

## Oponentský posudek

### **Bakalářská práce: Mezi filmem a videohrou – analýza Detroit: Become Human**

**Autor:** Jakub Jirka

Bakalářská práce studenta Jakuba Jirky se zabývá analýzou hry *Detroit: Become Human*. Práce má tři hlavní kapitoly – první se věnuje vývoji interaktivních filmů / videoher a specificky tvorbě Davida Cage (hlavní designer hry *Detroit*). Druhá kapitola rozebírá neoformalistickou analýzu a třetí se věnuje metodě MDA. Členění práce je logické a dává takto smysl.

Historický pohled v rámci první kapitoly je zpracován podrobně a kvalitně, co mi ovšem chybělo je pohled více do současnosti, neboť právě v posledních letech vzniklo velké množství úspěšných her, které pomohly etablovat videoherní interaktivní filmy jako plnohodnotný žánr. Za zmínku by tak určitě stály tituly jako *Life Is Strange*, *Until Dawn* nebo tvorba studia *Telltale*, které sice mají mnoho společného, ale zároveň každý z nich využívá herní mechaniky trochu odlišným způsobem. Větší prostor by si také zasloužil rozbor předposledního titulu Davida Cage *Beyond: Two Souls*, který výrazně přiblížil hranice hry a filmu – například kvalitnější práci s kamerou a střihem nebo minimalizací uživatelského rozhraní apod.

V kapitole tři „*Aplikace neoformalistické analýzy na případ Detroit: Become Human*“ student rozebírá dva příklady. Osobně se domnívám, že jejich volba je poněkud problematická z jednoho důvodu – oba byly vybrány z první kapitoly hry. První kapitola téměř vždy funguje jako tzv. „tutorial“ a počítá s tím, že hráč hraje hru poprvé, nezná herní svět ani jeho mechaniky a zákonitosti. Z tohoto důvodu bývají veškeré prvky zjednodušeny a hra svou komplexnost odkrývá postupně. Zatím co rozbor úvodní sekvence ve výtahu je velmi povedený (jedná se však pouze o audiovizuální sekvenci – tzv. „cut-scene“) příklad se zachráněním rybičky mohl být podpořen nějakým dalším z pozdější fáze hry, neboť se domnívám, že než o složitou morální volbu a otázku „Jak by se zachoval skutečný vyjednávač?“ mělo jít pouze o nastínění herního prvku, jehož skutečné využití se hráči dočkají v pozdější fázi hry.

Čtvrtá – stěžejní – kapitola nejprve vysvětluje co znamená rámec MDA a následně jej aplikuje na rozebíranou hru. V první části analýzy se věnuje bodům, kdy herní mechaniky podporují narativní model hry, a v druhé, kdy jsou v rozporu. Část popisující, kdy jsou mechaniky v rozporu s narativním modelem vnímám jako problematickou, jelikož uvedené příklady jsou často subjektivní. Například kritizovaná hororová pasáž ,dle mého názoru, narativní model nenarušuje – vnímám ji spíše jako rukopis Davida Cage, který s tímto klišé pracuje prakticky v každém svém titulu a podobnou sekvenci jsem naopak očekával. Provedení herních mechanik a vědomí, že může postava Kary umřít, naopak posilovalo prožitek ze hry.

Podobně problematicky vnímám rozbor hned další ukázky s krádeží, kdy Jakub napsal, že zjednodušením problému „krást je špatné“ nedochází k rozvoji postav. Této myšlenky rozumím, je však potřeba si uvědomit, že Alice je také android a její reakce tak byla adekvátní. Na druhou stranu během hry vykazuje známky deviantního chování, avšak nikdy nebylo explicitně řečeno, zdali je deviant nebo ne.

Stejně tak na poslední příklad se vztahem Hanka a Connora rozebírající herní mechaniku nepředvídatelnosti reakcí je možno nahlížet dvěma způsoby – buďto můžeme mechaniku vnímat jako zmatenou, narušující narativní model, nebo naopak jako cílenou manipulaci hráče do určitých odpovědí, aby byl následně „potrestán“ za přímočarou snahu vést rozhovor určitým směrem. Těžko hodnotit, jak je tomu v tomto případě, ovšem tento princip je základem celé hry, která hráče co nejvíce navádí k tomu, aby činil špatná rozhodnutí a snaží se mu vnutit myšlenku, že chovat se správně a morálně ho může stát život jeho postav. Ve výsledku je ale absolutně pacifistický přístup cestou k nejpozitivnějšímu zakončení. S tím souvisí i kritika závěru hry, jelikož hra je natolik větvená hráčovými rozhodnutími, že polarizace charakterů je v zásadě nutností pro funkčnost všech možných variant zakončení, kterých je přes 40.

Jak však Jakub Jirka uvádí v závěru své práce metoda MDA nabízí možnost více úhlů pohledu a interpretace a stejně tak i předchozí odstavce tohoto posudku byly spíše jiným úhlem pohledu než přímým rozparem napsaného textu. Avšak si myslím, že podobné zamýšlení, mělo být obsaženo již v samotné práci, která vytyčené téma analyzuje spíše po povrchu, na několika málo příkladech. Zajímalo by mě například pohled na nastíněnou herní mechaniku, která je stěžejní pro tvorbu Davida Cage a to možnost smrti hlavních postav a nemožnosti vrátit se k předchozí uložené pozici. Osobně mě tato herní mechanika nutí hrát hru úplně jiným způsobem než ostatní hry a při každém důležitém rozhodnutí získávám téměř pocit úzkosti (např. *Heavy Rain* – obětovat hlavní postavu, aby její syn mohl žít atp.) V rámci MDA rámce bych tyto momenty nezařadil do kategorie „*Narrative*“ ale do „*Sensation*“ a zasloužily by si detailnější pohled.

Zároveň mi v práci chyběla kapitola, která by hru detailněji popsala (postavy, příběh, technické zpracování atp.), neboť se domnívám, že pro případného čtenáře, který *Detroit* nehrál bude přínos této práce mizivý. Vzhledem k délce práce, která je na spodní hranici doporučeného rozsahu, je prostor pro doplnění značný. Práce také trpí drobnými formálními nedostatky, jako několik překlepů nebo pravopisných chyb a nekompletním soupisem použitých zdrojů literatury.

Bakalářskou práci Jakuba Jirky doporučuji k obhajobě a navrhuji známku C.



8. 9. 2018, Praha