

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Fakulta sociálních věd
Institut mezinárodních studií

PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(Posudek vedoucího)

Práci předložil student: Jakub Šindelář

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

Vedoucí práce (u externích vedoucích uveďte též adresu a funkci v rámci instituce):

PhDr. Ondřej Matějka Ph.D.

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

Autor ve své studii propojuje dvě oblasti výzkumu: počítačové hry jako jeden z nástrojů formování historického vědomí na jedné straně a proměňující se obraz první světové války ve francouzské historiografii na straně druhé. Na základě podrobné analýzy počítačové hry, která získala oficiální osvědčení *Mission centenaire* v rámci vzpomínkových akcí na *Grande guerre* zaštitěných francouzskou vládou, autor hledá odpovědi na otázky týkající se vlivu soudobé historiografie na tento spíše pop-kulturní produkt a snaží se identifikovat základní charakteristiky interpretace této klíčové události ve francouzských moderních dějinách v této hře.

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

Jde o výjimečnou práci díky originalitě výzkumného pole, které si autor vybral. Pro zvládnutí takové výzvy musel zpracovat nadstandardně široký soubor teoretické literatury a sestavit si vlastní analytický rámec, který zdařile aplikuje na zkoumanou hru. Korektně se vyrovnal i s nesnadným a relativně nepřehledným historiografickým terénem kolem různých interpretací první světové války.

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

Po formální i jazykové stránce je práce v pořádku.

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

Jde o zdařilou a originální práci, která může být podkladem pro publikovatelný článek.

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

1/ Autor by mohl při obhajobě zmínit, zda při studiu literatury týkající se rozboru počítačových her narazil na analytické nástroje umožňující vyhodnotit způsoby recepce počítačové hry jejími konzumenty. Je případně myslitelné pokusit se o doplnění tohoto rozměru analýzy v případném rozšíření jeho práce?

2/ Stálo by také za to prohloubit propojení interpretace války nabízené ve *Valiant Hearts* se základní historiografickou kontroverzí kolem první světové války (přínejmenším ve francouzském prostředí) vztahující se ke dvojici *consentement* vs *contrainte*. Staví se v tomto ohledu hra jednoznačně na jeden pól takto vymezeného interpretačního spektra? Nebo výrazněji kolísá? Jaké/á má pro to autor vysvětlení?

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

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit jako **výbornou**.

Datum: 6.6.2016

Podpis:

Pozn.: Hodnocení píše 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.