

Posudek oponenta k diplomové práci

Název práce: **Reprezentace historie v počítačových hrách**

Hodnocení práce: dobře (3)

Vedoucí práce: doc. Mgr. Kamil Činátl, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Čeněk Pýcha, Ph.D.

Řešitel práce: Bc. Martin Váňa

Text posudku

Martin Váňa si pro svou práci vybral téma, které v poslední době stále více rezonuje jak v akademických kruzích, tak v debatách širší (odborné) veřejnosti, totiž vztah počítačových her a našich představ o minulosti. Téma je dle mého názoru zcela relevantní i pro historickou vědu, jelikož se dotýká předmětu historického výzkumu. Počítačové hry do značné míry ovlivňují historickou imaginaci, pokud vstupujeme s historickým výzkumem i na pole veřejné debaty, je třeba počítat tím, že popkulturní produkty do značné míry formují společenské představy o minulosti.

Autor předkládané práce zvolil přístup kombinující perspektivy různých oborů a snaží se o komplexní popsání fenoménu počítačových her z hlediska historicity, respektive historického času. Práce je rozdělena do několika částí, jež kopírují Váňovy interpretační rámce. Po úvodu a medailoncích jednotlivých analyzovaných titulů postupuje k popisu herní mechaniky a utváření představ o minulosti prostřednictvím samotného hraní. Ve druhé části se zaměřuje na prvky, na kterých nestojí hratelnost hry, ale jedná se o podstatné kulisy, prostředí a kontext (aspekty stojící mimo herní mechaniku), jež historizující prožitek během hraní spoluutvářejí.

Práce čerpá především ze současné debaty v oboru *game studies*, v některých pasážích autor prokazuje schopnost vést i filosofickou debatu. Práce je z hlediska širě tématu a zmiňované komplexnosti autorova přístupu nebyvale ambiciózní (i z vzhledem k formátu kvalifikační práce). Přestože práce přináší mnoho zajímavých postřehů a dílčích závěrů, obávám se, že její široké ambice zůstávají pro čtenáře spíše nenaplněny.

Martin Váňa zvolil pro diplomovou práci neobvyklý komunikační přístup, který však odpovídá zvolenému tématu. Do jisté míry rozehrává se čtenářem interpretační hru. Práce je velmi náročná na čtenářskou pozornost. Váňa přísně neodděluje analytickou a interpretační část, analýzu spíše rozpouští v interpretačním rámci. Pro čtenáře je v některých momentech obtížné sledovat tok autorových myšlenek. I když mi je pokus o nekonvenční psaní sympatický, důslednější dodržování některých formálních aspektů akademické práce (například jednoznačná artikulace badatelské otázky) by pomohlo práci lépe strukturovat a dodalo by autorovým myšlenkám na váze. Z tohoto hlediska je problematický například autorem přiznaný nahodilý výběr analyzovaných titulů. Přiznanou arbitrárnost by bylo možné lépe vyargumentovat například důslednějším popisem produkčního a recepčního kontextu, do kterého jednotlivé tituly vstupují.

Autor práce překlenuje spíše domnělý spor mezi naratology a ludology v oboru game studies, navazuje tak na předchozí autory (především Jaspera Juula). Nekonvenční styl práce v některých pasážích znejasňuje, kde se autor opírá o jednotlivé autority a kdy se jedná o vlastní autorův interpretační výkon nebo tezi. To se projevuje často především v úvodních odstavcích obou hlavních kapitol, na které Váňa i v úvodu odkazuje s tím, že ponosou metodologický rámec práce. Opět pečlivější poznámkování a situování čtenáře by tento nedostatek z hlediska akademické práce vyřešilo. Autor v úvodu zmiňuje, že bude v práci aplikovat i metodologické přístupy vycházející ze samotné historické vědy. Musím se přiznat, že tento prvek jsem v práci postrádal. Přestože hojně citovaný Adam Chapman je označován jako historik, zdá se mi, že historická věda a její možnosti pro analýzu počítačových her by měly být v textu více reflektovány. Lze spojit některé aspekty počítačových her se současnými trendy ve výzkumu? Viz například vztah *oral history* a analyzované simulace *Svoboda 1945* nebo mikrohistorie a zobrazování každodennosti v počítačových hrách typu *Kingdom Come*. I z hlediska pracoviště, na kterém je práce obhajována, by tato perspektiva mohla autorovy teze více zpřístupnit.

Zmiňované aspekty práce mají i ten efekt, že se s autorovými tezemi těžko polemizuje (respektive na ně odkazuje v dalších pracích). Přesto bych chtěl ocenit autorův zájem o téma a ponoření v něm. Autor přináší zajímavé interpretace (například kapitola 3.3 a koncept razítkování), které by ale autor měl více rozvést a srozumitelněji vyargumentovat. Obzvláště autorem preferovaný způsob psaní vyžaduje přesnost a preciznost, která se však pod časovým tlakem nebo z důvodu náročnosti z textu vytrácí. V konečném důsledku pak může nedotaženost práce tento způsob psaní delegitimizovat. Přes kritické výhrady práci doporučuji k obhajobě a podle průběhu obhajoby ji navrhuji hodnotit známkou **dobře**.

Pro obhajobu navrhuji tyto otázky:

- Bylo by možné na analýzu počítačových her uplatnit některé metodologické postupy běžně aplikované v historické vědě?
- Do jaké míry se na historicitě her podílejí produkční kontexty jednotlivých titulů? Tedy ne hra samotná, ale kampaň, mediální prezentace, remediace apod.

V Praze dne 25. 1. 2022

Čeněk Pýcha