

Martin Švantner: Posudek bakalářské práce *Dokumentárne simulácie v počítačových hrách* Alexandera Bobáka

Práce se věnuje aktuálnímu tématu počítačové hry a jejich možnosti využití jako vyučovacího, dokumentujícího nástroje a otevírá problémy s tím spojené, zejména otázku "věrnosti zpracování". Po formální stránce je práce zpracována přehledně až na pár překlepů a chybějící tečky v poznámkách pod čarou. Významnější chybou jsou nesprávně citované elektronické zdroje v bibliografii.

Styl textu se podobá z větší části článku v časopise o počítačových hrách a trpí neduhy podobných recenzí - na jakési "dojmologii" vystavěnými argumenty, nereflextováním pojmů. Například když se mluví o "vyšší realističnosti hry" (str. 12) "grafické přiměřenosti hry" (str. 41) apod. (co je to "přiměřenost" a "vyšší realističnost?"), výroky typu "kniha a divadlo neposkytnou uživateli takovou interaktivitu jako počítačová hra" (str. 17) - v práci se autor nezamýšlí nad tím, že jsou formy divadla a knih, které něco takového umožňují, ani nad tím co to ona interaktivita znamená, ani nad tím jestli jsme opravdu všichni "uživatelé divadla a knih" a pokud ano, tak jak. Objevují se silné výroky o tom, že knižní medium stagnuje a nabízí stejný typ zábavy od osmnáctého století, bez toho aniž by se autor pokusil o nějakou hlubší reflexi, nebo vysvětlení - co to například znamená "stagnace média"? Argumenty tak mnohdy působí značně naivně a nepřesvědčivě - zejména bych uvedl jeden moment - kdy z textu vyplývá, že hra GTA by se měla spojovat s nějakou vážnou sociální kritikou. Někdy jsem se neubránil podezření, že na konci odstavce uvidím tabulku s procentovým hodnocením a klady a zápory jako z časopisu *Score*.

Na druhé straně autorovy nelze upřít snahu zhodnotit některé současné diskuse o počítačových hrách a použít k tomu na bakalářskou práci poměrně rozsáhlou zahraniční literaturu, což vnímám jako plus dané práce.

Ze největší nedostatek považuji vyhnutí se problému historičnosti, otázce co to je historie vůbec. Zdá se jakoby podle autora existovala nějaká pravdivá, ideální historická skutečnost, kterou pak různé dokumenty přibližují lépe a některé hůře. Stanovisko, které bylo naivní již v antice by stálo za to nějak problematizovat. Zejména protože by pak práce nevyzněla v závěru spíše banálně - "ano je dobré hry používat k poučení o historických událostech" .

Možná by také stálo za to se zamyslet nad problémem tzv. mezigenerační digitální propasti - totiž pro které generace opravdu může být hra typu JFK pro svoje ovládání použita jako výukový nástroj.

Vzhledem k výhradám navrhuji hodnocení mezi 2-3 podle průběhu obhajoby.