

Posudek vedoucí na bakalářskou práci Jakuba Jirky

Mezi filmem a videohrou – analýza Detroit: Becoming Human

Ve své bakalářské práci si Jakub Jirka zvolil jako materiál k analýze narativní počítačovou hru *Detroit: Becoming Human*, kterou se rozhodl zasadit do širšího historického kontextu interaktivních filmů a zároveň využít k úvaze o tom, jakým způsobem je či není vhodné hry analyzovat. Ve výsledku nicméně historická kontextualizace v první části práce působí příliš reduktivním, povrchním dojmem. Např. už sám pojem interaktivního filmu je mnohem komplikovanější, než autor ve svém zběžném historickém přehledu píše - je to historicky a kulturně determinovaný pojem, pod kterým se v různých kontextech rozumí něco jiného (např. někteří autoři mezi interaktivní filmy počítají i určité typy videoher, pro jiné jde o audiovizuální zážitky spjaté čistě s prostorem kina, a tedy nikoli o počítačové hry). Co se týče meta-analýzy toho, jak by měly být hry ideálně analyzovány, tak zde chybí dostatečné zobecnění a komparace a práce v tomto ohledu podle mne nedospívá k nějakým přesvědčivým závěrům.

Kdyby Jakub mnohem jednodušeji svoji práci pojal jako komplexní rozbor této jedné hry z hlediska toho, jakým specifickým způsobem vypráví, jak používá herní a žánrové konvence, jaká témata se jí daří předestírat, mohla to být podle mě vlastně docela pěkná bakalářská práce, protože při samotném rozboru dané hry Jakub přichází s všímavými postřehy. Ve chvíli, kdy je nicméně deklarovaným cílem textu zasadit *Detroit* do historického kontextu interaktivních filmů a druhým (nesouvisejícím...) údajným cílem je prozkoumat, jaké metody analýzy se nejlépe hodí na zkoumání narativních počítačových her, tak bohužel v obojím tato bakalářská práce selhává, působí v perspektivě těchto svých dvou cílů nekoherentně a vlastně nelogicky. Pokud chtěl autor zkoumat otázku toho, jaké metody analýzy jsou vhodné pro zkoumání počítačových her, pak mu nijak nepomáhá, že ve svém textu na pár řádcích připomene, že existoval *Kinoautomat* anebo *Dragon's Lair*. Kdyby se měla opravdu zkoumat metodologie různých typů analýz, tak by práce měla obsahovat důkladnější zamýšlení nad tím, jak vůbec definujeme analytické psaní, jaké typy analýzy v rámci psaní o hrách jsou používány a proč a které naopak ne atd. Autor by měl při volbě takového tématu čerpat z již existující literatury, která se tématu týká (z odborných knih připomeňme např. monografii Graema Kirkpatricka o herních časopisech v 80. letech či souhrnnou knihu Clary Fernadez-Vara o analyzování počítačových her). Na základě takového průzkumu a úvahy by pak bylo možné na konkrétním příkladu jedné hry zkoumat, jaké různé možnosti analytického rozboru se tedy naskýtají, jaké mají výhody a naopak nevýhody apod. Nic z toho ovšem práce nakonec vlastně neobsahuje. Srovnávat mezi sebou neformalistický pohled a analýzu MDA vyznívá bez nějakého detailnějšího odůvodnění velmi arbitrárně a neposkytuje skutečný základ pro to, abychom mohli dospět k nějakému relevantnímu obecnému závěru. Navíc ona údajná neformalistická analýza *Detroitu* ve skutečnosti podle mě vlastně není neformalistickou analýzou (např. analýza scény s rybkou nezkoumá ve skutečnosti formální aspekty dané scény, ale její narativní a tematické aspekty...).

Když shrnu své pocity, tak tuto práci vnímám především jako zbytečně uspěchanou (koneckonců opravdu byla psána na poslední chvíli). Je to znát nejen z oné nedostatečně promyšlené struktury a metodologie této práce, ale i na rovině stylu a formálních náležitostí. V textu jsou občas gramatické chyby a nejsou dodělané poznámky pod čarou – zdroje nejsou uvedeny ve správném bibliografickém formátu (harvardský styl citování, ke kterému to míří, se neuvádí v poznámkách pod čarou).

Uspěchanost negativně ovlivnila i způsob argumentace na úrovni jednotlivých vět a odstavců: ne vždy je vše jasně vysvětlené a vyargumentované, v textu najdeme občas i oslí můstek či plevelné formulace, které nám třeba říkají, že je něco „nutné“ (např. zasadit hru do historického kontextu), aniž by tomu tak ale reálně bylo.

Na druhou stranu když se prokoušeme první částí, která mi osobně připadá poměrně povrchní a vlastně zbytečná, tak v pasážích, kde Jakub analyzuje *Detroit*, začíná být jeho bakalářská práce zajímavá: všímavě a detailně odhaluje, jak tato hra buduje zážitek pro hráče, na čem jsou postavené její herní mechaniky. V těchto částech textu dobře kombinuje několik úhlů pohledu – zajímá se o herní mechaniky, o naraci a témata, o audiovizuální stránku hry – a uvažuje o tom, jak tyto prvky dohromady působí a jaké mají asi efekty na hráče. Díky metodě MDA se mu daří pak odhalovat i určité nekoherence mezi tím, jak chce hra fungovat z hlediska vyprávění a jak z hlediska hraní – což je známý problém popisovaný v herní teorii jako tzv. ludonarrativní disonance.

Mé pocity z bakalářské práce Jakuba Jirky jsou tedy v úhrnu velmi smíšené - vedle zmateného zarámování a nevyužitého potenciálu obsahuje i poměrně kvalitní analýzu samotného díla. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou C.

10. 9. 2018

Helena Bendová

