pak schopni efektivněji eliminovat palčivá rizika, které nás dnes ohrožují, nebo naopak dojde k jejich nárůstu, protože umělá inteligence přinese nové nehody a nezamýšlené důsledky, které budeme nuceni řešit?

Umělkyně Martina Růžičková a Ondřej Mohyla představili karetní hru, která vznikla jako součást projektu zacíleného na problematiku sociálního bydlení a životní podmínky lidí, kteří obývají sociálně vyloučenou lokalitu nacházející se ve slovenském městě Velký Krtíš. Tento projekt byl realizován výzkumným týmem RUVK, který je tvořen experty z oblasti designu, architektury, sociálních věd a práva, což umožňuje rozvíjet interdisciplinární přístup k tomuto tématu. Karetní hra, která vznikla přepracováním původní hry Thing From The Future od

⁶ Beck, Ulrich. *Riziková společnost: na cestě k jiné moderně*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004.

umělecké a aktivistické skupiny Situation Lab, byla využita jako prostředek pro hledání řešení širokého spektra problémů, s nimiž se setkávají lidé žijící v této vyloučené lokalitě.

Tato sociální hra je tvořena kartami, které se dělí do několika skupin. První skupina označuje problém, který budou hráči řešit. Druhá určuje, v jakém časovém horizontu má být nalezeno řešení. Třetí specifikuje cílovou skupinu, které se bude problém dotýkat. Čtvrtá definuje, zda by mělo mít výsledné řešení negativní, nebo pozitivní dopad. Poslední skupina určuje, jak bude společnost reagovat na nalezené řešení. Každý z hráčů vybere jednu kartu z konkrétní skupiny a společně tak zformulují určitý společenský problém. Následně se věnují vytvoření návrhu jeho řešení.

Účastníci kolokvia získali příležitost vyzkoušet si tuto hru v praxi. Po prvotním seznámení s hrou se mohlo zdát, že se jedná o poměrně náročnou záležitost, která vyžaduje hlubší znalosti současných zákonů nebo sociální problematiky. Po chvíli hraní se však ukázalo, že účastníci dokážou společnými silami zformulovat originální a komplexní návrhy týkající se řešení rozmanitých problémů. Hra stimuluje participanty k dialogu a vyzývá je k tomu, aby se vcítili do situace různých sociálních skupin a přemýšleli o problémech, s nimiž se každodenně potýkají. V rámci zmíněného výzkumu hráli tuto hru samotní obyvatelé města Velký Krtíš, kteří tak získali možnost lépe identifikovat problémy vyskytující se v místě jejich bydliště, debatovat o svých zkušenostech s životem v sociálně vyloučené lokalitě a přicházet s vlastními návrhy na zlepšení stávající situace.

Interactive Narrative Tool

Výzkumník a překladatel Vít Bohal se ve svém příspěvku zaměřil na rozbor interaktivního vyprávění v počítačových hrách a představení jeho historických precedentů. Jako výchozí bod si zvolil dodnes podnětnou knihu *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, jejímž autorem je herní teoretik Espen Aarseth.⁷ Po vzoru tohoto badatele nahlíží interaktivní fikci jako ergodický text, jehož procházení vyžaduje aktivitu čtenáře. Jedná se například o případy, kdy vybírá cesty, jimiž se bude ubírat v počítačové hře, volí si určitou odpověď v dialogu s herní postavou nebo se rozhoduje, na jaký hypertextový odkaz klikne při čtení elektronické literatury. Nicméně může se jednat také o skládání útržků básně rozstříhané do jednotlivých slov. Mechanismus nelineárního čtení textu tedy můžeme nalézt i ve světě tištěné literatury.

Na základě této premisy Vít Bohal představil několik příkladů interaktivní fikce rozvíjené v analogovém médiu, která vyžaduje aktivní práci čtenáře s textem. Jedním z nejzajímavějších příkladů byly tzv. gamebooky, tedy knihy obsahující očíslované a zpřeházené části příběhu, mezi nimiž se čtenář pohybuje na základě výběru z možností (Vydáš se na sever, nebo na jih?) či prostřednictvím náhodných procesů (hod kostkou). V rámci prezentace byl představen i unikátní gamebook *Ace of Aces* z roku 1980, který je situován do první světové války. Jedná se o první gamebook určený pro dva hráče, kteří se zde zhostili role soupeřících válečných pilotů. Každý z hráčů si může zvolit svůj manévr označený číslem, které sdělí svému oponentovi. Na základě této informace si každý nalistuje číslo stránky, které získal od svého soupeře. Zde si vyhledá manévr, pro který se rozhodl a přejde na číslo stránky, které je pod ním uvedeno. Potom co oba hráči realizují tento proces, ocitnou se na stejné stránce, kde každý z nich vidí svoji pozici v rámci vzdušného souboje. Tento proces se opakuje, dokud nedojde ke zničení jednoho z letadel. Z dnešního pohledu lze říci, že

⁷ Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins, 1997.

kniha nabízela jednoduchý „multiplayer“ – zkušenost, kterou si obvykle spojujeme výhradně s počítačovými hrami.

Přednesený příspěvek tedy přesvědčivě ukázal, že je třeba zkoumat nejenom způsoby vyprávění v současných počítačových hrách, ale obrátit se také do historie a zkoumat různé paralely mezi tištěnou a digitální interaktivní fikcí a její vztah ke klasickému lineárnímu narativu.

Závěr

Za jeden z největších přínosů kolokvia Game Media: Tool – Consciousness – Tool lze považovat pestrost příspěvků, které zde prezentovali herní teoretici, designeři, sociální vědci, umělci a architekti. Různorodé oborové zázemí přednášejících poukázalo na to, že výzkum herních médií představuje platformu pro dialog mezi odlišnými oblastmi vědění, jakými jsou například filozofie, naratologie, geopolitika, umění, estetika, sociologie, kulturní studia a mnohé další.

Tyto interdisciplinární pohledy na problematiku počítačových her demonstrovaly, že pojem herní médium může nabývat velmi odlišných forem. Může mít podobu karetní hry určené pro participativní řešení současných sociálních problémů, melancholického setkání s již vyhynulými organismy, které s námi komunikují, průzkumu okolního světa z pohledu odlišných subjektivit či neživých entit, tištěného gamebooku, který umožňuje hráči, aby si sám volil cestu příběhem, kreativní hry, kterou realizuje stroj bez účasti člověka nebo simulátoru zaměřeného na anticipaci budoucích rizik.