

## Oponentský posudek habilitační práce

### Vít Šisler, “Hybridity, Authenticity, and New Media: Video Game Development and Gaming Cultures in Iran and the Arab World.” (FF UK, 2022)

Předkládaná práce Dr. Šislera se zabývá komplexními vztahy, které existují mezi videohrami, populární kulturou, politikou, soudobými dějinami a identitou. Videohry jsou v práci pojímány coby dynamické systémy zobrazování informací. Téma je to totiž o to zajímavější, že videohry svým způsobem znázorňují skutečnost, neboť mnohdy vycházejí z reálných událostí. Dokáží také zprostředkovávat složité a emocionální zážitky či traumata (např. z války, ozbrojených konfliktů, spojených s nuceným vysídlením atp.). Mají tak nezanedbatelnou schopnost spoluutvářet vnímání druhých i sebe sama. Zároveň se jedná o téma, které je do značné míry v mainstreamové akademické sféře nedocenené. To je paradoxní už jen vzhledem k základním číslům: globální trh s videohrami přináší každoročně stamiliardové dolarové zisky – tedy více než filmový, televizní a digitálně hudební průmysl dohromady – a u videoher tráví více než tři miliardy hráčů každý týden v průměru 8 hodin. Toto téma je navíc velmi relevantní i pro Blízký východ. Ten má to nevýsadní postavení, že jeho dějiny či kultura bývají v západním mediálním a popkulturním prostoru často schematizovány. Snad ještě více to platí o jeho dominantním náboženském systému: islámu. Blízký východ ale není ve videoherním průmyslu pouze pasivním aktérem. Jedná se zároveň o producenta, který neustále narůstá a vstupuje do mezikulturních výměn s okolním prostředím. Do této produkce se často propisuje právě i náboženství. Z toho důvodu nám videohry s náboženskou tematikou mohou pomoci částečně chápat povahu náboženství i jeho měnící se postavení v současných společnostech.

Habilitační práce staví na více než dvě desetiletí etablované disciplíně zaměřené na videohry, která existuje v rámci mediálních a komunikačních studií. Obzvláště relevantní pro tuto práci jsou zejména tři proudy výzkumu týkajícího se videoher: studia historie těchto her, studia náboženských her a postkoloniální herní studia. Dlužno také dodat, že autor práce je velmi dobře situovaný k výzkumu na toto téma. Věnuje se mu řadu let, v jejichž průběhu měl možnost podniknout řadu empirických výzkumů a rovněž výzkumů v terénu v mnoha blízkovýchodních zemích. Práce je také založena na obsahové analýze více než 150 videoher (v arabštině, angličtině a perštině) a rozhovorech s arabskými a iránskými herními vývojáři. Je vystavěna na několika vhodně zvolených teoretických základech a v některých částech využívá i kvantitativní metody (např. NSD – Normalized Social Distance, která kalkuluje vzdálenosti mezi různými sociálními skupinami).

Práce sestává z devíti kapitol. V osmi případech se jedná o již dříve publikované výstupy v podobě kapitol v editovaných monografiích či článků. Ve všech případech se jedná o velmi kvalitní nakladatelství či časopisy. Minimálně v případě časopiseckých výstupů (ale předpokládám i u těch ostatních) samotnému vydání musel předcházet rigorózní peer-review proces, což by samo o sobě mělo sloužit coby doklad jejich kvality. Ve většině případů byl V. Šisler jediným autorem těchto výstupů, někde pak jedním ze dvou či tří autorů, nicméně i v těchto případech je jeho podíl deklarovaný jako dominantní. Celý tento materiál byl revidován a seskupen do jednotné struktury, k níž byl připsán úvod a závěrečná shrnující kapitola. Cílem bylo představit heterogenní povahu a komplexitu typickou pro různé národní a regionální podmínky. K tomu slouží analýza interakcí arabského či iránského videoherního prostředí s globálním herním průmyslem. K vlastnostem videoher totiž patří to, že málokdy vznikají ve vakuu, ale jsou utvářeny v konkrétních historických a kulturních kontextech. A byť se jedná o inherentně globální technologii, každá videohra je odlišně přijímána i hrána v různých oblastech, v závislosti na místních kontextech.

Jednotlivé kapitoly proto poskytují přehled klíčových aspektů arabského a iránského videoherního průmyslu a identifikují několik zásadních témat, například způsoby integrace islámu – jak coby věroučného systému, tak žité reality – do videoher a etické otázky, které se s tím pojí; narůstající iránský průmysl digitální zábavy a s tím související otázky povahy iránské politiky stejně jako personální, institucionální i procedurální dimenze videoherní produkce; či povahu a postoje různých nábožensky zaměřených herních skupin na Facebooku. Celá práce je pak propojena konceptem různých imaginárních prostor, tedy pojmáním videoher coby kulturních prostor, prostor setkávání, rezistence, vzdělávání, kulturního dialogu, autenticity, soutěžení, networkování či např. hybridity.

