

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Obor fotografie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Walking simulator v galerijním
prostředí a digitální distribuci**

Max Vajt

Vedoucí práce: Mgr. Václav Janoščík PhD.

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

**ACADEMY OF PERFORMING ARTS
FILM AND TELEVISION FACULTY**

Film, television and photographic arts and new media production

Department of Photography

BACHELOR THESIS

**Walking simulator in gallery space
and digital distribution**

Max Vajt

Thesis master: Mgr. Václav Janoščík PhD.

Thesis oponent:

Date:

Assigned academic title: BcA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Walking simulator v galerijním prostředí a digitální distribuci vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha dne:

Podpis:

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání snimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Bakalářská práce se pomocí analýzy a komparace snaží pojmenovat rozdílné přístupy autorů her v žánru walking simulator. Ve svém úvodu autor stručně uvádí čtenáře do historie a problematiky žánru a následně definuje parametry, v jejichž rámci bude srovnání provádět. V první části hlavního těla textu se zabývá mocí svěřené do rukou hráče a uvádí příklady konkrétních děl, která v různých úrovních tuto moc omezují. Pojmenovává tak konkrétní rozdíly obou prostředí a především škálu palety vyjadřovacích prostředků, které žánr umožňuje. V části druhé nejdříve definuje kategorie tak zvaných extenzí, které mnohé video hry doprovázejí. Následně ukazuje rozdílnost jejich využití při změně původního kontextu hry. Kriticky se vyhrazuje vůči přístupům jak uměleckých institucí, tak herního průmyslu. Konec této kapitoly je věnován krátké polemice nad možným řešením stávající situace.

Abstract

Using analysis and comparison the bachelor thesis is trying to define different approaches of video game authors in the genre of walking simulator. In its preface briefly introduces the reader to the history and problematics of the genre and then defines parameters, which are going to be key in the comparison. The first part of the main text delas with power entrusted into the players hands and states works, that limit this power on different levels. Thus naming differences of both environments and the spectrum of means of expression in this genre. In its second part author first defines categories of so called extensions, which accompany many video games. Later points out differences of their use in changing the former context of the game. Criticizes the approach of both art institutions and game industry. The is dedicated to a short polemic on the topic of possible solutions of this situation.

Obsah

1. Úvod	4
2. Galerijní prostředí a digitální distribuce	7
2.1. Revolta vůči stroji (The Stanley Parable / Jodi)	7
2.1.1. Hráč v pozici moci (Proteus a Mountain)	10
2.1.2. Pohodlí (Skyline)	12
2.2. Odlišná prostředí	15
2.2.1. Extenze do prostoru	16
2.2.2. Prohození	19
3. Závěr	22
4. Seznam použité literatury (informační zdroje)	23

Úvod

Na konci roku 2012 jsem narazil na hru, která mne jako tehdy náruživého hráče více než zaujala. Ne snad pro svou akčnost, vizuální styl nebo humor (tou dobou ty nejpodstatnější vlastnosti populárních her), ale naopak pro jejich absenci. Scénérie opuštěného ostrova z počátku připomínala hororovou adventuru, velmi záhy bylo ale jasné, že se jedná o něco zcela odlišného, co jsem nebyl schopen jakkoliv zařadit. Je třeba uznat, že jsme s tímto titulem nestrávil příliš dlouho. Asi po patnácti minutách jsem usoudil, že na nudnou procházku nemám čas a vydal se vstříc střelbě a výbuchům *Call of Duty*. Vzpomínka na ten zvláštní zážitek ale přetrvala.

Až v souvislosti se svou uměleckou praxí jsem se o mnoho let později dozvěděl, že tajemný ostrov, který jsem tak rychle zavrhl, je středobodem děje jednoho z nejrevolučnějších děl herních dějin – *Dear Esther*. První, jasně pojmenovaný walking simulator. Tento termín, z počátku využívaný jako pejorativní označení pro „nedostatečně akční hry“, se stal žánrem s vlastní kurátorovanou kategorií na



Obrázek č. 1 - Screenshot ze hry *Dear Esther*

Steamu, stovkami samostatných titulů a nadšenci po celém světě. Čím více jsem jej zkoumal, tím jasnější byly souvislosti mezi *Firewatch*, *Gone Home* nebo *Mountain* a průkopnickými díly video-herního galerijního umění jako *Adam Killer* Brodyho Condon, *SOD Jodi* nebo *Fort Palladin* Eddo Stern, které všechny přišli již v polovině devadesátých a začátkem nultých let. Všechny vyžadovaly od hráče nebo návštěvníka mnohem větší investici, než běžně očekáváme. Nabízely zcela odlišná témata, než na jaká jsme zvyklí. A všechny používaly radikálně jiný set mechanik, než jaký je nám pohodlný. *Mountain* i *Fort Palladin* redukuje možnost interakce na absolutní minimum, nebo ji zcela eliminují. *SOD* a *Firewatch* odebírají násilí z prostředí, kde bychom jej očekávali, nebo dokonce vyžadovali. *Gone Home* a *Adam Killer* komentují zásadní společenská témata. Zdálo se, že poměrně

populární žánr má své předchůdce v galeriích, mnohdy téměř o dvacet let starší. Tato vzájemná podobnost ve dvou tolik odlišných prostředích jakými jsou právě galerie a digitálně distribuční platformy (Steam, Gog, Playstation store atd.), mne zaujala natolik, že jsem se rozhodl jí věnovat. Abychom ale mohli k nějakému porovnávání vůbec dojít, je třeba ze všeho nejdřív vytvořit jasnou definici kategorií a především samotného žánru.

To je ale komplikovanější úkol, než by se mohlo zdát. V obecné debatě má definice walking simulatoru pouze dvě hlavní kritéria. Za prvé je to vlastnost zmíněná již v samotném názvu. Walking, chůze. Tedy, že veškerá interakce s prostředím je eliminována a hráč je odkázán pouze ke zkoumání svého okolí. Druhým kritériem, stejně tak podstatným je absence jasně daných cílů a úkolů, které by hráči znemožňovaly postup (ať faktický, nebo narativní). Už tady se ale setkáváme s problémem. Zatímco tato definice byla platná pro *Dear Esther* v roce 2012, s rostoucím množstvím titulů, posouvající možnosti žánru dál, už není nutně platná. *Firewatch*, snad nejpopulárnější walking simulator dneška, po hráči vyžaduje aktivní účast a dává mu (byť ne pomocí HUD¹) jasně dané úkoly, které musí splnit pro další postup. Dokud jako hlavní postava Henry nenajdeme způsob, jak otevřít branku, nemůžeme se posunout v příběhu dál. Ale i přesto není v obecném povědomí pochyb o příslušnosti k žánru. Jak tedy jasně říct, co ještě walking simulator je a co není? Bohužel nad odpovědí neexistuje žádný konsenzus. Téměř každá esej, článek, text věnující se tomuto žánru poskytuje alespoň krátkou vlastní definici. V následující části se pokusím podobně vytvořit tu svou. Účelem ovšem není vytvořit lepší a pevnější vymezení (taková snaha by vydala na samostatnou bakalářskou práci), ale mnohem spíš čtenáři upřesnit, přesně o jakém spektru budu dál v bakalářské práci mluvit.

Ikonický článek z roku 2016 Keitha Stuarta na Guardianu při krátké snaze o definici jmenuje element redukce odpovědnosti hry za interpretaci. Na rozdíl od tradičních videoher je nám tu poskytnut prostor a čas pro zamyšlení nad charakterem naší postavy, bohatým prostředím a celkovým příběhem. Hráč se z pasivního vykonavatele jasně stanovených úkolů stává aktivním účastníkem příběhu. Nikoliv v tom slova smyslu, že by do něj mohl nějak výrazně zasáhnout nebo ho ovlivnit (tato možnost je mu naopak vždy odepřena), ale mnohem spíš jej může svobodně a především aktivně interpretovat.² Na místo toho, aby nám byl kontinuálně představován každý individuální krok narativu (např. *Max Payne* - cutscény mezi přestřelkami), často (ale ne nutně) jen vytváříme archiv kondenzovaných narativních momentů, které musíme následně interpretovat (*Gone Home* - dopisy, fotografie). Walking simulatory ale nemusí nutně obsahovat příběh. Ani explicitní jako je tomu například u *Everyones gone to the Rapture*, ani implicitní jako u *Its Winter*³. Například Proteus se rozhodně nesnaží vyprávět konkrétní příběh, ale vybízí diváka k zamyšlení nad tím, kde se nachází a proč. Je tudíž **interpretativní**.

1 HUD, neboli head up display. Systém ukazatelů, podávající hráči informace o jeho postavě, případně okolí. Mapa, zdraví, munice. Objevuje se v rozích obrazovky.

2 Stuart, Keith, How walking sims became as important as the first-person shooter [online]. The Guardian, 2016 [cit. 15.4.2018]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/20/how-walking-sim-first-person-shooter-dear-esther>

3 Zatímco *Everyones gone to the Rapture* vypráví příběh pomocí „duchů“ odehrávajících dialogové sekvence, *Its Winter* žádné takové body koncentrovaného příběhu nemá. Přesto je prostředí bohaté a s jistou mírou fantazie může hráč poznávat narativ, který je v prostoru nepřímě obsažen.

