

Vysoká škola: Univerzita Karlova v Praze
Součást: Ústav informačních studií a knihovnictví

Fakulta: filozofická
Školní rok: 2009/2010

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Autor práce: Marek Baštýř

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

Posudek vypracoval vedoucí diplomové práce: Bohuš Získal

Hodnocení:

Po formální stránce považuji práci za vyhovující, obsahuje seznam literatury, seznam použitých internetových odkazů a bohatou obrazovou přílohu. Autor zvolil vhodné formátování s přehledným členěním do kapitol, účelně užívá kurzívu a její užití vysvětluje v úvodu. Obrazová příloha pomáhá při ilustraci popisovaných fenoménů, její zařazení na závěr práce však neshledávám jako příliš šťastné.

Autor práce si zvolil z mého pohledu velmi náročné téma, neboť obě popisované oblasti (film a počítačové hry) bývají v odborné literatuře reflektovány většinou odděleně, mají rozdílnou historii a u obou existuje i odlišná terminologie. Problematika počítačových her je navíc obtížně kategorizovatelná, většina dostupných zdrojů informací (časopisy, webové stránky) spadá do komerční nebo zábavní oblasti. U počítačových her nastává rovněž problém s terminologií v českém jazyce, která často neexistuje nebo nemá ustálenou podobu. V oblasti terminologie by tak práci pomohlo úvodní vymezení s poukazem na výše uvedené chybějící české ekvivalenty. Autor místy zapomíná, že čtenář nemusí být s problematikou obeznámen. Některá označení tak autor vysvětluje pozdě (např. RPG, Role Playing Games, až na straně 69), několik termínů nebo spojení zůstalo bez vysvětlení (např. „plošinovky“, str. 51, „...zpomalení času bullet timem...“, str. 50).

Na práci je patrná jistá nevyváženost, která souvisí s širší popisované problematiky, autor se zabývá historií filmu a počítačových her, ale místy chybí důsledné uvádění souvislostí. U některých kapitol tak není zpočátku zřejmé, proč se autor zabývá určitým fenoménem a toto zaměření jasněji vyplyne až z následujícího textu. Příkladem může být kapitola nazvaná předchůdci digitálně zpracovaného filmu, kde autor uvádí „V následujícím popisu se budu věnovat zejména levnějším filmovým a video formátům, jejichž popis je pro účely práce zcela dostačující.“ Paralela s fenoménem Machinima (např. dostupnost technologií pro kreativní tvorbu) vyplývá až v závěru práce a dle mého názoru by bylo vhodné na tyto souvislosti čtenáře upozornit. Zejména problematika počítačových her je velmi široká a proto vysoce oceňuji, že si autor dokázal nalézt oblasti relevantní k popisovanému tématu

a uvedl konkrétní příklady. Obecně časté ilustrování problematiky pomocí vhodně zvolených filmů nebo počítačových her považuji za velký přínos práce. Pro dané téma se ukazují i jako velmi zajímavé další fenomény, které jsou v rámci filmu nebo počítačových her spíše okrajové (Machinima, demo scéna, Interactive storytelling), jejich zařazení přináší užitečné, a navíc v kontextu tématu málo reflektované informace.

Autor se bohužel nevyhnul některým technickým nepřesnostem nebo nepříliš šťastným formulacím i v názvech kapitol (např. kapitola 4 - „Součinnost filmu a počítačových her...“ nebo používání označení 3D jak pro stereoskopické zobrazení, tak pro obecnou simulaci prostoru v počítači, která může být zobrazena dvourozměrně). Dle mého názoru ale autor vysvětlí většinu často velmi komplikovaných technických postupů přehledně, zvolil přijatelnou míru zjednodušení při zachování podstatných informací. Za velmi užitečné považuji i uvádění konkrétních technologií do souvislosti s jejich dostupností pro uživatele, v určitých oblastech hrály komunity neprofesionálních tvůrců důležitou roli a autor na tento jev na několika místech práce upozorňuje a vhodně jej komentuje v rámci zadaného tématu.

V práci jsem narazil na několik překlepů a pravopisných chyb („plitkost“, str. 50), nebo nepříliš česky korektní překlady, místy je zřejmá nelinearita vytváření textu práce, kdy se autor některými oblastmi zabývá bez zjevné návaznosti. Autor rovněž místy sklouzává k hovorovým obrátům („Řečeno jazykem běžného smrtelníka - *polarizace* se provádí...“, str.20), díky své obeznamenosti s různými fázemi práce však musím dodat, že v tomto směru autor velkou část textu výrazně korigoval.

Celkově vysoce hodnotím orientaci autora zejména v problematice počítačových her, na práci je zřejmá snaha dát rozsáhle problematice ucelený tvar. Práci by dle mého názoru prospělo promyšlenější uspořádání a soustředěnější argumentace, zaměřená na konkrétní aspekty popisovaných oblastí. Škoda, že závěr práce je velmi stručný a omezuje se v podstatě na zopakování základních zjištění, autor zde nevyužil potenciál naznačený zejména v kapitolách věnovaných Machinimě nebo zmiňujících Interactive storytelling. Práci přes výše uvedené výhrady považuji za velmi přínosnou, autor uplatnil vlastní perspektivu a neskouzl k prostému výčtu historických skutečností nebo technických postupů.

Předloženou diplomovou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení známkou: velmi dobře

V Praze dne 5.9.2010

Bohuš Získal

