

Posudek diplomové práce

Název práce: Jak použití obdobných nástrojů ovlivňuje formu počítačových her a filmu, dochází ke konvergenci?

Diplomant: Bc. Marek Baštýř

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví

Studijní program: Studium nových médií

Vedoucí diplomové práce: Ing. Bohuš Získal

Oponent diplomové práce: Mgr. Vít Šisler

Předložená diplomová práce „Jak použití obdobných nástrojů ovlivňuje formu počítačových her a filmu, dochází ke konvergenci?“ má 96 tiskových stran včetně příloh a je členěná do 5 kapitol. Použitá literatura zahrnuje dostatečný počet titulů vztahujících se k danému tématu. Z formálního hlediska práce splňuje kritéria kladená na diplomovou práci a je způsobilá k ústní obhajobě.

Diplomant si za téma své práce zvolil komparativní analýzu vyjadřovacích prostředků dvou odlišných, přesto vzájemně se výrazně ovlivňujících médií, a to počítačových her a filmu. Diplomant ve své práci rekapituluje dějiny vzniku a rozšíření těchto médií, se zvláštním důrazem na technologické aspekty jejich vývoje, a prostřednictvím komparace využití obdobných technologických postupů se snaží zodpovědět na otázku, zda a do jaké míry dochází mezi zmíněnými médii ke konvergenci. Konceptně se zaměřuje zejména na ty aspekty počítačových her, které toto médium do značné míry definují, tzn. interaktivitu, ponoření a virtuální storytelling, a zkoumá jejich vliv na rozdílnost jazyků a prožitku obou médií.

V první kapitole diplomant podává zevrubný přehled historie vývoje filmového jazyka, zejména s přihlédnutím k využití digitálních technologií a raným experimentům s interaktivními prvky a 3D technologií ve filmu. Druhá pak kapitola obdobně shrnuje vznik a vývoj počítačových her. Nejobsáhlejší a nejlépe zpracovaná část práce zkoumá vzájemné prolínání filmu a počítačových her na poli technologie (počítačové animace), populární kultury (filmy podle her a hry podle filmů) a nezávislé scény (mody, demoscény, machinimy). Závěrečná kapitola naopak systematicky analyzuje rozdílnost použitých výrazových prostředků a konečného subjektivního prožitku.

Počítačové hry se v posledním desetiletí etablovaly jako mainstreamové médium a jejich hráči tvoří sociálně velmi diverzifikovanou skupinu. Zejména pro mladší generaci je hraní počítačových her důležitou volnočasovou aktivitou, vytlačující v mnoha případech donedávna dominantní televizi a film. Výzkum technologicky podmíněných vyjadřovacích prostředků a jazyka počítačových her je proto klíčovým předpokladem jejich dalšího akademického zkoumání.

Předložená diplomová práce se věnuje, zejména v českém prostředí, dosud relativně neprobádané oblasti a jako taková představuje nový a potřebný impuls. Autor je evidentně velmi dobře obeznámen s popisovaným prostředím, zejména s jednotlivými analyzovanými hrami, nezávislou demoscénou a produkcí machinim. Hlavní předností práce je proto velmi dobře provedený popis vývoje počítačových her, jejich technologických aspektů a klíčových konceptuálních prvků. Obdobně precizně je zpracován vývoj filmu a technologických postupů konvergujících s počítačovými hrami. Stěžejní kapitola, zkoumající konvergenci výrazových

prostředků filmu a počítačových her na příkladech interaktivity, ponoření a virtuálního storytellingu, má mezioborový přesah a předkládá přesvědčující argumenty založené na široké paletě příkladů. Zároveň je teoreticky solidně ukotvena ve stěžejních dílech nově vznikajícího oboru game studies (Zimmerman, Juul, Crawford, etc.).

Na druhé straně, právě v deskriptivním charakteru tkví určitý nedostatek práce. Po velmi solidně zpracovaném a obsáhlém úvodním přehledu působí analytická část a zejména samotný závěr práce překvapivě stručně. Delší argumentace a zejména lépe zpracovaný závěr, který by jasně zformuloval hlavní styčné a rozdílné body mezi výrazovými prostředky obou médií tak, jak byly naznačeny v textu, by diplomové práci výrazně prospěly. Analýza virtuálního storytellingu by mohla dále být obohacena o využití Petriho sítí a DFSM (deterministic finite state machines) pro popis gameplay; část o ponoření by obdobně mohla být rozvinuta zahrnutím existujících pokusů zkoumajících míru ponoření ve 3D prostředí při využití 1st/3rd person view, etc. Přes tyto výhrady jde o velmi dobře zpracovanou práci zabývající se vysoce aktuálním tématem.

Po formální stránce je diplomová práce velmi dobře zpracovaná a plně způsobilá k ústní obhajobě. Vzhledem k výše uvedenému navrhuji hodnocení „výborně“.

V New Yorku dne 12.9.2010

Mgr. Vít Šisler