

Posudek vedoucího na diplomovou práci

Reprezentace historie v počítačových hrách

Bc. Martin Váňa

Předkládaná práce se zabývá reprezentacemi historie v médiu počítačových her. V rámci public history, paměťových studií či didaktiky dějepisu se jedná o mimořádně nosné téma, neboť počítačové hry mají v současné historické popkultuře silnou pozici a výrazně spoluutvářejí sdílené představy o minulosti zejména u mladších generací. Porozumění tomu, jak počítačové hry ukazují historii, je tudíž významné zejména pro popularizaci vědy a historické vzdělávání. Z těchto důvodů považuji zvolené téma za velmi přínosné.

Martin Váňa se problematice věnuje dlouhodobě, jak dokládá nejen bohatá hráčská zkušenost (která patří k předpokladům takto zaměřeného výzkumu), ale též široké interdisciplinární pole odborné literatury, jež prostudoval a funkčně zapojil do vlastního bádání. Příkladné aktivitě na poli četby, analýzy konkrétních her i prezentace předběžných závěrů v rámci diplomního semináře však v průběhu studia neodpovídal adekvátní výkon na poli psaní. I přes dlouhodobý a hluboký zájem autora o danou problematiku vznikala větší část diplomové práce na poslední chvíli, což výrazně poznamenalo její stylistickou a formální úpravu. Ilustrativně to dokládá poznámka 113 (s. 43), v níž si autor bezděčně posteskuje: „Nemůžu se zde zdržovat, ale diskuze nad spojením války, reprezentace války a smrti by byla nadmíru zajímavá.“ Spěch se odrazil v řadě nedostatků, jež po formální stránce snižují kvalitu předkládané práce. Ponecháme-li stranou překlepy, špatné vazby, přetížená souvětí či pravopisné chyby, je to nejviditelnější u citací v rámci poznámkového aparátu, kdy autor nepoužil žádnou standardní normu a ani nedokázal dodržet jednotný úzus ve zvoleném přístupu. U řady odkazů na sekundární literaturu, jež přitom plní v argumentaci autora důležitou roli, tak chybí základní informace, přičemž čtenáři nepomůže ani seznam v závěru práce. Zejména v závěrečných částech práce se spěch odrazil v jazykovém stylu. Ve srovnání s první polovinou textu jsou zde často náročné abstraktní teze formulovány nejednoznačně, a čtenář tak může mít problémy s udržení argumentační linie a logiky textu. Důležité závěry jsou shrnuty ve dvou větách, přičemž by si zasloužily výraznější pozornost. I přes zřejmý časový tlak Martin Váňa překročil rozsah doporučený u diplomové práce. I s ohledem na to,

že předkládaná práce není deskriptivní a obsahuje především hutné a intelektuálně náročné argumentační pasáže, nevnímám rozsah jako problematický.

Martin Váňa se důkladně zorientoval v odborné literatuře k oblasti tzv. game studies a v širším kontextu i na poli relevantní mediální teorie. Přínos práce spatřuji ve snaze o propojení historiografické perspektivy s mediálně zaměřenou analýzou her. Zejména pojem mechaniky se v kapitole 3 ukazuje jako produktivní při rozboru toho, jak médium počítačové hry ovlivňuje reprezentaci historie. Zároveň však musím připojit i kritický komentář: historiografická perspektiva není v práci dostatečně zdůrazněna a rozvedena. Do značné míry to vnímám jako problém stylisticko-argumentační, způsobený opět časovým tlakem při dokončování práce. Intelektuálně pronikavá analýza mechaniky hry často končí jen dílčím odkazem na to, jak se pravidla podílejí na vyznění konkrétně reprezentované minulosti - příkladně středověku v „Plague Tale“ (s. 28) či „Kingdom Come“ (s. 28-29). Nedostatečné zohlednění historiografické perspektivy se odráží i v absenci sekundární literatury z oblasti metodologie historiografie (zejména práce o temporalitě historie), public history či memory studies. Neukotvená a argumentačně nedotažená je kupříkladu Váňova práce s pojmem nostalgie. Autor hovoří o nostalgii při rozboru temporality her „Bioshock: Infinite“ (s. 27) a „Kingdom Come“ (s. 30), přičemž odkazuje na knihu Graftona Tannera „The Hours Have Lost Their Clock“, aniž by blíže osvětlil s jakým pojetím nostalgie a proč pracuje. Pro historiografii klíčová otázka temporality her je na s. 37 spojena s příslibem, že ji autor promyslí a shrne v závěru. Tam skutečně najdeme argumentačně velmi hutné pasáže (s. 47 a 48), které by si však zasloužily detailnější rozvedení a vztažení k historiografickému diskurzu. Zaznívá zde s odkazem na historika Françoise Hartoga silná teze: „Hra je zcela médiem prezentismu, je jejím bytostným zájmem, aby podtrhovala prchavost, která je současnou mediální produkcí vyžadována stejně jako ihned zas produkována.“, aniž by bylo Hartogovo (pro výzkum her nepochybně relevantní) pojetí prezentismu šířeji a explicitně zohledněno, aniž by byl Hartog dříve vůbec zmíněn. I přes tyto zásadní výhrady, jež se dotýkají způsobu argumentace a kontextualizace klíčových závěrů, považuji práci Martina Váni za intelektuálně velmi podnětnou a přínosnou pro další výzkum počítačových her jako médií reprezentujících historii. Níže doplňuji několik dalších případných otázek pro obhajobu:

- Odkud autor odvodil pojem „nálada“? Jak je ukotven v odborném kontextu? Proč nevyužil pojmy „emocionalita“ či „afektivita“, které se v kontextu sociálních věd i při výzkumu paměti běžně využívají?
- Mohl by autor rozvést pojetí a roli nostalgie v kontextu svého výzkumu?

V závěru posudku bych rád konstatoval, že i přes výše rozvedené výhrady práce Martina Váni splňuje podmínky kladené na tento typ závěrečných prací. Doporučuji text k obhajobě a navrhuji klasifikaci dobře.

doc. Kamil Činátl, Ph.D.

v Praze 25. 1. 2022

Ústav českých dějin FFUK