

Posudek vedoucího k práci:

Padouch nebo hrdina: vizuálně sémiotická analýza PC hry Call of Duty

Autor: Jan Houška

Autor si vybral téma počítačových her, které je zatím ve vědním diskurzu české akademické obce stále poměrně opomíjeným tématem. Přesto jsou videohry dominantním médiem počátku 21. století, a proto si jistě naši pozornost zaslouží. Je třeba též podotknout, že analýza videohry je komplikovaná, jelikož ještě neexistuje mnoho prací, které by reflektovaly specifika tohoto média. Na polemiku můžeme narazit v game studies, nicméně problémy týkající se metodologie výzkumu jsou stále přítomné. I proto je třeba ocenit, že autor práce se v teoretické části zabývá limitacemi metody vizuální sémiotiky, kterou zvolenou hru analyzuje. Autor vhodně zdůrazňuje limity metody a na příkladu ukazuje specifiku hry jako média. V teoretické části je též vyložen rozdíl mezi základními přístupy herních studií – ludologický a naratologický. Autor práce pak vysvětluje a zdůvodňuje proč se klání k narativnímu rozboru, který je i vhodnějším přístupem z hlediska zvolných výzkumných otázek.

Metoda výzkumu je zvolena vhodně. Autor se rozhodl analyzovat data ze tří her, které jsou vzájemně provázané a zobrazují fiktivní válečný konflikt, odehrávající se v oblastech blízkého východu, Ukrajiny ale i USA. Je vhodné zmínit, že právě možná existence stereotypů ve hrách není obvykle zkoumána kvalitativní perspektivou, ale jedná se spíše o statistické analýzy širokého spektra her než detailní rozbor konkrétní herní série. Hry navíc mohou stereotypy zobrazovat podobně jako jiná média, s tím rozdílem, že jsou díky interaktivitě obvykle imerzivnější než jiné typy médií. Kvalitativní analýza konkrétní hry se pak jeví jako vhodný prostředek k rozboru toho, zda toto médium stereotypy spojené s etnicitou a kulturou obecně zobrazuje, případně jaké nástroje k tomu používá.

Analytická část je jasně rozložena. Nejprve probíhá denotace a konotace pěti vybraných obrazových materiálů, která zobrazují vybrané antagonisty. Následně autor popisuje 6 kategorií, které vznikly z analýzy vybraných úseků hry, kterých bylo mnohem více. V práci bych ocenil jasnější popis toho, jak kategorie vznikaly a ze kterých konkrétních úseků zde čerpal. Tuto informaci v práci poněkud postrádám. Přesto se autor snaží data interpretovat a odkazovat na sekundární literaturu. Přesto jsou některá zjištění ponechaná ladem i přesto, že by se k nim bylo možno jistě vyjádřit. Na druhou stranu oceňuji, že se autor ve většině případů snaží své závěry „konzultovat“ s další odbornou literaturou.

Celkově práci považuji za přínosnou a celkem dobře zpracovanou a navrhuji známku 1-2, v závislosti na průběhu obhajoby.

Mgr. Vítězslav Slíva

Případné otázky k diskuzi:

Jak autor došel ke konkrétním analytickým kategoriím?

Kde autor vidí meze použité metody a jaké jiné přístupy by ke studiu hry případně zvolil?