Dalším podstatným aspektem walking simulatoru je **obsahově bohaté prostředí** a s tím již z názvu vyplývající chůze (ve významu překonávání vzdáleností v prostředí), jehož funkce se mění z pouhého podkladu pro hráčovi akce na hlavní sdělovací prostředek.⁴ Důraz velice podobný romantické literatuře osmnáctého a devatenáctého století.⁵ Prostředí rozhodně nemusí být tím jediným nebo nejdůležitějším obsahovým elementem, musí ale hrát podstatnou roli. Jistě by se dalo říct, že například série *Fallout* tuto podmínku splňuje a já osobně jsem zastáncem názoru, že tato série má mnohem blíže k walking simulatoru, než k akční střílečce. Ale právě kvůli následujícímu a již poslednímu bodu ji do tohoto žánru neřadíme.

Fallout totiž umožňuje hráči selhat. Selhání je tu dokonce jednou z hlavních herních mechanik. Stejně jako v každé jiné střílečce, i tady jsme hnáni kupředu strachem ze „smrti“. Špatný odhad nepřátelské nestvůry velice rychle povede k novému začátku od posledního uložení. Oproti tomu v žádném walking simulatoru **není možné skutečně selhat**, zemřít, neúspěšně dokončit úkol a opakovat tak celou předešlou část. Můžeme být negativně motivováni, nikdy však s fatálními konsekvencemi. Pokud jsme postaveni vůbec před nějaké úkoly, které je nutné splnit, nikdy nesmí být náročné nebo nebezpečné natolik, aby zabránili našemu postupu. Když ve výše zmíněném *Firewatch* nemůžeme projít zamčenou brankou, nehoní nás při hledání klíčů časomíra ani smrtící balvan. Mezi nás a možnost interpretovat libovolně dlouho kteroukoliv část prostředí nesmí být nic postaveno.

Vzhledem k tomu, že se chystám srovnávat přístup autorů tvořících primárně pro galerijní prostředí a digitální distribuci, ze všeho výše zmíněného vyplývají dvě hlavní kategorie komparace. První z nich je pozice moci hráče. Z podstaty totiž walking simulator moc vždy omezuje. Otázkou, kterou si budu v této části klást je, do jaké míry mohou jít autoři v jakém prostředí daleko. Druhou kategorií, samozřejmě již z názvu, je porovnání prostředí. Galerijní vystavování je vždy spojeno s instalací, která je sice v prostoru domácnosti nereplikovatelná, ale zato v něm dostává jinou podobu. Rozšíření herních konzolí nebo merch jsou dnes již nedílnou součástí mnohých her, které jsou podobnou nadstavbou jako instalace v galerii. V této části se budu zabývat především rozdíly v diváckém vnímání těchto extenzí, a jak se chovají hry, které změň prostředí.

4 Kagen, Melissa, Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch [online]. Gamestudies, Issue 20, 2017 [cit. 10.4.2018]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>

5 Kagen, Melissa, Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering. In: Eburne a Schreier. The Year's Work in Nerds, Wonks, and Neo-Cons. Indiana University Press, 2017, s. 275-293. ISBN 978-0-253-02682-8

2. Galerijní prostředí a digitální distribuce

S otázkou, které video hry jsou umění, stejně tak jako které umění je vůbec video hrou, se setkáváme při vydání každého dalšího atypického titulu na některé z digitálních distribučních platform. Pro většinu teoretiků, jako například i pro Jima Prestona, je tato otázka ale naprosto absurdní. Zabývat se podobnou problematikou, znamená, podle něj, tvrdit, že umění má jakousi věčnou, pevnou definici s jasnými kritérii, která můžeme u každého potenciálního čtenáře o uznání zaškrtnout a jednoduše tak říci co do kategorie umění patří a co ne. Vzhledem k nesmyslnosti podobného tvrzení pak radí, aby byly podobné otázky zcela ignorovány.⁶ Jeho závěry nelze než přijmout, mimo jiné právě i kvůli znalosti vývoje umění v první polovině 20. století. Ian Bogost Prestonovi přitakává právě připomenutím avantgardních směrů jako Dada, Futurismus a umělců jako Marcel DuChamp, kteří zcela redefinovali a rozložili tradiční roli a kontext umění.⁷

„Zapomeňte na hry, umění stejně nemá žádný stabilní význam v současné kultuře“⁸

Přesto však musíme nutně uznat, že existují hry vytvářené pro galerijní prostředí a jiné pro digitální distribuci. Samozřejmě existují situace, ve kterých došlo k prezentaci populární hry v galerijním prostředí a obráceně – i tomuto momentu bude část práce věnována – ale pokud budeme mluvit o počáteční intenci autora, je potřeba přiznat jisté odlišnosti, které definují výslednou podobu díla. Toto tvrzení není obhajobou dělení zábavní průmysl/ umění, ale mnohem spíš propojením těchto dvou světů, mnohdy zneprátelených, ve snaze pojmenovat jejich rozdíly, postupy a principy, které ve své odlišnosti mohou přispět k vzájemnému rozvoji.

2.1. Revolta vůči stroji (The Stanley Parable / Jodi)

Když v roce 2013 vyšlo *The Stanley Parable* (dále jen *TSP*), došlo k jedné z mnoha malých revolucí herního průmyslu. Na rozdíl od komunitou z počátku nedobře přijatého *Dear Esther* se totiž v tomto walking simulatoru vývojářům z Galactic Café podařilo hráči nabídnout něco, co jiné žánry buď zcela opomíjeli, nebo nabízeli jen sporadickým vtípem/easter eggem: přiznali existenci imersivního principu hráč-postava-hra a tematizovali tak opresivní vztah mezi hráčem a pravidly hry. Slovy samotných vývojářů:

„Úplně první otázku, kterou jsem si položil, bylo ‚Co by se stalo, pokud neuposlechnete vyprávěče?‘ Odpověď jsem neznal, takže jsem kolem toho konceptu

6 Preston, Jim, The Arty Party [online]. Gamasutra, 2008 [cit. 12.4.2018]. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/3536/the_arty_party.php

7 Bogost, Ian. How to do things with videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2011, s. 10, ISBN 978-0-8166-7647-7.

8 Bogost, Ian. How to do things with videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2011, s. 9, ISBN 978-0-8166-7647-7.

rovnou začal stavět hru, abych se jí dozvěděl.“⁹

Neuposlechnout instrukce, dělat něco jen tak, nebo alespoň na chvíli porušit pečlivě vystavěný moment suspense nesmyslnou aktivitou (střelbou do vzduchu, poskakováním, opuštěním místnosti) je poměrně častý akt, kterého se dopustil každý hráč alespoň jednou. Stejně tak jako ho nalezneme téměř v každém gameplayi. Ač se to nehráči může zdát absurdní, jedná se vlastně o velmi přirozenou rebélii, v principu, a s trochou nadsázky, podobnou raným herním dílům od Jodi. Pro pochopení této zdánlivě nesmyslné činnosti a toho, jak ji *TSP* a *SOD* reflektují, si zapůjčím kategorizační systém herních akcí Alexandra Gallowaye. Ten dělí herní akce podle toho, kdo je provádí a jakou roli daný akt hraje pro narativní akci. Zaprvé tedy je-li akce prováděna strojem nebo jeho operátorem. Například pohyb hráčem ovládané postavy, střelba, interakce s prostředím jsou akce ovládané operátorem, zatímco reakce prostředí, hudbu nebo game over ovládá stroj. Zadruhé, a mnohem podstatněji pro následující část, pak ale především definuje takzvané diegetické a nediegetické akce. Vše související s narativní akcí a obsažené uvnitř herního světa je diegetické (objekty, kterými je tvořen herní svět, narativ, střelba, animace atd.). Za nediegetické považujeme to, co je sice obsaženo v herním aparátu, ovšem není již součástí herního světa a jeho narativu (game over, start, pauza, HUD nebo cheat).¹⁰

Za normálních podmínek, stroj reaguje pouze na omezený počet operátorových akcí na omezeném počtu míst. Zatímco některé postavy (z pravidla nepřátelé) jsou nastaveny tak, aby po postřelení hráčem spustily animaci smrti a zřítily se k zemi, jiné (z pravidla ty klíčové pro pokračování příběhu) nepodléhají žádnému podobnému pravidlu a tudíž se jeví jako vůči kulkám zcela inertní. Absence reakce stroje na operátorovu akci budí frustraci, která se v rukou těch zkušenějších přetváří v opozici. Konkrétně nejčastěji v podobě modů. Tedy uživateli vytvářené alternativní podoby populární hry. A téměř všechny mají jedno společné – změnu diegetických aktů. Deviace může být až absurdně extrémní, jako je tomu v jednom z mnoha *Half life* modů *Scientist slaughter house*, jehož jediným účelem je bezrestně páchat násilí na původně nevinných a bezbranných vědcích až po mnohem nápaditější, jako je právě *SOD* od Jodi, kde naopak dochází k odebrání veškerého násilí a záměně textur ve *Wolfenstein 3D*. Právě „zneužití“ (misuse) nebo lépe řečeno „pozitivní zneužití“ stroje, společně s vydáním v podobě modu, je spojujícím článkem mezi *SOD* a *TSP*.