Jak už to tak bývá, ani této habilitační práci se nevyhnuli šotci. Je jich ovšem velmi poskrovnu a jedná se zpravidla o triviální překlepy. Na kvalitě práce nijak neubírají (a zmiňují je spíš jen proto, abych ukázal, že jsem práci pečlivě četl):

s. 2: „Hezbollah published an action game called *Special Force (Al-Qūwwat al-khāsa)* – správná transkripce by měla být *al-qūwa al-khāssa*.

s. 114: „Veżarat-e Ershad (The Ministry of Culture and Islamic Guidance)“ – v tomto případě íránský originál a anglický překlad ne zcela lícují, správně by mělo být „Veżarat-e ferheng-e va ershad-e eslami“.

s. 122: „Edward Said has in his classic work discusses the Western culture’s long tradition...“

s. 147: „A [sic!] which linked the issues of representation and politics is Liyla and the Shadows of War“ – zřejmě „A game...“?

s. 200: „differences between the Arab and Iranina gaming cultures“

Jsou to opravdu ale jen výjimky. Naopak velmi oceňuji, že práce je psána čtivě a s vysokou jazykovou kulturou.

K případné diskuzi, je-li to zapotřebí, se za mě nabízejí následující okruhy:

1) Práce se několikrát dotýká tématu hranic mezi zábavou a propagandou. V blízkovýchodním videoherním průmyslu existují příklady státních, polostátních i nestátních aktérů, kteří se do této oblasti různými způsoby vměšují: svého času organizace zvaná Islámský stát, Hizballáh, do určité míry rovněž Írán. Autor v jedné z kapitol říká, že íránská vláda pojímá hry jako nový sémiotický jazyk pro mladá, a proto se jejich prostřednictvím snaží šířit národní hrdost, islámské hodnoty a vlastní identitární konstrukty (někteří autoři v této souvislosti dokonce hovoří o nové přesvědčovací doméně a formě „procedurální rétoriky“). Nabízí se tu proto otázka, proč se v tomto ohledu arabské režimy chovají odlišně, resp. proč je jejich pojmání tohoto kulturního segmentu odlišné a nesnaží se ho rovněž využívat pro své partikulární zájmy?

2) Autor uvádí, že v roce 2016 začala Saúdská Arábie či SAE zavádět různé systémy věkových ratingů, které vedle třeba explicitní sexuality či kritiky náboženství cenzurují i politicky senzitivní otázky. Tato regulatorní opatření mají dopad nejen na lokální produkci videoher, ale i na lokalizaci zahraničních titulů. Zatímco v případě sexuality či náboženství jsou „problematické“ okruhy vcelku jasně vymezeny, v případě politických červených linií je situace odlišná. Jsou tyto linie nějak konkrétněji vymezeny (čímž by tyto režimy odkrývaly svá slabá místa), anebo se jedná o obecné deklarace a ostražitost je ponechána na samotných herních aktérech a jejich autocenzuru?

3) Autor uvádí, že v případě mnohých producentů v Íránu i arabském světě existuje relativně koherentní soubor ohledů (respekt k tradicím, náboženství, kultuře atp.), které silně ovlivňují jejich výtvoř i produkční strategie. Všechny tyto utvářené autenticity jsou ale ve výsledku předmětem veřejných interpretací. To se mi jeví jako velmi důležité téma. Jsou postoje veřejnosti nějak měřitelné a interpretovatelné?

4) V práci se několikrát hovoří o fenoménu videoher coby prostoru rezistence (v případě jak Íránu, tak arabského světa). Je to fenomén typický pouze pro tyto oblasti, nebo ho můžeme pozorovat i jinde (Rusko, Čína...), případně s jakou intenzitou?

V každém případě se domnívám, že práce slouží jako zajímavé prizma, kterým se lze dívat na výsek blízkovýchodní reality. Není to, ani být nemůže, prizma zdaleka jediné a vše vypovídající, ale rozhodně je netriviální, přínosné a fascinující.

Závěrem proto konstatuji, že práce podle mého názoru splňuje všechny požadavky kladené na habilitační práci, a bez výhrad ji proto doporučuji k dalšímu postupu v habilitačním řízení.

V Praze dne 24. března 2023



Mgr. Ondřej Beránek, Ph.D.  
Orientální ústav Akademie věd ČR