

Oponentský posudek na diplomovou práci Bc. Matěje FIXLA *Zobrazování historie v seriózních počítačových hrách a simulacích*. Praha : Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy, 2016. 89 s. + přílohy.

Vedoucí práce: Mgr. Doubravka Olšáková, Ph.D.

Záměrem předkládané diplomové práce je podle jejího autora analyzovat nejčastěji využívané strategie zobrazování minulosti a současnosti v (seriózních) počítačových hrách a simulacích s historickou tematikou ve vztahu ke kolektivní paměti hráčské komunity. Autor přitom využívá jak nástroje kvantitativní (statistické přehledy údajů a výzkumy), tak kvalitativní (ve formátu case-study jednotlivých her) analýzy a své závěry komparuje s dalšími mediálními obrazy (zejména filmem) a částečně také s rozhovory (jakkoliv se z principu věci nejedná o rozhovory orálně-historické).

Téma práce považuji obecně za zajímavé a originální, v rámci Pracoviště Orální historie – soudobé dějiny pak za naprosto výjimečné. Ocenit je třeba zejména autorův entuziasmus, s nímž ke svému výzkumu přistupuje, a který se pozitivně promítá do celého textu. Zkoumaná problematika otevírá řadu zajímavých témat, které představují z badatelského hlediska v rámci české historiografie pole dosud prakticky „neorané“ (pomineme-li několik studií z oblasti didaktiky a kontrafaktuální historie). V této souvislosti se nicméně nabízí otázka, zda tato situace není způsobena především tím, že se nejedná o vyloženě historické téma (historie je zde pouze jakýmsi „oslím můstkem“ pro diplomantovu volbu) a zájem o tuto problematiku tak spadá spíše do oblasti sociologie či mediálních studií.

Předkládaná práce je v mnoha ohledech nadstandardní, nicméně trpí jedním zásadním nedostatkem, a tím je příliš vágní hypotéza („počítačové hry, zobrazující historické události, mají vliv na utváření kolektivní paměti“), a především pak absence jejího kritického zhodnocení. Široce pojatý (a nepříliš překvapivý) předpoklad do značné míry determinuje výsledný dojem z textu, který jako celek není kompaktní, resp. rozpadá se do dílčích celků různé kvality, přičemž to nejdůležitější (tj. závěr) vyznívá tak trochu do ztracena, což je (s ohledem na interpretační potenciál autora) skutečně velká škoda. Práce je nejsilnější ve své empirické části (a to zejména díky interpretaci a konkrétním hrám, jejichž mechanismy zde podrobně rozebírá), zatímco v teoretické rovině spíše „pokulhává“ (resp. jedná se o kompilaci útržkovitých informací, které se sice snaží na první pohled působit jako komplexní výklad, ve skutečnosti jsou však příliš obecné a o tématu jako takovém vlastně mnoho nevyprávějí).

Struktura práce byla po formální stránce zvolena logicky. V úvodní „teoretické“ části autor nejprve stručně nastiňuje koncept kolektivní paměti a roli digitálních médií, následuje historie herního průmyslu a pasáže věnované současným trendům ve vývoji počítačových her (postavení nezávislé – *indie* - scény vs. AAA tituly, kritika násilí ve hrách, genderové stereotypy apod.), včetně vymezení tzv. „seriózních“ počítačových her a simulací (a jejich možné využití při výuce). Empirická část je rozdělena do dvou větších celků, v prvním se autor snaží na základě kvantitativní analýzy postihnout situaci v oblasti herní produkce s historickou tematikou v posledních 5-6 letech, v druhém kvalitativním výzkumu se pak zaměřuje na

podrobnou deskripci a vzájemnou komparaci několika počítačových her s převážně politicko-historickým narativem. Po formální stránce nelze mít k práci žádné větší výhrady. Stylistika je na vysoké úrovni, text je čtivý a plynule navazuje. Snad jen screenshoty z jednotlivých her mohly být zařazeny spíše do příloh, obdobně jako tabulka s přehledem herní produkce.

Pokud jde o samotnou empirickou část, autor si vybral čtyři počítačové hry (*This War of Mine*; *1979 Revolution: Black Friday*, *Company of Heroes 2*, *Medal of Honor*) na nichž ilustruje různé možnosti zobrazení dějinných událostí a vliv těchto zobrazení na samotného hráče; záměrně zde užívám singulár, protože o možných dopadech na (pod)vědomí hráčské komunity se dozvídáme pouze z veřejných ohlasů (internet, tisk). Z metodologického hlediska by se dal postup autora označit za auto-etnografický (ačkoliv se o tom nikde explicitně nezmiňuje). Z textu je zřejmé, že všechny uvedené hry sám hrál a v interpretační části tak kombinuje informace z dostupných zdrojů s osobní reflexí vlastního herního prožitku.

Volba jednotlivých herních titulů svědčí o velmi dobrém přehledu v oblasti herní produkce, rozhodně však nekoresponduje s názvem práce, protože sérii *Company of Heroes* nebo *Medal of Honor* (jak sám autor uvádí) nelze považovat za zástupce „seriózních“ her (zejména v druhém případě se jedná o ryze AAA titul, který navíc již několik let opakovaně reaguje na populární filmové obrazy – nejprve boom filmů z druhoválečného prostředí – *Zachraňte vojína Ryana*, *Tenká červená linie*, *Bratrstvo neohrožených* apod. a následný přesun do období války v Afghánistánu, *Lone Survivor* apod. odtud také možné konspirační zápletky atd. – rozhodně zde tedy hra neutváří kolektivní paměť, ale spíše komerčně těží z populárních filmových obrazů a scén, než ze skutečných dějin). A pokud už *Medal of Honor*, proč ne tedy *Call of Duty*, kde se objevuje mnohem více historické látky (včetně reflexe studené války v *Black Ops* nebo kontroverzní „teroristické“ mise na letišti v *Modern Warfare 2*)?

Jak jsem již uvedl, největší problém práce spatřuji v její roztržitosti. Vlivem špatně položené výzkumné otázky začíná autor v textu řešit čím dál více otázek, které se postupně nabalují, přičemž na žádnou z nich nepřináší konkrétní odpověď. Domnívám se, že jednodušší a efektivnější cestou by bylo zvolit jednu konkrétní seriózní hru nebo simulaci, včetně její hráčské komunity, autorů a vývojářů, a tu podrobit zevrubnému výzkumu prostřednictvím auto-etnografie v kombinaci s dotazníkovým šetřením či standardizovanými rozhovory (např. viděli hráči nejdříve film, nebo hráli hru? Jaké měli povědomí o historických událostech, změnil se nějak jejich názor na ně po odehrání hry? Vzbuzovala hra nějaká emoce nebo etická dilemata, jakým způsobem na ně hráči reagovali atd.). Autor měl navíc v tomto případě ideální možnost využít své osobní zkušenosti ze spolupráce na vývoji výukové simulace *Československo 38-89*.

Diplomová práce kolegy Fixla i přes drobné (zejména konceptuální) výhrady po formální i obsahové stránce splňuje všechny předepsané požadavky. Práci proto **doporučuji k obhajobě a navrhuji její hodnocení mezi známkou 1 - 2 („výborně“ a „velmi dobře“)** podle průběhu obhajoby.

V Praze, dne 31. 8. 2016

Mgr. Jiří Hlaváček