

Oponentský posudek bakalářské práce Mikhaila Akulova *Počítačová hra „Kingdom Come: Deliverance“ jako zdroj historického vědomí. Praha, Fakulta humanitních studií UK 2021, 39 s. včetně příloh*

Mikhail Akulov se ve své bakalářské práci na příkladu celosvětově komerčně úspěšné a zároveň herními publicisty i samotnými hráči velmi pozitivně hodnocené hry Kingdom Come: Deliverance věnuje problematice videoher jakožto zdroje historického vědomí. Klade si přitom hlavní výzkumnou otázku zda „[m]ůže počítačová hra být zdrojem pro historické vědomí“ (s. 5), kterou doplňuje o řadu vedlejších výzkumných otázek. Táže se tak po historičnosti zkoumané hry z perspektivy jejích tvůrců (s. 5), zda může být počítačová hra uměleckým dílem (s. 5), jaká pozitiva a negativa přináší hra jako zdroj historického vědomí (s. 5-6) a „[p]roč herní komunita považuje [tuto hru] za významného reprezentanta žánru RPG“ (s. 6). Volba tématu bakalářské práce není nijak problematická, naopak bych za ni chtěl autora jednoznačně pochválit. Videohry tvoří bezpochyby významnou součást dnešní sociální reality, kterou by byla chyba přehlížet. Bohužel však nemohu to samé říci o samotném zpracování bakalářské práce, které vykazuje celou řadu zásadních nedostatků. Předestírám, že mé hodnocení nijak nezohledňuje jazykovou stránku práce, protože psát práci v jiném než mateřském jazyce je bezpochyby velmi obtížné – nicméně doporučuji příště požádat rodilého mluvčího o důkladnou korekturu.

Prvním z problémů předložené práce je její neukotvenost v některém oborovém diskurzu. Ačkoliv autor v textu cituje řadu autorů z různých oborů (historie, sociologie, game studies, filosofie, ad.), práce sama není ani historická, ani sociologická, ani z oboru game studies, resp. studií nových médií či např. studií kulturních. Přitom v každém z těchto oborů by toto téma mohlo být relevantně (i když samozřejmě odlišně) zpracováno. Právě tato oborová neukotvenost autorovi znemožňuje využití „záchytných“ bodů, ať již ve formě metodologie nebo teorie. To se projevuje mimo jiné i v tom, že práce vlastně neví, zda má být teoretická nebo empirická a neúspěšně se snaží být obojím, přičemž v obojím logicky selhává. Analýza empirického materiálu se v práci objevuje pouze v případě jediného herního momentu (s. 25-26), teoretický charakter práce je zase poznamenám problematických zacházením s literaturou.

A právě zacházení s literaturou a výběr relevantních zdrojů je dalším zásadním problémem předkládané práce. Teoretické ukotvení má představovat syntézu dosavadních poznatků, které poskytnou rámec pro porozumění zkoumanému problému. V tomto případě se však teoretická kapitola (1.1. Přehled dosavadní literatury, s. 7-11) skládá ze shrnutí obsahu vybraných kapitol jedné kolektivní monografie věnované problematice historického vědomí (Šubrt 2010) a podobného shrnutí obsahu dvou studií videoher z pozice mediálních studií (Švelch 2007, 2012). Pojem shrnutí zde užívám záměrně, protože kapitola skutečně shrnuje, o čem všem konkrétní studie pojednává, bez ohledu na to, zda je to pro téma práce relevantní či nikoliv. A ačkoliv následující podkapitola (1.2. Historické vědomí a další relevantní pojmy, s. 12-13) prezentuje také Halbwachsovův koncept „kolektivní paměti“ a „sociologii vědění“ Bergera s Luckmannem, nejenže není ani jeden z těchto konceptů v samotné práci dále využit, ale činí tak na základě hesel ve Wikipedii! Bibliografie (s. 35-37) potom obsahuje pouhých osm odborných titulů (z nichž čtyři jsou kapitolami zmiňované kolektivní monografie), které doplňuje řada neoborných zdrojů, s nimiž je však pracováno jako se zdroji odbornými (a to nejen v případě Wikipedie, ale i v případě článků herního žurnalismu). V seznamu literatury přitom chybí uvedené obě výše zmíněné Švelchovy studie, stejně jako studie Jana Jiráka, z které je bez odkazu citováno na s. 31. Má-li bakalářská práce mimo jiné prokázat, že její autor dokáže pracovat s odbornou literaturou, v tomto ohledu jednoznačně selhává.

