

Posudek vedoucího bakalářské práce

Autor, název, místo, rok, rozsah práce, vedoucí práce:

AUTOR PRÁCE: TOMÁŠ KLABAČKA

NÁZEV PRÁCE: *České země na přelomu 14. a 15. století v počítačové hře Kingdom Come: Deliverance. Společnost, duchovní život, architektura*, Praha 2020

VEDOUcí PRÁCE: PhDr. JAN ZDICHYNEC, PH.D.

64 stran vlastního textu, seznam pramenů a literatury, bohaté obrazové přílohy (zejména print-screeny z počítačové hry)

Odevzdáno na Katedře dějin a didaktiky dějepisu Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy v květnu 2020.

Hodnotící kritéria

	splňuje	splňuje z větší části	splňuje z menší části	nesplňuje
<b>Problematika a cíl</b> práce jsou zformulovány a odpovídají zadání a názvu práce.	x			
<b>Metody</b> využité autorem jsou adekvátní vzhledem k cíli práce a tématu.		x		
Autor se opírá o <b>relevantní prameny a literaturu</b> .		x		
<b>Struktura</b> práce je vyvážená a logická.	x			
Zpracování vykazuje rysy <b>originality a vlastního přínosu</b> .	x			
Práce je prosta <b>gramatických a stylistických chyb</b> .		x		
Práce je psána kultivovaným <b>odborným jazykem za použití správné terminologie</b> .		x		
Autor <b>správně cituje</b> .	x			
Autor nic podstatného <b>neopomenul</b> (obsah, úvod, závěr, seznam pramenů použité literatury, anotace v češtině a cizím jazyce, rozsah odpovídá zadání).	x			

**Celkové hodnocení (slovně)**

Tomáš Klabačka si téma své bakalářské práce vybral sám a samostatně je i zformuloval. Po zjištění, že též počítačové hře se věnuje již studie Elišky Kundrtové, obhájená na Katedře dějin a didaktiky dějepisu v minulém roce, dokázal autor téma modifikovat tak, aby přinesl něco nového – a domnívám se, že se mu podařilo skutečně

vytvořit jinou studii, obohacující zpracování tématu o nové aspekty. Navíc zdůrazňuji, že práci dokázal odevzdat na konci šestého semestru studia.

Po **formální** stránce je práce v pořádku: dobře je zpracován poznámkový aparát, včetně internetových odkazů.<sup>1</sup> Drobné chyby najdeme v anglickém abstraktu (slovosled: „also I analyze“, za „besides“ by měla být čárka). Autor nepřekládá informaci o historickém regionu Posázaví do angličtiny, překlad resumé tedy není úplně věrný. Po stránce **pravopisné, stylistické a jazykové** s radostí konstatuji, že T. Klabačka píše vcelku gramaticky v pořádku<sup>2</sup> a živě, i když někdy má sklon k upovídání. Jeho sloh je místy až příliš osobní (což ovšem ukazuje, jak téma autora těší, i když se tím stylisticky dostává někdy až na hranu odborného textu).<sup>3</sup> Ze začátku jsem si poněkud těžko zvykal, že autor oslovuje čtenáře ve druhé osobě, ale je to vlastně docela originální a v pořádku. Slovo „tématika“ píšeme s krátkým -e- (s. 4), tu a tam nalezneme známky určitého chvatu při zpracování závěrečném (kurzívou značka poznámky pod čarou, s. 10), občas mezera navíc, nedoformulovaná věta (s. 8: „které jsou už podobnější“ místo „podobnější“). U spojení *Assasin's creed* by měl být jiný apostrof, někdy zůstaly barevné internetové citace, ne všude je uvedeno datum stažení (u steamu).

**Struktura práce** je logická a autor argumentuje přesvědčivě. Dobře hodnotí místo počítačových her v populární kultuře a popularizaci historie, možná až příliš podrobné jsou informace o jednotlivých počítačových hrách, byť celkový obraz pak vyvstává dost plasticky. Výklad o typech her bych možná předsunul před přehled her a víc zdůvodnil jejich výběr – může být vůbec ten výčet úplný? Je otázka, zda revizi obrazu ve hře ještě nestrukturovat jinak, možná jednotlivé aspekty řadit hned za sebou, ale zvolený způsob respektuji; je pro čtenáře jasný. Příliš podrobný je výklad o Lucemburcích, který působí jako umělé natahování. Smysl má už zmínka o Karlu IV. ve hře, respektive to, jak stojí Václav IV. v jeho stínu. Při dalším rozboru tématu by bylo dobré se více pokusit načrtnout atmosféru doby, která zdá se je ve hře zobrazena kvalitně. Hrají tam roli nějak třeba předchůdci Husovi, atmosféra před husitstvím, duchovní život?

