

PAŘÍME

A JEŠTĚ SI O TOM ČTEME

LIDSTVO SI HRAJE RÁDO. A DĚLÁ TAK PRAVDĚPODOBNĚ UŽ OD DOBY, KDY SLEZLO ZE STROMŮ A STALO SE LIDSTVEM. ANEB JEŠTĚ DŘÍVE? BYLO HRANÍ SI JEDNÍM Z NAŠICH EVOLUČNÍCH MOTORŮ? JAKÁ JE HISTORIE LIDSKÝCH HER, JAKÁ JE JEJICH SOUČASNOST A KAM SE VYVINOU V BUDOUCNOSTI?

text Josef Horký

Rok 2025. Dnes už jen málokdo (zdravím skoro všechny svoje učitelky češtiny) pochybuje o tom, že videohry jsou plnohodnotným vyprávěcím médiem – v mnoha ohledech dokonce překonávajícím média podstatně tradičnější, jako jsou knihy, filmy nebo komiksy. Imerze, vtažení do děje, emoce, které hráči způsobují, jsou díky vazbě „oko – ruka s ovladačem – obrazovka“ leckdy zdímané na maximum. Vztekáme se, když se nám nějaký souboj nebo puzzle nedaří, radujeme se, když se povede, kocháme se světy s bezbřehou fantazií, dramatickými příběhy, hrajeme o samotě i v ohromujících prostředích plných dalších hráčů z celého světa.

Rok 2025. Z pohledu ekonomiky je videoherní průmysl větší než filmový, hudební nebo třeba ten knižní.

Dějiny hrátek

Kniha *Paříme – Komiksová historie videoher* Edwarda



Paříme – Komiksová historie videoher

SCÉNÁŘ Edward Ross

KRESBA Edward Ross

PŘEKLAD Daniel Dolenský

OBÁLKA Edward Ross

VYDAL Host, Brno 2024

STRAN 208 / **CENA** 499 Kč

WWW.HOSTBRNO.CZ



Rosse si velmi dobře uvědomuje, že dějiny videoher jsou jenom kapitolou v historii hraní – jde proto mnohem hlouběji do minulosti, dalece za zrod kupříkladu šachů. V jejím centru jsou však především titulní videohry, jejichž vývoj rozebírá od prvních pixelů ze hry *Tennis for two*, přes první 3D pařby až po dnešní takřka fotorealistické zážitky. Z každé stránky je přitom patrné, že Ross je fanouškem, ale nikoliv fanouškem zaslepeným – nebojí se moderním videohrám vyčítat, že nevyužívají svůj ohromný narativní potenciál k tomu, aby nejenom bavily, ale i rozvíjely, vzdělávaly.

Zpracováním, ilustrací nebo třeba komentáři průvodce (kreslené postavíčky samotného autora) může *Paříme* na první pohled připomínat videoherní verzi kultovního *Jak rozumět komiksu* od Scotta McClouda – takové ambice však nemá, nepouští se do vysvětlení média jako takového, pouze klouže po jeho dějinách. Ty jsou však natolik bohaté, že snad ani není možné obsáhnout všechny oblíbené tituly každého pařana, který tuhle knihu vezme do rukou. Právě těm přitom bude sloužit nejvíce – a s nimi i jako argument podaný zapřísáhlým odpůrcům největšího zábavního průmyslu: Hraní z nás dělá to, co jsme. ☒