Zatímco *SOD* je pro uživatele okénkem do světa, ve kterém je aparát stroje využit proti jeho původnímu zamyšlení, *The Stanley Parable* se snaží vytvořit dojem, že právě on/ona, jeden hráč, je tím, komu se podaří nad aparátem vítězit a odhalit jeho nediegetickou podstatu. Velmi silně je tu totiž cítit ambice nejen pokořit vypravěče, jakožto diktátora narativu, ale i kompletně dekonstruovat hru jako takovou. Ikonickou scénou zmiňované snahy je například ta, ve které vede vytažení zvonícího telefonu ze zásuvky k zmatení vypravěče a zdánlivému vybočení z narativu. Hra se dokonce

9 Mattas, Jeff. Interview: The Stanley Parable developer Davey Wreden. Shack News. [online]. 2011. [cit. 26.3.2018] Dostupné z: <https://www.shacknews.com/article/70363/interview-davey-wreden-on-stanley-parable-remake-and-self-taught>

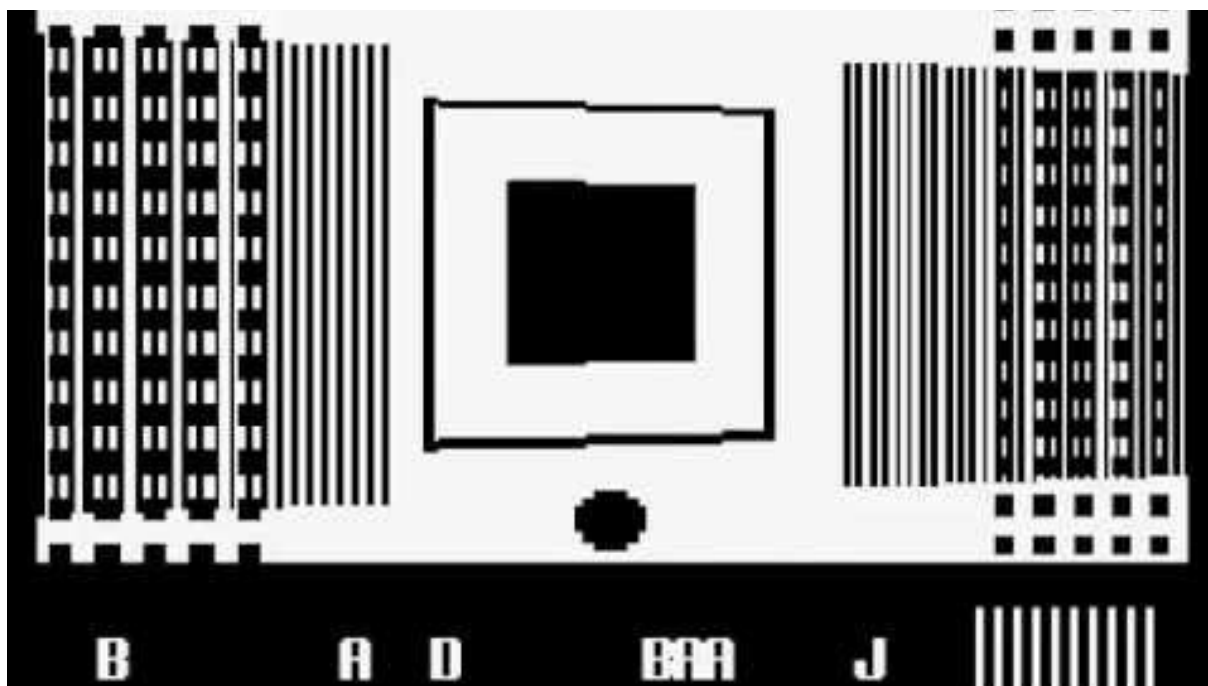
10 Galloway, Alexander. Gaming, Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2006. ISBN 0-8166-4851-4.



Obrázek č. 2 - Screenshot ze hry *The Stanley Parable*

ve velkém finále „rozbije“ a my sledujeme, jak se prostory kanceláře a její vybavení stávají hezky vymodelovaným „glitchem“. Jako by se nediegetické pojivo, které drželo vše hezky pohromadě, zhroutilo a my, operátor, konečně jednou skutečně zvítězili nikoliv ve hře, ale nad ní. A právě tady je největší problém *TSP*. Ke skutečnému glitchy totiž nikdy nedojde. Není umožněn. I tato scéna, kterou doprovází rozčilený vypravěč, nadávající hráči za to, jak mohl zničit tak krásnou hru, je předem připravená. Je zcela nesrovnatelná se zakoušením skutečných glitchů a chyb ve hrách. Z počátku se možná může zdát zážitek podobný, ale tušení, že ve skutečnosti k žádnému skutečnému narušení nedošlo, zůstává viset ve vzduchu. Naplánování všeho jde až tak daleko, že i místa dostupná pouze za pomoci tzv. Crouch jumpů (chyby enginu) mají připravený monolog vypravěče. Pokud se uživateli pomocí komplikovaného několikanásobného využití různých chyb enginu podaří dostat až mimo tzv. Game area, například za okno, vypravěč dál nerušeně pokračuje a komentuje nesmyslnost celé snahy dostat se mimo hrací prostor. Ve výsledku tedy ve své snaze neuposlechnout aparát hry dosahuje *TSP* naprostého opaku, možná až selhává. Mnohem víc totiž nechává na povrch vyublat skutečnost, že veškerá naše činnost je předem stanovenou proměnou, kterou můžeme nebo nemusíme naplnit, nikdy však z předem daných hranic nemůžeme vystoupit. Místo toho, aby nám byla nediegetická střeva skutečně odhalena, a diegetický aparát narativu narušen, jsme si na konci vědomi víc než kdy dřív, že jakýkoliv mod nebo snaha o deviaci od danosti generuje jen další restriktivní konstrukt, jehož útroby jsou naším limitem.

SOD jde v tomto ohledu o dost dál. V oblasti diegetických akcí odebráním hlavního násilného cíle hry a nahrazení veškerých textur, poskytujíc tak hráči prostor pro uvědomění si těchto struktur. Stejně tak v oblasti těch nediegetických, kde můžeme jako typický příklad uvést hlavní menu, které je natolik dekonstruováno a naleptáno, že je povýšeno z pouhého povinného kliknutí dělicího hráče od hry, na samostatný zážitek. Jsme sice stále limitováni předem daným spektrem proveditelných akcí, ale rebelie Jodi vůči stroji a jeho zneužití nám dává prostor k až meditativnímu zamyšlení nad vnitřní strukturou celku.



Obrázek č. 3 - Screenshot ze hry *SOD*

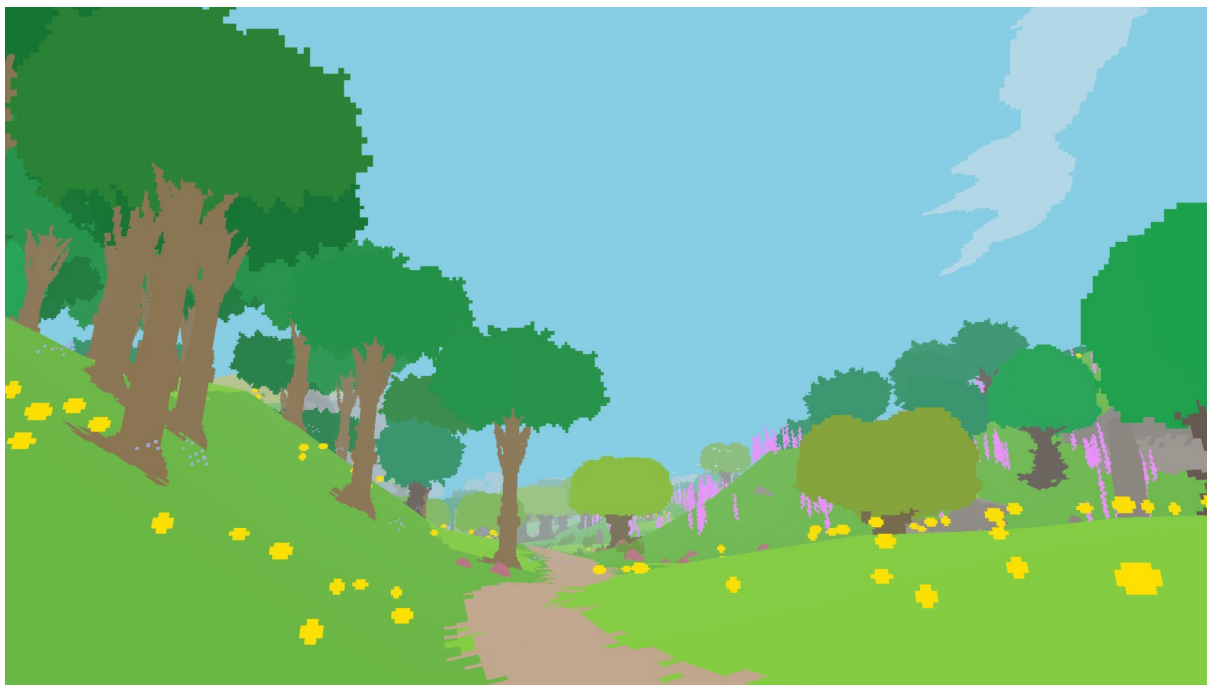
2.1.1. Hráč v pozici moci (*Proteus* a *Mountain*)

