

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**  
**Fakulta sociálních věd**  
**Institut mezinárodních studií**

**PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE**  
**(Posudek vedoucího práce)**

Práci předložila studentka: Jakub Šindelář

Název práce: *Využití historie první světové války v médiu počítačových her*

---

Vedoucí práce:

PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D.

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

Autor ve své práci analyzuje zobrazení první světové války ve dvou počítačových hrách, které zaznamenaly v posledních letech významný komerční úspěch: jde o *Battlefield 1* a *Valiant Hearts*. S pomocí typologie specialistů v oblasti *game studies* Metzgera a Paxtona rozlišuje různá využití historických motivů (*deployments of history*) v těchto hrách. Kromě kritické analýzy „textů“ her, představujících velmi vlivný nástroj pro formování představ o dějinách zejména mezi příslušníky mladších generací, oznamuje v úvodu práce J. Šindelář i badatelsky ještě zajímavější ambici – totiž vyhodnotit silné a slabší stránky použité typologie. K neotřetlosti práce přispívá i zapojení rozboru tzv. Let's Play videí zachycujících hráče uvedených her přímo v akci.

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 vzhledem k originalitě výzkumného pole, které si autor vybral. Pro zvládnutí takové výzvy musel J. Šindelář zpracovat nadstandardně široký soubor teoretické literatury. Tím, že se pokusil do svého výzkumu integrovat i aspekt recepce historických narativů nabízených hrami, dodává své práci ještě další úroveň originality – ale ovšem i náročnosti.

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

Předložená studie splňuje formální nároky kladené na diplomovou práci.

Jazykově a stylisticky je práce celkově v pořádku až na několik výjimek: autor nedokázal ve své relativně dlouhé studii vymýtit celou řadu překlepů (např. str. 7, 10, 11, 23, 32, 38, 44, 49, 84), občas se potýká i s problémy v interpunkci (str. 8, 77, 84, 89). Pečlivější korekturu by zasloužily i transkripty projevů francouzsky mluvících „letsplayerů“ (viz např. str. 31, 51, 55, 80). Místy je studie obsahově velmi hutná, navíc k mnoha termínům z oblasti *game studies* neexistují české ekvivalenty – což může nezasvěceného čtenáře někdy lehce unavovat.

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

Fundovaná, nápaditá, velmi poctivě provedená studie, ze které by autor mohl určitě alespoň část po úpravách publikovat.

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

1/ Při obhajobě by mohl autor představit teoretické a metodologické nástroje, které se chystá použít při dalším studiu recepce počítačových her v prostředí letsplayerů.

2/ V rámci již provedeného výzkumu by mohl blíže specifikovat:

a/ zda/jak letsplayeri zacházejí s kontrafaktuálními možnostmi při hraní Battlefield 1

b/ jak letsplayeri nakládají s motivy z oblasti „historických hraničních struktur“ definovaných na str. 20.

## 6. DOPORUČENÍ / NEDOPORUČENÍ K OBHAJOBĚ A NAVRHOVANÁ ZNÁMKA

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit jako **výbornou (A)**.

Datum: 10.6. 2018

Podpis: Matějka

---

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.