Co se **historického řemesla a metody** týče, podotkl bych, že T. Klabačka by měl důkladněji zhodnotit dosavadní literaturu k počítačovým hrám. Výčet historických filmů není nutný, na druhou stranu tu není úplný (a těžko může být). Autor vychází hlavně z internetových zdrojů; asi by bylo vhodné zpracovat do dalšího výzkumu více třeba anglické literatury, která bude patrně bohatší než ta česká. Artbook je vlastně v tomto případě také pramen, tj. neřadil bych jej do sekundární literatury. Prověřoval autor, nakolik se skutečně vývojáři hry inspirovali uvedenými historickými díly nebo to byly jen proklamace? Porovnání s historickým poznáním je poměrně dobré, byť možná by autor mohl citovat více historických prací (práce Roberta Novotného a Roberta Šimůnka o šlechtě, regionální studie z Posázaví). Určitě by měly být doplněny snad v další fázi práce. Výběr literatury působí trochu nahodile, ale je to pochopitelné vzhledem k obtížné situaci, za níž práce vznikala. Oceňuji práci s knihami, provoláními a dalšími editovanými prameny, i když úplné citace pokládám za zbytečné (nebo by se měly více vztáhnout k samotnému tématu hry). Využívají autoři hry nějak ty pramenné zmínky nebo prostě jen přebírají jména? Nemyslím, že „jedni lidé věřili ve věčnost, jiní vyznávali lidovou víru“ – obvykle se prolínalo, stálo vedle sebe. Jak myslí autor tvrzení, že na barvě rouch nezáleželo (s. 44)? Bylo by dobré více využít obrazovou přílohu (oceňuji, že autor se vydal přímo na zobrazovaná místa, která jsou vlastně pro autora pramenem; včetně architektonických prvků), více ji rozebrat v textu, fotografie by mohly být kvalitnější, snad ještě důkladněji okomentovat, že hra KCD je opravdu dost věrná.

**Přínos** textu je poměrně živý styl. Autor se očividně skvěle orientuje v herním světě a cenný je přehled o vývoji počítačových her. Přesvědčivě ukazuje technické přednosti hry, detailně analyzuje vybrané aspekty. Zajímavá je myšlenka o vzájemném ovlivňování filmů, her a románů (případ A. Sapkowského) a vůbec o fungování popkultury, i jejich sociálních dopadech. Autor si všiml i toho, jak hra vznikala, jak se tvůrci poučili – pokládá jejich konzultace za dostatečné? Nejzdařilejší je pasáž věnovaná společenským vztahům, ale možná začíná příliš zešíroka (vlastně už vztahy starověkými). T. Klabačka si všimá, že autoři hry opomíjí kulturu. Schopnost samostatného historického uvažování prokazuje část srovnávací hry s jinými hrami počítačovými, byť zde se nemohu ubránit dojmu, že je výběr poněkud účelový – je třeba jej prohloubit. Zajímavá myšlenka je i o pozornosti věnované globálně antickým tématům oproti středověkým, i když se domnívám, že zájem o středověk v posledních letech stoupá. Závěr bakalářské práce je dobrý, ale více bych tu čekal, že autor shrne tu historickou realističnost. Právě

---

<sup>1</sup> Ve zkrácených citacích stačí uvádět iniciály křestních jmen autorů. Proč nejsou citovány v poznámce BP z Olomouce a Brna a naopak je citována práce Kundrtové?

<sup>2</sup> Jen výjimečná je hrubka na s. 10: „koupili miliony“, s. 19: „vývoj nebude tak dlouhý“ místo „bude tak dlouho trvat“; s. 29 – čárka navíc za „cechů“, s. 43: „epochou přeplněnou vírou“.

<sup>3</sup> Např. „ač mám tento film docela rád, nemohu odpustit ...“ na s. 5, tamtéž: „máme tady“.

v rozvinutí didaktického potenciálu vidím další možnost v tématu pokračovat (i logicky v souvislosti se zaměřením katedry), seznam zdrojů je také celkem přesvědčivý, kvalitní obrazová příloha – možná víc analyzovat v textu – vcelku ale přesvědčí o realističnosti hry. I dosti konzervativní člověk jako já má prostě po přečtení Klabačkovy práce chuť si tu hru zahrát.

#### **Podněty k obhajobě:**

Stihnul se autor podívat na práci Solanského, může se vůči ní vymezit, přináší jiný pohled než on? Jak by svůj přístup srovnal s přístupem Kundrtové?

Dobrá je pasáž o hrách jako sociálním fenoménu – našel by autor nějaké sociologické tituly? – takto působí lehce, ale možná poněkud „esejovitě“

Konzultovali autoři hry s historiky dostatečně?

Naznačil bych paralelu s historickým románem – je úplně běžné a v žánru historického románu naprosto legitimní, že si autoři domýšlejí postavy.

Myslí si, že by byla smysluplná analýza dopadu hry na sociálních sítích?

Nakolik se ve hře uplatňuje osobnost Václava IV., nebo je ta doba vlastně jen kulisa?

#### **Shrnutí:**

Práce rozsahem, strukturou, badatelskou otázkou i zpracováním splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Za největší klad této práce považuji svěží jazyk, originální vhled do počítačového světa, spolehlivou orientaci v něm, vnímání působení různých médií. Práce je především o našich obrazech historie, co my z historie chceme využít. Těším se na případné aplikace didaktické u této práce, které autor mohl jen naznačit. **Přes některé výtky práci doporučuji k obhajobě.**

8. června 2020

Podpis vedoucího práce

PhDr. Jan Zdichynec, Ph.D.