

Ústav informačních studií a knihovnictví
Filozofická fakulta
Univerzita Karlova

Název práce: **Reprezentace historie ve videohrách: Případová studie hry „Kingdom Come: Deliverance“**

Typ práce: bakalářská

Hodnocení práce: Výborně

Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Kolek

Oponent/ka práce: Mgr. Michal Švarný

Řešitel/ka práce: Anna Hejlková

Slovní hodnocení práce

Práce zkoumá velmi aktuální téma reprezentace historie ve video hrách a její vliv na vnímání historie samotnými hráči. Pomocí online dotazníkového šetření na 1000 respondentech autorka ověřuje na případové studii historické hry *Kingdom Come: Deliverance*, jak vnímají samotní hráči reprezentaci historie v této hře. Konkrétně autorka zjišťuje, zda hráči považují hru za historicky věrné zobrazení daných reálií, zda je pro hráče historická přesnost důležitá a zda si historické reálie zobrazené ve hře ověřují.

Autorka v teoretické části nejprve definuje obecně hry. Následně pak přechází k rozboru historických her a jejich specifik. V této části se autorka zabývá schopností her reprezentovat historii, vlivem historických her na společnost a jejich možnou vzdělávací funkcí. Tato přehledová část práce vychází z relevantních a dostatečných zdrojů.

Druhá část práce vychází z poznatků z případové studie. Ačkoli hlavním cílem práce nebylo analyzovat reprezentaci historie ve hře *Kingdom Come: Deliverance*, tak považuji za slabinu práce nedostatečný rozbor samotné hry v této části. Ten je spíše povrchní a často omezen na zkratkovitou debatu o dané hře ve veřejném prostoru mezi tvůrci a vybranými historiky.

Hlavní přínos práce je však v samotném výzkumu, který přináší unikátní a chybějící data. Ke sběru dat nemám větších výhrad. Dotazník použitý pro sběr dat obsahoval 5 otevřených a 12 uzavřených otázek a prošel pilotním testováním. Respondenti představovali předem definovanou skupinu česky mluvících hráčů s dostatečnou znalostí vybrané hry. Velikost výzkumného vzorku je adekvátní. Především bych chtěl ocenit přístup autorky, která se nezalekla práce s větším objemem dat, než jaký jsme původně předpokládali. Ačkoli získaná data nabízí potenciál pro komplexnější analýzu, pro potřeby této bakalářské práce s ohledem na rozsah získaných dat je provedená analýza dat dostatečná a poskytuje odpovědi na vznesené otázky. Na základě získaných dat dochází autorka k závěru, že hráči *Kingdom Come: Deliverance* většinou považují hru za historicky věrné zobrazení historie. Zároveň si hráči historické interpretace ve hře spíše neověřují. Samotná historická přesnost pak pro hráče spíše není důležitá ve srovnání s ostatními herními aspekty.

K jazykovému zpracování práce nemám větších výhrad. Vizualizace občas trpí drobnými nedostatky ve formátování (např. Tabulka č. 04). Co se týče citací, ocenil bych konzistentní umístění odkazů na citace pod čarou, například na konce citovaných myšlenek/vět.

Oběcně se jedná o velmi zdařilou práci, která přináší do oboru nové a unikátní poznatky. Data získaná v rámci této práce navíc umožňují komplexnější statistickou analýzu a autorce bych doporučil je publikovat. K obhajobě navrhuji známku **v ýborn ě** a následující otázky:

- 1) Jak hodnotí odborná veřejnost reprezentaci historie ve hře *Kingdom Come: Deliverance*?
- 2) Myslíte si, že jsou získané poznatky od hráčů z této práce přenositelné také na jiné historické hry?

Dílčí hodnotící tabulka

Aspekt kv. Práce	Bodové ohodnocení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	33	0-40 bodů
přínos a novost práce	20	0-20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	17	0-20 bodů
slohové zpracování	13	0-15 bodů
gramatika textu	4	0-5 bodů
CELKEM	87	max. 100 bodů

Celkové hodnocení

Bodový zisk za práci	Hodnocení
0-50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51-60 bodů	Dobře (3)
61-80 bodů	Velmi dobře (2)
81-100 bodů	V ýborn ě (1)

V Praze dne 25. 8. 2020

Mgr. Lukáš Kolek