

Posudek oponenta k diplomové práci

Název práce: „Příkazy přicházely přes monitor“: Analýza metaher vyjadřujících se k podstatě videoherního média

Hodnocení práce: Výborně (1)

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

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

Řešitel práce: Mgr. Štěpán Šanda

Text posudku

Štěpán Šanda si pro svou diplomovou práci zvolil téma metaher, jež tematizují podstatu videoherního média. Téma přímo vybízí ke kombinaci teoretického přístupu ke hrám s vlastní analýzou videoherních titulů, jež do zkoumaného žánru spadají. Šanda jako cíl práce deklaruje zodpovězení základní otázky, jakým způsobem vyprávějí videohry samy o sobě. Na první pohled se téma může zdát i v rámci game studies jako okrajové (podobně jako jsou metahry okrajovým žánrem). Autor práce však přesvědčivě dokazuje, že metahry nabízejí úhel pohledu, který nám může pomoci při definování specifických vlastností videoherního média, ať již ho chápeme jako popkulturní produkt nebo svébytný umělecký žánr. Tato optika je ve svém důsledku pro game studies jako akademický obor v podstatě identitotvorná.

Autor práci rozdělil na teoretickou, metodologickou a empirickou část. V teoretické části nejprve definuje základní vlastnosti videoherního média, aby se následně věnoval systematické rešerši existující reflexe metaherních prvků. Autor v této části prokazuje znalosti relevantní literatury, stavu akademické diskuze v oblasti, ale i schopnost funkčně dosavadní poznatky syntetizovat. Autor nereplikuje předpřipravená interpretační schémata (například spor mezi naratology a ludology), spíše se snaží o syntetizující vklad. Oceňuji zapojení autorit i mimo rámec game studies, především vytvoření paralely mezi epickým divadlem Bertolta Brechta a žánrem reflexivních videoher. V tomto momentě autor teoretickou diskuzi i sám posouvá. Vzhledem k prokázaným schopnostem autora bych ocenil, kdyby jeho vlastní vklady do teoretické části byly častější a kdyby jeho hlas zazníval v této části práce silněji.

V metodologické části práce se autor věnuje především adaptaci analytických nástrojů Teresy de la Hera Conde-Pumpido, které původně vyvinula pro analýzu reklamních videoher. Tato operace se jeví jako překvapivá – co má společného „nízký“ žánr reklamních videoher s „vysokým“ uměním metaher? Šanda tento rozpor ale přesvědčivě překonává (zdůrazňuje prvek persvazivnosti obou subžánrů) a při adaptaci prokazuje metodologickou kreativitu (s vědomím limitů některých svých postupů). V závěru metodologické části pak autor představuje vzorek analyzovaných videoher. V tomto momentě by mohly zaznívat zřejmě nesilnější výtky k celkovému pojetí práce. Výběr vzorku zcela odpovídá intenci práce, nebylo by ale smysluplnější analyzovat reflexivní prvky u širšího spektra žánrů? Neuzavírá se práce volbou okrajového žánru sama do sebe? Přestože ve mně tyto otázky během četby rezonovaly, nakonec bych jejich intenzitu směrem k hodnocení práce spíše oslabil. Šanda si je limitů volby analyzovaného vzorku vědom, z metodologického hlediska pak dává smysl zvolenou metodu nejprve otestovat na vzorku, kde reflexivní prvky tvoří významnou charakteristiku celého titulu.

Samotná analýza je dobře strukturovaná, pečlivě argumentovaná a přesvědčivá. Oceňuji i popisy her, které jsou napsané tak, že i pro čtenáře, který s konkrétními tituly zkušenost nemá, je

empirická část srozumitelná. Šanda dochází k závěrům, jež uspokojivě zodpovídají jeho badatelskou otázku; podle autora metahry tematizují videoherní médium především prostřednictvím nabourání vžitých představ a hráčských návyků, zviditelněním pravidel nebo odkazy na samotnou konstrukci videohry. Přestože je badatelská otázka přiměřeně zodpovězena, závěr práce zviditelňuje i některé její slabiny. Již výše jsem naznačil, že jako problematickou chápu volbu vzorku analyzovaných her. Tento problém je zřetelný při „opatrné“ formulaci hypotéz, které Šanda vsazuje do metodologické části při adaptaci převzatého analytického nástroje. Již zde je čtenáři zřejmé, že autor si vybral takové tituly, které do analýzy dobře zapadnou. Znovu se vracím k tomu, že by práce zřejmě nabídla přesvědčivější závěry, kdyby se zaměřila na autoreferenční prvky i u her, u nichž netvoří hlavní žánrové zaměření hry.

Další kritické připomínky jsou již spíše dány perspektivou mého čtení a navrhuji je především k diskuzi. Autor se několikrát dotknul problému představy o „virtuálním“ světě, toto velmi vděčně filozofické, ale i popkulturní téma spíše jen naznačil. Přispívá zkoumání metaher nějakým způsobem k posunu definice virtuálních světů? Autor v metodologické části naznačuje, že se zabýval i fanouškovskými komunitami kolem jednotlivých her. Tento prvek ale v analýze postrádám, přestože by se pro ověření výsledků empirické části nabízel. Jaké je recepce tohoto videoherního žánru? Důležitou perspektivu pro empirickou část by mohla nabídnout i pečlivější analýza produkčních podmínek metaher. Autor je v některých momentech zmiňuje, ale samotným objektem zkoumání nejsou. Autor v posledních odstavcích zmiňuje pojem epická videohra jako paralelu k epickému divadlu. Mohlo by jít o zajímavé vyústění práce a zavedení nového pojmu, tato příležitost však zůstala nevyužita – zavedení pojmu by vyžadovalo hlubší rozpracování této paralely.

Přes uvedené připomínky hodnotím práci jako velmi zdařilou. Práce jednoznačně splňuje požadavky kladené na diplomovou práci a navrhuji ji hodnotit známkou **výborně**.

Pro diskuzi při obhajobě navrhuji tyto otázky:

Co výsledky práce mohou znamenat pro recepci a reflexi „velkých“ popkulturních videoherních titulů?

Autor v práci často zmiňuje pravidla videoher, příliš ale nerozebírá jejich materialitu. Mají videohry své „posvátné“ knihy? Nelze metahry chápat právě jako artefakty, které završují proces kodifikace videoherních pravidel?

Čeněk Pýcha

Hodnoticí tabulka

Aspekt práce	Vysvětlení	Možné bodové hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	Oceňuji aplikaci metodologického rámce, problematický vzorek, viz text posudku.	0-40 bodů 35
přínos a novost práce	Téma je originální, přesto se týká samotné podstaty game studies.	0-20 bodů 19
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	Práce dobře reflektuje aktuální stav výzkumu.	0-20 bodů 18
slohové zpracování	Korektní přístup, téma by v některých momentech dovolovalo kreativnější práci s jazykem.	0-15 bodů 12
gramatika textu	Několik překlepů.	0-5 bodů 4
CELKEM		max. 100 bodů 88

Hodnocení mgr. prací

Bodový zisk za práci	Hodnocení
0-50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51-60 bodů	Dobře (3)
61-80 bodů	Velmi dobře (2)
81-100 bodů	Výborně (1)