

Posudek diplomové práce

Název práce: Počítačové hry jako fenomén nových médií

Diplomant: Jan Rylich

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

Studijní program: Studia nových médií

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Roman Chýla

Předložená diplomová práce „Počítačové hry jako fenomén nových médií“ má 112 tiskových stran a je členěná do 9 kapitol. Použitá literatura zahrnuje dostatečný počet titulů, včetně obsáhlého souboru vlastních článků diplomanta vztahujících se k tématu. Z formálního hlediska práce splňuje kritéria kladená na diplomovou práci a je způsobilá k ústní obhajobě.

Diplomant si pro svou práci zvolil aktuální téma, a to vztah počítačových her a mainstreamové kultury a možnost jejich teoretického uchopení v rámci studia nových médií. Za hlavní cíl si vytkl prozkoumat vliv počítačových her na společnost, sahající od ekonomických a sociokulturních aspektů až po vliv na současné umění. Z teoretického hlediska diplomant vychází z Reichmuthova a Werningova konceptu „neglected media“ a z Bolterova a Grusinova konceptu remediacce.

První polovina diplomové práce se zabývá historií počítačových her a typologií základních herních žánrů. V další části pak diplomant analyzuje klíčové prvky počítačových her, které je odlišují od jiných forem médií – tzn. interaktivitu, hratelnost, a narativní postupy – a hlouběji se zabývá vztahem počítačových her k umění, demoscénou a tvorbou machinim, konceptem remediacce a vlivem počítačových her na lidskou psychiku.

Z výše uvedeného je zjevné, že práce má velkorysý záběr, který autorovi umožňuje představit počítačové hry z mnoha různých pohledů a vycházet z teoretických přístupů několika různých oborů. V tomto velkorysém záběru však zároveň tkví i zásadní problém předložené diplomové práce, tedy její převážně deskriptivní a informativní charakter.

Základním přínosem práce je vytvoření rozsáhlého a srozumitelného přehledu vývoje počítačových her, jejich hlavních žánrů a zmapování klíčových problémů, s kterými se počítačové hry ve vztahu k mainstreamové kultuře a akademickému prostředí potýkají. Autor používá svěží jazyk, nezatížený přílišným akademismem a jednotlivé kapitoly diplomové práce mají jasnou a srozumitelnou strukturu. Vzhledem k relativní novosti daného tématu v českém akademickém prostředí může být předložená práce chápána jako určitý úvod do dané problematiky a jako taková může posloužit pro případný další a detailnější výzkum jednotlivých aspektů počítačových her. Rozsah a záběr práce nejvíce vyniknou právě na vysokém počtu praktických příkladů, které ilustrují jednotlivé popisované jevy.

Nicméně, předložená diplomová práce trpí několika zásadními nedostatky. Hlavní úskalí spočívá v jejím již výše zmíněném deskriptivním a informativním charakteru. Předložená práce je koncipována jako přehledová, nejde ve většině kapitol za hranice prostého popisu a do značné míry tak rezignuje na svůj deklarovaný záměr, kterým byla analýza vlivu počítačových her na kulturu a společnost. Tento nedostatek úzce souvisí s výběrem použité literatury, která je v drtivé většině tvořena populárně-naučnými články. Pokud práce čerpá z vědecké literatury (Bogost, Manovich, Bolter), jde většinou o shrnutí a představení základních tezí. Tento nedostatek předložené práce je zejména patrný u kapitol,

kteře se vymezují vůči zjednodušujícímu a schematickému vnímání počítačových her ze strany médií a odborné veřejnosti, např. kapitola o závislosti na počítačových hrách (s. 93-94) nebo o jejich vlivu na agresivitu (s. 95-97). Diplomová práce zde sice polemizuje se zjednodušujícími závěry formulovanými v mainstreamových médiích, neopírá však svou argumentaci o žádné psychologické či klinické studie, přestože tyto studie jsou, včetně kvalitních a souhrnných „literature reviews“, jednoduše dostupné ve vědeckých databázích. Místo toho nabízí závěry vesměs formulované na základě „autorovy teoretické a praktické zkušenosti s počítačovými hrami“ (s. 9).

Základní teze předložené diplomové práce, tak, jak ji autor formuluje v úvodu, tedy otázka, zda jsou počítačové hry „fenomén nových médií“ (s. 7), je tak obecná a vágní, že do značné míry přestává být tezí, se kterou by bylo možné polemizovat. Na konci práce autor formuluje přání, že počítačové hry se již brzy zbaví svého současného zařazení mezi „neglected media“, a že ve společnosti konečně získají status založený nikoliv na nepravdivých mýtech a stereotypech, ale na svém reálném vlivu, významu a potenciálu (s. 107). Můžeme se spolu s autorem připojit k přání, aby debata a výzkum spojené s vlivem počítačových her byly založené na faktech a výsledcích vědeckých studií. Předložená diplomová práce, bohužel, však takové výsledky svému čtenáři ve většině případů nezprostředkuje.

Přes výše uvedené výhrady je nutné zdůraznit, že diplomant se v zásadě úspěšně vypořádal se značně rozsáhlým a mezioborovým tématem a jeho práce poskytuje souhrnný vhlad do dané problematiky. Vzhledem k výše uvedenému navrhuji hodnocení „velmi dobře“.

V Praze dne 2.9.2011

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.