

## Posudek diplomové práce Matěje Fixla

### *Zobrazování historie v seriózních počítačových hrách a simulacích*

Autor se ve své diplomové práci zamýšlí nad rolí kolektivní paměti a digitálních médií, což je téma dosud historiky poněkud opomíjené. Struktura práce je popsána jasně a stručně, stejně jako hlavní hypotéza, kterou formuluje autor stručně a jasně hned v úvodu své práce takto: „Počítačové hry zobrazující historické události mají vliv na utváření kolektivní paměti.“ (s. 8) Téma, které si autor zvolil, je nanejvýš komplikované a komplexní, přesto si s ním autor dokázal poradit, jeho text je stručný a přehledný a i přes obšírnost hlavní hypotézy neztrácí text ze zřetele hlavní otázky, které si autor klade.

Vzhledem ke specifickému tématu této diplomové práce je důležité zmínit, že autor podnikl rozsáhlý „terénní výzkum“ – dá-li se to tak v případě hry počítačových her s tematikou historie nazvat –, v němž se prakticky seznamoval s prostředím a strategiemi, které hry nabízejí. Tuto znalost se posléze snažil konfrontovat s teoretickými koncepty digitálních médií a vlivu kolektivní paměti na jejich autory i hráče. Autor také realizoval dva rozhovory s aktéry a významnými osobnostmi hráčské komunity. Praktické stránce diplomové práce tedy věnoval Matěj Fixl adekvátní čas, stejně jako posléze také analýze ne-hráčských aspektů těchto počítačových her. Jeho aktivitu při konzultacích a psaní lze považovat za příkladnou.

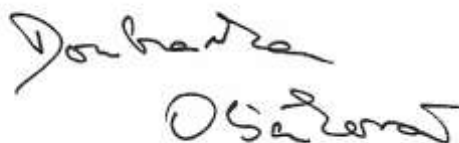
Problém utváření kolektivní paměti je také zřejmě jedinou styčnou plochou s problematikou oral history, na rozdíl od analýzy pamětí jednotlivce, která je základem práce s prameny oral history, však autor postupuje opačně, místo indukce volí dedukci a tomu také podřizuje stavbu textu i vybrané příklady. Zajímavým příkladem je rozhovor s jedním z aktivních a známých členů herní komunity, který nabízí vhled do formování kolektivní paměti této specifické komunity. Autor se tak zaměřuje nejen na to, jakým způsobem ovlivňuje kolektivní paměť počítačové hry, ale také na to, jakým způsobem a které milníky utvářely kolektivní paměť této specifické komunity (zde zaujme především kapitola o tekuté identitě a genderových stereotypech v počítačových hrách).

Problematický a spletitý vztah historie a počítačových her analyzuje autor složku po složce bez zdlouhavých teoretizujících úvah. Zvláště v pasážích, kde klasifikuje jednotlivé typy počítačových her a analyzuje jednotlivé typy v kontextu tzv. „alternativních dějin“, je text pro mnohé historiky zajímavý a přínosný.

V případě kvalitativních analýz existuje jasně daná struktura otázek, odpovědi pak autor analyzuje pro každou hru zvlášť. V této části jsou jednotlivé hry podrobně popsány, autor k nim hledá paralely také v dalších oblastech (další počítačové hry, filmy). Závěr práce je vzhledem k předchozím bodům textu a argumentaci poněkud stručnější a nesnaží se rozvíjet či definovat některé podnětné body diplomové práce, k pochopení vyznění práce a shrnutí předcházejících bodů je však dostačující.

Podle mého názoru splňuje tato závěrečná práce nároky, které jsou kladeny na diplomové práce, a proto ji doporučuji k obhajobě s návrhem hodnocení výborně. V rámci rozpravy u obhajoby navrhuji rozvinout především temata kolektivní paměti hráčské komunity a jejího vztahu k historické kolektivní paměti: nakolik a jak úzce jsou propojeny tyto dva fenomény skrze vizuální paměť? Můžeme nalézt v počítačových hrách s historickou tematikou také „průlomové“ vizuální citace slavných filmových děl? Existují zde ještě jiná temata kromě genderové specifikace uvedené v textu, která se v kolektivní paměti objevují s určitým zpožděním za celkovým vývojem společnosti? Jaké další styčné body existují mezi historickou kolektivní pamětí a kolektivní pamětí hráčské komunity? A co z toho vyplývá pro budoucnost počítačových her s historickou tematikou?

V Praze dne 22. srpna 2016

Handwritten signature in black ink, consisting of two lines: "Doubravka" on the top line and "Olšáková" on the bottom line.

Doubravka Olšáková, PhD.