Ač se o to mnohé hry snaží, absolutní moc operátor nikdy mít nebude. Vždy existuje předem určené penzum možností, které nelze překročit, a tudíž bude vždy docházet k určité frustraci. Přesto ale od her z pravidla očekáváme jeden typ moci – možnost posunu. Vyžadujeme, že naše konání, přesto nebo právě proto, že je předem očekávané, povede k proměně světa, který skrze charakter obýváme. Očekáváme, že existuje pevně daný začátek a konec narativní struktury, skrze který se budeme v čase pohybovat. Že hráč, jakožto operátor role, je agentem, který překoná překážky, postoupí do další úrovně a nakonec osvobodí město/přítele/princeznu. Zkrátka, že jeho přítomnost má nějaký smysl a citelný dopad na jeho okolí v čase.

Nejedna hra už ale tuto satisfakci z postupu hráči odepřela a to i přes počáteční nepochopení herní komunity. Hovořím tu především o *Proteus* a *Mountain*. Oba tituly spojuje personifikace neživého kusu tektonické činnosti (ostrova a hory). Způsob, jakým prožitek neživé přírody transponují do herních mechanik, je ale v obou případech radikálně odlišný. Mohou nám tak pomoci pochopit způsob a míru odzbrojení operátora od jeho vstupních pokynů.

V *Proteus* neexistuje žádné já, alespoň ne v tom slova smyslu, jaký očekáváte. Je tu jen ostrov. Zážitek, který na něm prožíváte, není až tak zážitkem na ostrově, jako spíš zážitkem ostrova. (...) Oklame vás natolik, že se domníváte, že je hra o vás, nebo že tam vůbec jste. *Proteus* ale jde vstříc, nabízejíc změnu v pohybu, změnu pohledu, možnost se posadit. Ale to vše jsou jen metafory, minimum nezbytného pohodlí, pro Vás, lidského hráče, uspokojivá analogie, skrze kterou můžete uchopit existenci ostrova jako ostrov.¹¹

Píše Ian Bogost. Odstraněním humanoidní role, kterou by mohl hráč ovládnout (nebo alespoň její absolutní většiny) jsme zbaveni veškeré moci. Ostrovu nezáleží na tom, jestli „tam právě jsme“ nebo jsme hru vypnuli po prvních třech minutách. Uškodit mu z podstaty mechaniky nemůžeme, protože jsme jím samotným. Přesto bude ale existovat i bez nás. Jen nám velkoryse nabízí možnost ponořit se do jeho písku a zakusit jeho



Obrázek č. 4 - Screenshot ze hry *Proteus*



Obrázek č. 5 - Screenshot ze hry *Mountain*

perspektivu. Vlastnost chůze, zorné pole podobné tomu našemu, možnost rozhlížet se do všech stran, to všechno jsou mechaniky, které nám byly dány a rozhodně nejsou samozřejmostí. Přesto všechno tu ale není prostor pro výše zmiňovanou frustraci. Neexistuje způsob, jak imersi narušit.

Mountain dovádí tento moment ale ještě o něco dál. Na začátku této zkušenosti je hráč požádán, aby kresbou reagoval na několik klíčových slov, která, podle všeho, generují seed, který následně vygeneruje unikátní sekvenci následujících událostí. Po dokončení dotazníku splnil hráč nejakčasnější fázi celé hry. Příštích padesát hodin je totiž naplněno horou, levitující v atmosféře, to celé uprostřed zdánlivě nekonečného vesmíru. Jediná mechanika, která přímo reaguje na hráčova vstupní data (pohyb myši) je rotace okolo vygenerované hory. Ta jednou za čas a nečekaně vypustí (slova se objeví v levém horním rohu obrazovky) jednu z mnoha svých, z pravidla existenciálních, myšlenek. Mezi jednotlivými větami je mnohdy i několik desítek minut dlouhá prodleva. Oproti *Proteus* nám není poskytnuto ani to „minimum pohodlí“, o kterém mluví Bogost. Nic z toho, jak s tímto světem interagujeme, není „lidské“. Můžeme jen pasivně číst. I proto, mimo jiné, bylo dílo Davida Oreillyho mnohdy pejorativně nazváno spořičem obrazovky. Na věty nemá hráč jakoukoliv možnost reagovat. Je jim nechán napospas. A tak se místo očekávaného lineárního progresu skrz strukturu narativu ocitáme v situaci, kdy žijeme v symbióze s horou, která nám sděluje mnohdy velmi nepříjemné, byť poněkud patetické věty. O sobě, o nás. Absolutní eliminací operátorem řízených diegetických akcí se role hráče a hry de facto obrací. Nyní je to hra, která je aktivní a hráč se stává algoritmem, reagujícím na její vstupní data. Dalo by se tedy říct, že *Mountain* je dokonalým ztělesněním absolutního odebrání moci hráče.

2.1.2. Pohodlí (Skyline)

Přesuňme se ale zpět do galerijního prostředí a to konkrétně na projekt *Bonus Levels* Lawrence Leka. Přesto, že jeho součástí je i hudební videoklip nebo performance, budu se v následující části věnovat primárně videohram. Všechny totiž spojuje odepření moci hráči, stejně jako u výše zmíněné *Mountain* nebo *Proteus*. Nejcitelněji můžeme narativní bezmoc pocítit v šesté kapitole – *Skyline*. Možnost sunout děj kupředu je nám odepřena v této dvoudílné instalaci (videohra + video) už v prvním momentu, kdy se s ní setkáváme. Ve videu slyšíme několik voice overů – vždy někomu směřované zprávy. Jako by každá postava psala dopisy ve snaze uchovat vzpomínku na osobu, se kterou se již neseťká. Znuděnost a především rezignace v hlase všech postav společně s post-apokalyptickým obrazem zdánlivě naznačují, o čem hra bude. Očekáváme mystickou adventuru, možná detektivku. Jakmile se ale divák dostane k ovladači a stane se aktivním účastníkem narativního konstruktů, velice brzy je jasné, že hra nebude taková, jakou jsme si ji představovali. Už není slyšet žádný voice over. Neseťkáme se s žádnou postavou. Je tu jen nesnesitelný pocit chybění a potřeba dobrat se k tomu, kdo ony postavy z videa jsou. Kdy je potkáme? Kdy budeme moct konečně zasáhnout do děje?

Oproti *Mountain* nebo *Proteus* je pocit nezadostiučinění mnohem silnější právě proto, že nám bylo hledání (jasně daný cíl) naznačeno, možná až přislíbeno. Nikdy se ho ovšem nedobereme. Místo toho je nám prezentován archiv. Zakonzervovaná situace, ve které je většina Londýna potopena. Jediné, co z hladiny vykukuje, jsou některé dominanty této metropole a nadzemní dráha, která hráče transportuje mezi zastávkami obydlými galeriemi a díly vystavenými v Londýně v rámci Arlicks weekend 2014. Nic nového než to, co tam bylo, zde nenajdeme. Sami tomu ale nevěříme. Přeci jen, jsme tu technicky zcela volní. Nelimituje nás žádný odpočet, konkrétní cíl ani způsob přepravy. Jsme zcela

svobodní a stejně tak, jako můžeme zkoumat galerie, se můžeme vydat k částečně zatopeným dominantám metropole. A i přesto se cítíme bezmocní. Jakou cenu má archiv umění, pokud jsme tím posledním přeživším po nejmenované apokalypse, která tento svět zasáhla? O co víc, když je nám odepřena jakákoliv možnost vepsat do tohoto světa svou stopu? Lek využívá při popisu tohoto jím používaného pocitu teorii Marka Fishera o podivném a přízračném.

„Odcizení je pro mě velmi důležité a vztahuje se k teorii Marka Fishera o ‚podivném‘ proti ‚přízračnému‘. ‚Podivné‘ je něco, co je přítomné ale zdá se být zvláštní, protože se jeví nemístně, jako mimozemská kosmická loď na zemi. ‚Přízračné‘ má mnohem víc společného s pocitem odcizenosti, protože něco chybí. Naprosto opuštěný Londýn je přízračný. (...) Snažím se vytvořit scény, kde je dostatek podivného a přízračného, aby lidé, kteří na moji práci narazí, opravdu měli pocit, že byl tento svět vytvořen pro ně.“¹²

Proteus nám nabízí prostředí, které známe nebo si při nejmenším dokážeme představit. Stejně tak *Mountain*, ač se to může na první pohled zdát zvláštní, nás vyloženě zve, abychom s horou strávili nějaký čas. Esteticky jsou oba tituly přitažlivé, mají osobitý vizuální styl, příjemný hudební doprovod a ukazují nám scény, které jsou sice poněkud zvláštní, ale rozhodně ne natolik, abychom si na ně nebyli schopni zvyknout. Narativ, byť v obou případech na povrchu jednoduchý, je poutavý a především srozumitelný. Cestovat po ostrově, nebo vést meditativní dialog/monolog s kusem masivu, je uklidňující nevšední zážitek, byť pro mnohé nudný. Bonus levels ale dělá přesný opak. Máme sice pocit, že byl tento svět vytvořen přímo pro nás, ale nikoliv pro nás, jakožto pro hráče.