Za problematické považuji i otázky, jež si práce klade, společně se způsobem, jakým na ně hledá odpovědi. Hlavní výzkumná otázka („může počítačová hra být zdrojem pro historické vědomí“) je založena na přijetí Hrochovy klasifikace zdrojů historického vědomí, mezi něž patří i umělecká díla. Celá podkapitola (4.1. Proč?, s. 23-27) je pak věnována argumentaci toho, zda je videohra (resp. zkoumaná videohra) uměleckým dílem, ačkoliv právě této otázce se v obecné rovině věnuje Kolářova studie, na níž práce odkazuje. Je tedy nasnadě ptát se po relevanci hlavní výzkumné otázky, resp. jejího zodpovězení, když na ni lze dát odpověď odkazem na dvě výše zmíněná díla. Samozřejmě by bylo možné tuto otázku zpracovat kriticky s poukazem na různé teorie toho, co je umění, či otázku reformulovat tak, aby vypovídala o zkoumaném fenoménu (jak činí např. studie Majkowského věnující se polské videohře Zaklínač 3, na níž práce odkazuje), ale k tomu bohužel nedošlo.

Neméně problematičtější jsou zpracované i otázky po pozitivěch a negativěch her jako zdroje historického vědomí (4.2. Výhody, s. 27-30; 4.3. Nedostatky a kritické postřehy, s. 30-31). Namísto systematické analýzy se setkáváme s nesourodým výběrem aspektů dotýkajících se v různé míře média (videohry), žánru (RPG) a konkrétního příkladu (analyzovaná hra), aniž by práce tyto roviny explicitně rozlišovala. Argumenty jsou navíc často předkládány v podobě autorových pocitů, domněnek a subjektivních hodnocení. To je dané do značné míry i tím, že se práce nemá v tomto ohledu příliš o co opřít. Ačkoliv je třetí kapitola nazvána Rozbor hry „Kingdom Come: Deliverence“ (s. 18-22), prezentuje pouze popis herních mechanik žánru (3.1. Obecná charakteristika a žánr, s. 18-19) a zasazení herního příběhu (3.2. Setting, s. 20-21), které neposkytují víc než základní seznámení se zkoumaným dílem. Jsou sice doplněny shrnutím obsahu přednášky autorů hry, v níž se zamýšlí nad vztahem historie a počítačových her (s. 3.3. Autoři o své hře, s. 21-22), nicméně děje se tak bez jakéhokoliv vztažení k teoretickému rámci práce.

Rozpaky působí i kapitola nazvaná „Analýza některých herních momentů“ (s. 16-17). Ačkoliv by se dle názvu dala očekávat analýza empirického materiálu, autor ji definuje jako „analytické postupy některých herních momentů“ (s. 16) a patrně má plnit funkci metodologickou. Její náplní je však shrnutí obsahu zmiňované Majkowského studie videohry Zaklínač 3 a naznačení možné paralely s analyzovaným dílem Kingdom Come: Deliverence.

Práci jako celek poměrně výstižně charakterizuje její závěr (s. 32-34), v němž autor sice dává odpověď na výzkumné otázky, ale zároveň otevírá téma tzv. „edutainmentu“, o kterém v předchozím textu nepadla jediná zmínka, a který mu slouží k vyslovení závěrů, které se samotným tématem práce nijak nesouvisí (s. 34). Podobně jako v celé práci se relevantní informace objevují vedle těch nerelevantních (stejně jako je tomu např. u poslední z výzkumných otázek).

Ačkoliv se práce zabývá jednoznačně zajímavou a aktuální problematikou a v textu se dotýká mnoha zajímavých aspektů, jež jsou hodné výzkumu, nedaří se jí tuto problematiku adekvátně zpracovat, aby skutečně vypovídala o vztahu počítačových her a historického vědomí. Vedle zmiňované oborové neukotvenosti se potýká i s tím, že není ani empirická ani teoretická, resp. neúspěšně se snaží být obojím. Ve spojení s nesourodou strukturou výkladu, argumentačními nedostatky a zejména velmi problematickou prací s literaturou a zdroji obecně jsem bohužel přesvědčen, že práce nesplňuje základní požadavky kladené na bakalářskou práci a proto ji **nedoporučuji k obhajobě.**