

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Fakulta sociálních věd
Institut mezinárodních studií

PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(Posudek oponenta)

Práci předložil student: Jakub Šindelář

Název práce: Zobrazení historie v počítačových hrách: případová studie na hře „Valiant Hearts: The Great War“

Vedoucí práce: Ondřej Matějka

Oponent: Kryštof Kozák

1. OBSAH A CÍL PRÁCE (stručná informace o práci, formulace cíle):

Jakub Šindelář se ve své práci zabývá zobrazení první světové války v konkrétní počítačové hře, kterou konfrontuje se současnou historiografií. V první části shrnuje současné historiografické debaty a kontroverze a představuje i teoretická a metodologická východiska pro zkoumání počítačových her. Následuje samotná analýza hry, pokrývající předem vytyčené oblasti zkoumání. V závěru autor shrnuje nejdůležitější poznatky, které pokládá do širšího kontextu debat ohledně vyobrazení první světové války.

2. VĚCNÉ ZPRACOVÁNÍ (náročnost, tvůrčí přístup, argumentace, logická struktura, teoretické a metodologické ukotvení, práce s prameny a literaturou, vhodnost příloh apod.):

Na bakalářskou práci se jedná o téma, které zní na první pohled poměrně jednoduše. Jak však samotná práce ukazuje, může být velmi náročné, pokud se má analýza problému opírat o hlubší poznání jak současných historiografických debat, tak teoretických přístupů zkoumání počítačových her. Autorův přístup je velmi tvůrčí a na konkrétním příkladu ukazuje nové možnosti a přístupy při zkoumání kolektivní paměti.

Při samotné analýze autor používá jasné a konkrétní argumenty na podporu svých tvrzení. Práce má logickou strukturu, která metodicky vychází z dostupné literatury. Z teoretického hlediska je práce jasně ukotvena, nicméně mohla v první části ještě podrobněji rozebrat specifika počítačové hry v kontextu utváření kolektivní paměti. Debata mezi ludology a naratology je sice zmíněna, nicméně není úplně jasné, jaké z ní autor vyvodil závěry pro svoji práci. Tvrzení, že vybral „nejrozumnější závěry a paradigmata z metodologické debaty ludologů a naratologů“ ze str. 3 není dále odůvodněno, přičemž z hlediska charakteru hry by naratologický pohled stál za zvážení. Na str. 9 není dále rozvedeno využití svědectví, i když se podle autora jedná o klíčový problém - „jako hlavní předměty současných sporů komunity francouzských historiků identifikuje Élise Julienová problematiku souhlasu s válkou a využití svědectví“. Autor v podstatě neřeší problém recepce, který je však u projektů s pedagogickým přesahem poměrně zásadní – ohlasy na hru ze strany hráčů i učitelů a rodičů by hlavním závěrům dodaly na přesvědčivosti. Komerční úspěch hry je u projektu s pedagogickým podtextem také důležitý a není nijak dále analyzován.

Metodologicky je práce přehledně postavená, v první části věnované historiografii mohl autor ještě jasněji vymezit hlavní sporné body a místa, ke kterým by se pak mohla analýza hry explicitně vztahovat. Bylo by tak ještě lépe vidět, jak přesně hra do širšího kontextu zapadá. Vzhledem ke grafickému zpracování by bylo zajímavé se zamyslet nad tím, zda by příběh hry fungoval i jako animovaný film či komiks, a v čem spočívá přidaná hodnota zvolené formy.

Práce pracuje s vhodnými prameny i literaturou, přičemž nejdůležitějším objektem analýzy je hra samotná. Přílohy s jednotlivými scénami ze hry jsou velmi užitečné, neboť čtenáři dokreslují celkový dojem ze hry.

3. FORMÁLNÍ A JAZYKOVÉ ZPRACOVÁNÍ (jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, formální náležitosti práce apod.):

Práce z formálního hlediska odpovídá požadavkům kladeným na bakalářskou práci. Jazykový projev autora je velmi kultivovaný. Autor pracuje s dostupnými zdroji a používá standardní citační normu. Grafická úprava práce je též na standardní úrovni. Na str. 4 je poněkud matoucí odkaz „La Guerre des animaux: 1914-1918 kolektivu autorů Péronne,“ kdy se zřejmě jedná o nakladatelství. Na str. 10 chybí mezera „souhlasu“ (école“, na str. 13 velké písmenu u „The reality is Broken“, uvedení celého podtitulu knihy by také pomohlo.

4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE (celkový dojem z bakalářské práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek, naplnění cíle apod.):

Celkově se jedná o výrazně nadprůměrnou bakalářskou práci na relevantní téma. Mezi silné stránky patří zejména schopnost autora zkombinovat znalosti současné historiografie s podrobnou kritickou analýzou konkrétního herního projektu. Práce v podstatě nemá výraznější slabší stránky – řadu aspektů předkládaných problémů by šlo rozebrat do ještě větší hloubky, nicméně to by pak bylo nad rámec formátu bakalářské práce. Originální je práce jednoznačně v tom, že ukazuje nové možnosti zkoumání formování kolektivní paměti. Hlavní cíle práce byly naplněny, v závěru mohla být větší pozornost věnována širším implikacím jednotlivých zjištění, případně komparací s jinými známými herními tituly, které se také věnují první světové válce.

5. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (jedna až tři):

Jakým historikům by se zpracování hry zřejmě nelíbilo a proč?

Jaký zjednodušený narativ ohledně první světové války si hráč vlastně odnese? Jaké má tento narativ politické důsledky?

Proč má hráč tak omezenou volbu ohledně vytváření příběhu?

6. DOPORUČENÍ / NEDOPORUČENÍ K OBHAJOBĚ A NAVRHOVANÁ ZNÁMKA (výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji známku výborně. Práce by po drobných úpravách mohla být publikována přinejmenším v nějakém online časopise.

Datum: 29.5.2016

Podpis: Kozák, v.r.

Pozn.: Hodnocení pište k jednotlivým bodům, pokud nepíšete v textovém editoru, použijte při nedostatku místa zadní stranu nebo příložený list. V hodnocení práce se pokuste oddělit ty její nedostatky, které jsou, podle vašeho mínění, obhajobou neodstranitelné (např. chybí kritické zhodnocení pramenů a literatury), od těch věcí, které student může dobrou obhajobou napravit; poměr těchto dvou položek berte prosím v úvahu při stanovení konečné známky.