Obrázek č. 6 - Screenshot ze hry Delirious New Wick

12 Broome, Henry. The weird + eerie: an interview with Lawrence Lek on crossing the line + exposing the deeply embedded through VR. [online]. 2017. [cit. 6.4.2018] Dostupné z: <https://www.aqnb.com/2017/06/13/into-the-weird-and-eerie-an-interview-with-lawrence-lek-on-crossing-the-line-and-exposing-the-deeply-embedded-through-vr/>

Nejlépe lze tento rozdíl ilustrovat na druhé kapitole *Bonus levels – Delirious New Wick*. Další z dystopicko-utopických scénérií nám sice představuje známé existující elementy, dokonce nám povoluje vstup tam, kam bychom se za normálních okolností nedostali (ArcelorMittal Orbit, stadion Londýnského olympijského parku atd.), rozhodně se ale necítíme osvobozeni. Setkáváme se zde s kombinací tří odlišných „biotopů“ (lesy, luxusní architektura a umělecké kolonie), které na sebe ale nenavazují plynule, jako jsme zvyklí z jiných herních světů. Pohybovat se skrze tento svět připomíná spíše pohyb skrze útroby nad-dimenzované asambláže. Známe ji, známe její konkrétní elementy, ale jakmile bychom ji několikrát zvětšili a obývali její povrch, stane se pro nás naprosto nečitelnou.

Element mobility je nám odcizen i samotným způsobem jeho provedení u postavy ovládané hráčem. Spíše než o chůzi se jedná o let se zachovaným úhlem a výškou pohledu chůze. Skok je komicky nad-dimenzovaný. Disonance očekávaného druhu pohybu tolik typického pro pohled z první osoby se skutečností způsobuje neschopnost odhadnout, kam nám tyto vlastnosti umožňují přístup a kam už nikoliv. Oproti *Mountain*, kde je pohyb sice „nelidský“, ale velmi rychle osvojitelný, je zde let krajinou zcela odlišným zážitkem. Postava po povrchu klouže, akceleruje až nesmyslně rychle, pro přístup na většinu míst je skok buď až nesmyslně obrovský, nebo naopak nedostatečný. Nikdy nejsme schopni vlastní pohyb zcela ovládnout, a pokud snad ano, rozhodně se nebude jednat o praktický způsob přepravy.

Ovládnutí pravidel námi obývané asambláže je znemožněno i takzvanou neoptimalizovaností celé hry. Zatímco se vývojáři her určených k digitální distribuci obvykle snaží skrýt existenci stroje, Lek dělá naprostý opak. Kolizní modely mnohých objektů jsou narušeny, tudíž skrze ně můžeme projít, nebo jsou naopak z některých stran zcela neviditelné, ale přesto nám znemožňují pohyb. V některých oblastech jsme zase upozorněni na skutečnost, že sledujeme jen sérii obrazů v rychlém sledu tím, že je snímková frekvence snížena na fyzicky nepříjemnou hodnotu. Podobně nekomfortně pracuje Lek i se zvukem, který je mnohdy zcela oddělen od prostředí, ve kterém se pohybujeme, nebo dojde k agresivnímu skoku zvukové stopy. Glitch tu není předstírán, jako je tomu v případě *The Stanley Parable*, ani není předmětem zkoumání, ale stává se prostředkem narativní struktury.

Lek nám odebrává snad tu nejsamozřejmější moc, kterou očekáváme. Tedy, že je hra stvořena k hraní. Místo toho, jak i sám Lek uvádí, se jedná o architektonickou koláž. Scénérii, která stejně jako v *Proteus*, existuje bez ohledu na nás. Ale zatímco procházka ostrovem je po všech stránkách pozitivním zážitkem, kde jsme vítáni (jak lze soudit i z recenzí, ve kterých se slovo „krásné“ objevuje častěji, než kterékoliv jiné), v *Bonus Levels* obýváme roli vetřelce, jemuž je prostředí jakoby na rychlo a zbrkle zpřístupněno. Prostředky, které zde vědomě utvářejí celek, by se v digitální distribuci staly chybou – neoptimalizovaností, špatně otočenými normaly, neurčeností cíle a především dostupných mechanik. Autorova přítomnost je stěžejní součástí celé zkušenosti. Podobně jako u *SOD* od Jodi nám nabízí možnost nahlédnout do jím vytvořeného světa. Přiznává existenci média, v jehož rámci vzniká. Podmínkou není to, abychom se bavili. Ba právě naopak. Hry v digitálně distribučních službách jako Steam, Google Play, Playstation Store nebo Gog si mnohdy musí poradit s vybalancováním dvou opačně polarizovaných momentů – znejistit a zároveň bavit. Mnohdy totiž také chtějí pracovat s pocitem chybění a hráčova nepohodlí. A zcela bez ohledu na to, jestli se jedná o walking simulator nebo hororovou adventuru, je jim odepřena velká část palety vyjadřovacích prostředků, jako právě ty

výše zmíněné. V množství denně vydaných herních titulů totiž musí soutěžit o přízeň a pozornost průměrného hráče. Ten z pravidla očekává právě moc. Nechce se dívat na architektonickou koláž, jejíž pravidla a koncepty nejsou vysvětleny ani přiblíženy, ze stejného důvodu, proč se nechce dívat na Muže s kinoaparátom. Podobně jako při kolektivních sportech chce mít jasně daná pravidla (se kterými někdy komediálně laškuje) a v jejich rámci „svobodně“ konat.

2.2. Odlišná prostředí

Podle nejnovějších statistik z roku 2018 je na světě více, než 2,3 miliardy hráčů.¹³ Tedy lidí, kteří tráví alespoň několik minut týdně hraním videoher na svém počítači, konzoli, tabletu, nebo telefonu. Jedná se prakticky o třetinu veškeré světové populace. S jistotou tedy můžeme říct, že hraní se stalo jedním z nejpobulárnějších způsobů trávení volného času a úspěšně tak nabouralo naše obývací pokoje nebo třeba jenom jízdy tramvají. Pokud budeme sledovat úžeji zaměřené statistiky, operující s popularitou konkrétních žánrů, je ale hned zřejmé, že walking simulator není v top deseti a pravděpodobně ani v top dvaceti. Zatímco ty nejpobulárnější tituly zapne měsíčně přes půl milionu lidí, i ty nejhranější walking simulatory se pohybují z pravidla kolem třiceti, až čtyřiceti jednotlivců.¹⁴ Částečně lze takové výsledky přičíst skutečnosti, že se zkrátka v tomto žánru nepohybuje dostatek financí pro jeho propagaci a tudíž se ve veřejném prostoru ještě dostatečně neetabloval. Na stranu druhou se ale zcela očividně nejedná o jedinou příčinu. Mnohem silnějším důvodem je již výše zmíněný charakter průměrného hráče, který zkrátka očekává, že hra rozsekne monotónnost jeho každodennosti a zaměstná jeho mysl úkoly a výzvami, ve kterých musí několikrát selhat, aby ho po jejich úspěšném splnění mozek odměnil malou dávkou serotoninu. V žádném případě se tu nesnažím všechny hry, které nejsou walking simulatory, ponížít na bezduchou bezúčelnou zábavu (sám si tak rád ve volném čase odpočinu). Nespočet studií naopak prokázalo, že hraní akčních her obecně zlepšuje rychlost kognitivního vnímání nebo schopnost empatie. Jisté ale je, že pro tzv. core hráče, bude walking simulator vždy zklamáním a nedostatečnou formou trávení volného času.

V prostředí galerie či muzea je tomu ale naopak. Obvykle se překročením prahu takové instituce divák automaticky staví do role návštěvníka, budované zákazy a restrikcemi již od první poloviny devatenáctého století. V ideálním případě je kultivovaný, odepře si jakoukoliv haptickou zkušenost, nehovoří, sleduje bedlivě každé dílo zvlášť, správně ho interpretuje a především pak nenarušuje posvátnost prostoru. Kesner tutu nepříjemnou a omezující atmosféru uměleckých muzeí přirovnal k sakrálním stavbám. Podle něj takové prostředí vytváří kult elitářství, který automaticky mnohé odrazuje a velké množství těch, kteří přijdou, nutí předstírat, že všemu porozuměli.¹⁵

13 Newzoo's 2017 Report: Insights into the \$108.9Bn Global Games Market. Newzoo | Games & Esports Analytics and Market Research [online]. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/>

14 Statistika dostupné z: <https://steamcharts.com/>

15 Kesner, Ladislav. Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti. Praha: Národní galerie v Praze, 2000, s.61-65. ISBN 80-7203-252-6.

Nepohodlí se odráží mimo jiné i na čase stráveném s jednotlivými díly. V průměru návštěvník muzea stráví něco málo přes vteřinu a půl nad každým exponátem.¹⁶ Přičemž ty, jejichž kvalita je „historicky ověřena“ a jsou více než známá, bilancují na hraně devíti vteřin. Vzhledem k tomu, že se jedná o výzkum z roku 2000 a maximální délka pozornosti průměrného diváka se od té doby jen zkracuje, lze předpokládat, že v současnosti jsou tato čísla ještě o mnoho nižší.

Naruší-li tedy striktnost rigidní instituce umělecké dílo v podobě walking simulatoru, dá se předpokládat, že dojde k podstatně většímu zájmu ze strany diváka, ústící ve více stráveného času s dílem. Pro potvrzení této hypotézy bohužel nemohu poskytnout žádnou studii, neboť žádná zabývající se diváckou reakcí nebo časem stráveným s videohrou v galerijním prostředí neexistuje. Vzhledem k tendenci nejedné galerie nebo muzea takzvaně gamifikovat své prostory a přitáhnout tak především diváky mladší generace, lze ale předpokládat, že jsou mé závěry správné. Tyto snahy jsou totiž prokazatelně efektivní a mnohdy návštěvnost až zněkolikanásobí.

Předmětem zkoumání v této kapitole ale není gamifikace zastaralých institucí, ani jak se mění diváckova schopnost interpretovat dílo, pokud se jedná o videohru (tomu bych rád věnoval potenciální magisterskou práci), ale pouhé poukázání na rozdílnost diváckého přístupu ke stejnému žánru ve dvou odlišných prostředích.

Chceme-li totiž strávit příjemné odpoledne hraním, očekáváme relativně jednoduše dostupnou formu zábavy. Walking simulator je ale v protikladu vůči tomuto očekávání, nabízí náročnost, nutnost soustředění a kritické interpretace. Při příchodu do galerie jsme naopak připraveni pouze pasivně interpretovat a přítomnost hry (ať už jakkoliv akční) je naopak ujednodušením a zpříjemněním této jinak náročné a vyčerpávající činnosti. Zmiňovaný žánr s sebou tedy vždy ponese jistý punc vyjímčnosti, ať se s ním setkáme kdekoliv. Z předcházejících částí je ale jasné, že to je téměř to jediné, co je při jeho zakoušení v obou prostředích stejné. Následující část se pokusí odpovědět na otázku, jaký vliv má na prožitek v obrazovce prostor kolem (instalace, extenze konzole atd.)? A jak se liší zážitek stejného díla, setkáváme-li se s ním doma nebo v umělecké instituci?

2.2.1. Extenze do prostoru

Prvním, naprosto nepopíratelným rozdílem zážitku z hraní videoher v galerijním nebo domácím prostředí, je bez pochyby instalace. Mnozí hráči si sice zdobí prostředí kolem svého počítače (případně celé místnosti) plakáty, plastovými modely postaviček nebo replikami předmětů objevujících se v jejich oblíbené hře, nikdy však nepřesáhnou úroveň, která je umožněna v galerii. Jen těžko si můžeme představit, jak by se prodával například masivní dřevěný portál (pavilón) Lawrence Leka, který je jinak nedílnou součástí díla.¹⁷ Nejenže by taková instalace byla velmi drahá, komplikovaně přepravitelná a ještě komplikovaněji instalovatelná například v obyvacím pokoji, ale motivovat potenciálního

16 Kesner, Ladislav. Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti. Praha: Národní galerie v Praze, 2000, s.68. ISBN 80-7203-252-6. Původní zdroj statistiky se nepodařilo dohledat.

17 „The Pavilion exists as both physical gaming zone and as a teleporter within the virtual world itself. By being

zákazníka k jeho zakoupení je téměř nepředstavitelné.

Zdá se tedy, že v tomto ohledu má galerijní prostředí jasnou výhodu a jen těžko jí tvůrci her pro digitální distribuci překonají. Rozhodně ale nemůžeme říct, že by se o nadstavbu in-game zážitku i v limitovaných možnostech nesnažili. Jako dobrý příklad mohou posloužit již výše zmíněné plakáty a modely předmětů. Obě uvedené kategorie jsou ale pouhou



Obrázek č. 7 - Instalace výstavy, portál Lawrence Leka

pasivně přijatou dekorací. Ozdobou, která je spíše deklarácí zdobitelova koníčku, než skutečným rozšířením herního zážitku, přirovnatelného ke galerijní instalaci. Mnohem zajímavějšími příklady jsou ty předměty, které neplní pouze estetickou funkci, ale fungují jako skutečná extenze herního zážitku.

Dobrá ukázka takové snahy se nachází v exkluzivní edici *Fallout 4*. Pip-boy - chytrý, na zápěstí nasaditelný nástroj, umožňující hráči orientovat se v mapě, spravovat inventář, schopnosti, přepínat rádio a mnoho dalšího. V předešlém vydání tohoto ikonického předmětu se jednalo o pouhý sběratelský kousek, jehož funkce jakožto extenze je zanedbatelná. Tentokrát je jeho využití ale o poznání důležitější. Hráč už totiž nemusí stisknout klávesu, vysunout ruku svého avatara do zorného pole, pozastavit tak hru, aby se podíval do mapy. S touto extenzí se může podívat na fyzicky přítomný pip-boy na svém zápěstí, aniž by jakkoliv přerušil tok dění v herním prostředí na obrazovce. Úroveň imerse do světa, který obývá skrze svůj avatar, se tak výrazně zvyšuje.

Následující díl série a zatím poslední, *Fallout 76*, ve své sběratelské edici nabízí opět Pip-boy, který jde tentokrát svým způsobem ještě o něco dál. Zatímco ten předešlý fanoušci obdrželi již ve složeném stavu, tento si musí každý složit sám. Z rozšířeného ovladače se

instantly recognisable, it acts as a portal between real life and in the simulated world.“ Dostupné z: <http://www.doggerland.info/conversation/lawrence-lek>



Obrázek č. 8 - Pip-boy, Fallout 4

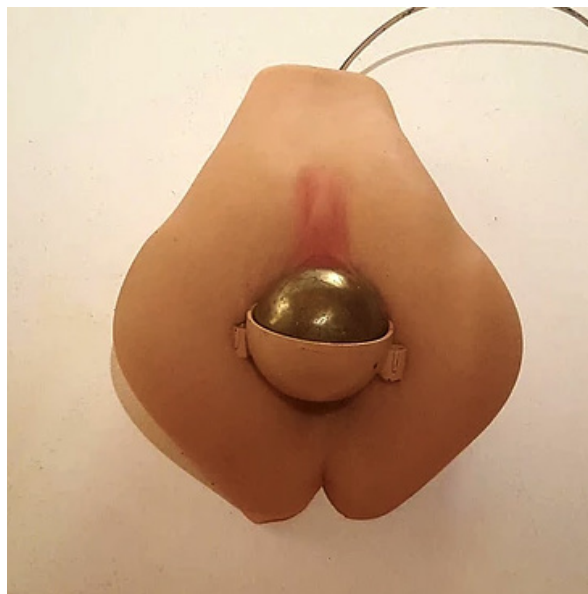
najednou stala stavebnice, umožňující nakouknout do vnitřností jednoho z nejkoničtějších předmětů herní historie. Bohužel, tato verze se nedá použít jako druhý monitor na zápěstí a to pravděpodobně z důvodu předčasného vydání hry, i k ní dodávaného merche. Přesto se ale jedná o zajímavý přístup. Předmět totiž sice stojí zcela mimo samotnou hru a ve výsledku se z něj stane pouze výstavní dekorace, v procesu skládání však rozšiřuje celkový narativní konstrukt.

Ani jeden z pip-boyů ale není nezbytnou součástí hry. Společně s pavilónem Lawrence Leka jsou primárně nástrojem pro prohloubení hráčovi imerse. *Fallout* můžeme bez problémů hrát pouze se základní sestavou herní stanice (počítač, monitor, klávesnice, myš / konzole, obrazovka, ovladač), stejně tak, jako i Lek nabízí všechny epizody Bonus Levels zdarma ke stažení. Jedná se v obou případech o imersivní extenze, jejichž nepřítomnost nás připravuje pouze o prohloubení zážitku, koncepčně se ale jejich význam a témata nemění.

To ale rozhodně neplatí pro *Interior Stroll* Hannah Piper Burns. Tento velmi intimní, sexuálně orientovaný walking simulator zabývající se „sdužením fyzického a mentálního prostoru, těla a vědomí“¹⁸ nelze naplno zakusit jinak, než s na míru tvořenou extenzí v podobě dvou ovladačů. První z nich, umožňující pohyb dopředu, dozadu a do stran, je vyrobený z vibrátoru a silikonové hmoty. Druhý, zprostředkovávající rozhlížení, se skládá z umělé vagíny a trackballu. Hráč pomocí těchto bizarních předmětů, z pravidla nemotorně, objevuje symbolistní krajinu jeskyně.

Přirovnání k trance vibrátoru dodávaného ke hře *Rez* pro Playstation 2 se nabízí, a to nejen pro sexuální podtext. Nakolik se vibrující extenze pro tuto hudební střílečku tváří jako nástroj rozšiřující imersi, mnozí už v době vzniku spekovali o dalších možnostech jeho

využití. Jiní uvedli teorie v praxi. Jane popisuje na webu Game Girl Advance zážitek se svým přítelem. Zatímco její drahá polovička Justin operuje pomocí klasického ovladače Playstationu 2 dění v obrazovce, jeho úspěch generuje sexuální satisfakci Jane, která umístila trance vibrator do svých intimních partií. Každá další úspěšně splněná úroveň generuje silnější vibrace, ústící, dle slov autorky, k silnějšímu prožitku.¹⁹ Při tomto využití (které rozhodně není ojedinělou událostí) dochází k radikální změně koncepce. Ze



Obrázky č. 8 a 9 - Ovladače pro Interior Stroll

zábavné hry pro celou rodinu se pomocí extenze stává erotický zážitek pro jednoho až dva účastníky. Podobně, jako se hráč Interior Stroll pomocí dvou originálních ovladačů dostává do nepříjemné role narušitele cizího soukromí a intimity. Z pouhých nástrojů imerse se stávají koncepční extenze, jejichž role je natolik důležitá, že se v jejich nepřítomnosti stává dílo pouhou kostrou sebe sama.

2.2.2. Prohození

V roce 2016 v Nam Jun Paik Art Centru v Suwonu, Jižní Korei proběhla výstava New Gameplay, zabývající se novými strategiemi ve videohrách za posledních dvacet let. Mohli jsme se tu setkat se širokou škálou děl, galerijními klasikami jako *Ctrl-Space* (Jodi) nebo *Long March: Restart* (Fengo Mengba) počínaje a hitovým indie walking simulátorem *Journey* (that game company) konče. Z počátku se může takový výběr zdát slibný. Snaha propojit digitálně distribuované hry s těmi galerijně zakořeněnými je konec konců tématem celé této bakalářské práce. Bohužel, ke zklamání dochází poměrně záhy, jakmile objevíme způsob, jak jsou jednotlivá díla instalována. *Long March: Restart* sice výborně využívá galerijní instalace prezentací na obrovských projekcích, které diváka nutí prakticky probíhat prostorem, ve snaze dosáhnout jím kontrolovanou postavičku vojáka rudé armády, zato *Journey* (jinak distribuované pouze digitálně) zůstává u stolu, vedle několika dalších počítačů. Klávesnice, myš. Nic víc. Změna prostředí se na prezentaci nijak neprojevila.

19 (není známo příjmení), Jane. Sex in Games: Rez+Vibrator. gamegirladvance [online]. 2002. Dostupné z: <https://www.gamegirladvance.com/2002/10/sex-in-games-rezvibrator.html>

Neznámou v tomto případě samozřejmě je, jedná-li se o rozhodnutí vývojářů, či kurátorů. S jistotou ale můžeme říct, že výsledek je nedostačující.

Pochopitelně, nelze od vývojářů z thatgamecompany očekávat ani vyžadovat přítomnost koncepční extenze, která by jistě radikálně změnila celkový koncept díla. Takové rozhodnutí je výhradně na autorovi a i účelem výstavy bylo očividně ukázat titul z prostředí herního průmyslu ve své přirozené podobě, nikoliv jej měnit tak, aby se stalo něčím úplně jiným. Mohlo by se zdát, že účelem této jednoduché instalace je snaha přiblížit se domácímu prostředí, které je pro Journey přirozené. Nabízí se ale otázka, proč? Je-li hra jednou vytržena ze svého běžného kontextu, nedává smysl, aby se jej kurátoři snažili uměle napodobit v galerii. Ani taková snaha tu ale není. Stůl s počítači je umístěn uprostřed velké white cube místnosti, vědomě tak upozorňující diváka na to, kde se nachází. Není tu jediný náznak soukromí nebo pohodlí domova. Jako řešení by se nabízelo buď Journey vůbec nevystavit (osobně nejsem příznivcem takového řešení), nebo využít daný prostor pro vytvoření imersivní extenze, která posune hráčův zážitek dál, nebo přinejmenším jinam, než jak by jej prožil doma.

Mnozí by jistě místo kritiky opěvovali odvahu této instituce prezentovat dílo jinak zavržené do kategorie zábavního průmyslu. Nedomnívám se ale, že se jedná o skutečné zrovnoprávnění. Rozdílnost prezentace děl autorů tvořících pro výstavní prostory a „těch druhých“ totiž jasně naznačuje jistou hierarchii. Výsledek působí jako by kurátoři velmi povedeně prezentovali „umění“ a okořenili návštěvníkovi celý zážitek ještě malou ukázkou toho, jak vypadají ony „počítačové hry“. Opět tak podporují dělení na umění a hry, které je jasně nedostačující a především znemožňující skutečné propojení obou prostředí.

Na vině ale nejsou pouze galerie. Rád bych sice tvrdil, že by měli umělci prezentovat svá díla i na digitálních distribučních platformách jako například Steam, bohužel je jim toto prostředí znepřáteleno hned po několika stránkách. Za prvé jsou téměř vždy automaticky vyloučení ti tvůrci, jejichž dílo vyžaduje extenzi jako nedílnou součást konceptu. Za druhé, využívání bugů, glitchů a neoptimalizovanosti jakožto vyjadřovacích prostředků je v herním průmyslu vnímáno jako chyba. Domácí prezentace walking simulatoru je extrémně omezující a ve výsledku vede ke statu quo, jaký potkal například střílečky z první osoby. Akční žánr, který už několik let zůstává pevně zakořeněn, objevujíc se pokaždé jen v mírně obměněném kabátu, pod jiným názvem a grafickou úpravou.

Přitom je walking simulator pro boj s touto tendencí výborně vybaven. Jedná se o žánr s revoluční reputací. Ve svých debutech otevřel dveře principům, které byli buď zapomenuté, doposud upozaděné, případně zcela nové. Neexistuje tedy důvod pro to, aby v tomto směru nepokračoval. Navíc minimum akčnosti, nemožnost selhání, neexistence jasně daných cílů, jsou právě těmi vlastnostmi, které mu poskytují dostatečnou pružnost pro experimentaci se všemi jeho aspekty. Tato vlastnost umožňuje Lawrenci Lekovi pracovat s neoptimalizovaností a Hannah Piper Burns donutit hráče používat nepraktické ovladače. Hráč není nepraktičností znevýhodněn, jedná se o pouhou modifikaci zážitku, kterou by si jiný žánr, například skákačka, nikdy dovolit nemohl.

Mohlo by se zdát, že se jedná o nepřekonatelný problém. Sám na začátku této práce tvrdím, že rozdílnost v intenci autorů je vždy předem daná prostředím. Ať budeme chtít sebevíc, velké instalace do domácího prostředí nikdy nepřeneseme. Nemůžeme po hráčích chtít, aby ke každému walking simulatoru zakupovali specifický ovladač. Umělci

budou jen těžko propagovat své videohry pomocí luxusních trailerů, vysoko-nákladových bannerů a jiných reklamních materiálů. Nebo alespoň prozatím. Ti umělci/vývojáři tvořící pro domácí prostředí jsou tedy vždy předem odsouzeni k produkci her v rámci velmi omezených hranic. Domnívám se, že ale existují místa, kde se setkávají jak core hráči, tak prostředí, které není těmto konzumentům cizí, případně si v něm nepřipadají vyloučení.

Mluvím o široké síti herních klubů, které nalezneme prakticky v každé metropoli. Tato místa, jejichž návštěvnost stagnuje především kvůli stále cenově dostupnějším domácím počítačům a konzolám, by mohla sloužit jako ideální místa pro prezentaci právě takových děl, pro která je obývací pokoj nedostačující. Technicky by se tak vraceli ke své původní funkci arkádových barů osmdesátých a devadesátých let. Ty, podobně jako by to činili tyto modifikované herny, nabízeli možnost zahrát si na strojích a v prostředí, které byli jinak pro domácí využití zcela nedostupné. Jakkoliv se taková představa může zdát idealistická (a svým způsobem jistě je) mísením AAA titulů s experimenty v oblasti (nejen) walking simulatorů, by mohlo dojít ke vzniku skutečně svobodných platforem. Nejen, že by poskytovali prostor sdílení s core hráči umělcům, ale zároveň by rozvázali ruce těm vývojářům, kteří doposud tvořili výhradně pro domácí prostředí.

Důvody, proč k takové realizaci doposud nedošlo, jsou zřejmé. Herní vývojáři spolu svádí boj o zaujetí potenciálního zákazníka, který je zvyklý na rychlou zábavu. Nabízet mu něco naprosto cizího, je náročné a mnohdy jistě ne tak lukrativní. Umělci se zase obávají redukce svých děl na pouhou zábavu. Nacházíme se ale v době, kdy může hra vytvořit téměř kdokoli, o walking simulatoru to platí dvojnásob. Software pro modelaci 3D objektů, stejně tak jako herní enginy, se stávají každým rokem dostupnějšími a uživatelsky pohodlnějšími. Jedná se o skvělou příležitost, jak pomocí interaktivního média dostávat podnětná témata do veřejného prostoru. Takový systém může být ale funkční jen tehdy, budou-li tvůrci aktivně pracovat proti neustálému zjednodušování a primitivizaci herních zážitků a nebudou-li taková díla držena v galeriích a muzeích, kam se mnozí bojí vkročit.

3. Závěr

Bakalářská práce si v počátku stanovila za cíl zmapovat walking simulator ve dvou jemu nejpřirozenějších prostředích. Tedy v digitální distribuci a uměleckých institucích. Prokázala, že herní vývojáři tvořící pro domácí prostředí jsou značně limitováni několika faktory. Zaprvé se jedná o extenze, jejichž využití je omezeno jak maximální velikostí, tak funkcí. Významné modifikace fyzického prostoru, či kompletní změny ovládní, nejsou v tomto prostoru reálně provaditelné. (Zadruhé) digitálně distribuční platformy a s nimi spojení hráči jsou velmi kritičtí k neoptimalizovanosti, nesrozumitelnosti a mají velmi jasnou představu o estetické podobě, jakou by měla „správná hra“ mít. Skutečnost, že zastaralé grafické zpracování, či chybovost mohou být legitimními vyjadřovacími prostředky, je většinou ignorována. Celá kultura vystavěná kolem herního světa, stojící na monetizaci volného času nabízením jednoduché formy zábavy vede k zjednodušování celkových herních zážitků a to nejen v oblasti walking simulatorů. Této tendence jsme svědky i ve všech ostatních žánrech, kde je hráči celý zážitek neustále usnadňován pomocí nápomocných ukazatelů, jednoduše vystavěných questů, triviálních příběhů a mnohdy až tristně primitivního level designu.

Galerijní prostředí je na tom sice v tomto ohledu o něco lépe, poskytujíc tvůrcům podstatně větší svobodu, zato jsou umělecké instituce svým charakterem často uzavřené k široké veřejnosti (viz kapitola 2.2.). Autoři, kteří pro tyto prostory tvoří, se okolnímu světu stejně tak často straní neochotou prezentovat svá díla právě v digitálně distribučních platformách, přesto, že by to v mnohých případech bylo možné. Dále tak podporují dělení a především zaostávání mainstreamového herního průmyslu, který nevystaven těmto alternativám v mnohých ohledech kostnatí.

Proto se v závěru objevuje polemika na téma řešení této situace. Konkrétně v hledání třetího prostředí, které by bylo otevřené jak tzv. core hráčům a zároveň by poskytovalo prostor pro práci s extenzemi a netradičními vyjadřovacími prostředky. Autor navrhuje herní kluby, jejichž funkce je momentálně zastaralá a definitivně potřebuje revitalizaci, která by mohla spočívat právě v tomto přerodu. Jako umělec a tvůrce videoher se autor domnívá, že právě walking simulator svojí pružností umožňuje přenos důležitých témat do veřejného prostoru přitažlivou formou pro širokou škálu hráčů. Od těch skalních až po ty, kteří se za hráče vůbec nepovažují.

Pro skutečně nepopiratelné prokázání autorových závěrů by byl ale zapotřebí širší výběr konkrétních herních titulů, společně s uvedením širšího kontextu celého žánru v rámci umělecké teorie a herních studií. Zároveň bakalářská práce některé zásadní momenty jako element chůze, či teorie navigovatelného prostoru zmiňuje pouze okrajově, ač by se jim pravděpodobně měla věnovat hlouběji. Výsledek tak připomíná spíš manifestační esej, než analytický akademický text.

4. Seznam použité literatury (informační zdroje)

Literatura, odborné články, statistiky

Kagen, Melissa, Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering. In: Eburne a Schreier. The Year's Work in Nerds, Wonks, and Neo-Cons. Indiana University Press, 2017. ISBN 978-0-253-02682-8

Bogost, Ian. How to do things with videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. ISBN 978-0-8166-7647-7.

Galloway, Alexander. Gaming, Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2006. ISBN 0-8166-4851-4.

Kesner, Ladislav. Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti. Praha: Národní galerie v Praze, 2000, ISBN 80-7203-252-6.

Kagen, Melissa, Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch [online]. Gamestudies, Issue 20, 2017

Bogost, Ian. Proteus: A Trio of Artisanal Game Reviews. Ian Bogost [online]. 2013.

Původní znění: There is no "you" in Proteus, at least not in the way you thought there was. There is only an island. The experience you have on that island isn't an experience on an island, at all. Instead, it's an experience of an island. (...) The ruse that tricks you into thinking the work is about you, into thinking that you are there at all. Proteus meets you partway, offering the appearance of changes in movement, of changes in view, of the ability to "sit." But these are just metaphors, the minimum necessary invitation to provide you, the human player, a satisfactory analogy through which to grasp the island's existence as island.

Newzoo's 2017 Report: Insights into the \$108.9Bn Global Games Market. Newzoo | Games & Esports Analytics and Market Research [online].

<https://steamcharts.com/>

Internetové články, webové stránky umělců

Stuart, Keith, How walking sims became as important as the first-person shooter [online]. The Guardian, 2016

Preston, Jim, The Arty Party [online]. Gamasutra, 2008. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/3536/the_arty_party.php

Mattas, Jeff. Interview: The Stanley Parable developer Davey Wreden. Shack News. [online]. 2011. Dostupné z: <https://www.shacknews.com/article/70363/interview-davey-wreden-on-stanley-parable-remake-and-self-taught>

Původní znění: The very first thing I asked with the game was „what would happen if you could disobey the narrator?“ And I actually had no idea what the answer was, so I just started designing a game around it to see what would happen!

Broome, Henry. The weird + eerie: an interview with Lawrence Lek on crossing the line + exposing the deeply embedded through VR. [online]. 2017. Dostupné z: <https://www.aqnb.com/2017/06/13/into-the-weird-and-eerie-an-interview-with-lawrence-lek-on-crossing-the-line-and-exposing-the-deeply-embedded-through-vr/>

Původní znění: This idea of alienation is really important for me, and it's related to Mark Fisher's idea of 'the weird' versus 'the eerie'. 'The weird' is something that is present but seems strange because it appears out of place, like an alien spaceship on earth. 'The eerie' is more to do with a sense of strangeness because something is absent. London totally evacuated, that's eerie. (...) I try to construct scenarios where there is enough weird and eerie stuff so that people that come across my work really feel like this world is made for them.

<https://www.hannahpiperburns.com/interior-stroll>

Jane. Sex in Games: Rez+Vibrator. gamegirladvance [online]. 2002. Dostupné z: <https://www.gamegirladvance.com/2002/10/sex-in-games-rezvibrator.html>

Prater, Tom. Skyline, Bonus Levels [online]. Doggerland. Dostupné z: <http://www.doggerland.info/conversation/lawrence-lek>

Seznam zmíněných videoher

Video herní série Call of Duty (Activision, Infinity Ward)

SOD (Jodi)

Skyline (Lawrence Lek)

Delirious New Wick (Lawrence Lek)

Interior Stroll (Hannah Piper Burns)

Gone Home (Fullbright, Blitworks)

The Stanley Parable (Galactic Café)

Everyone's gone to the Rapture (The Chinese Room, SIE Santa Monica Studio)

Firewatch (Campo Santo)

Fallout 4 a Fallout 76 (Bethesda)

Adam Killer (Brody Condon)

Fort Palladin (Eddo Stern)

Dear Esther (The Chinese Room, Robert Briscoe)

Mountain (David O'Reilly)

Proteus (David Kanaga, Ed Key, Curve Digital, Ed Key and David Kanaga)

Max Payne (Remedy Entertainment, Rockstar Leeds, Rockstar Toronto, Rockstar Vienna)

It's Winter (ИЛЬЯМАЗО, sad3d)

Long March: Restart (Fengo Mengbo)

Journey (Thatgamecompany)

Rez (Tetsuya Mizuguchi)

Obrazová dokumentace:

Obrázek č. 1 - Screenshot ze hry Dear Esther

Obrázek č. 2 - Screenshot ze hry The Stanley Parable

Obrázek č. 3 - Screenshot ze hry SOD

Obrázek č. 4 - Screenshot ze hry Proteus

Obrázek č. 5 - Screenshot ze hry Mountain

Obrázek č. 6 - Screenshot ze hry Delirious New Wick

Obrázek č. 7 - Instalace výstavy, portál Lawrence Leka, dokumentace autora

Obrázek č. 8 - Pip-boy, Fallout 4, pocketgamer.com

Obrázky č. 8 a 9 - Ovladače pro Interior Stroll, dokumentace autorky