

Posudek vedoucí práce na bakalářskou teoretickou práci Tomáše Navrátila

Produkce videoher na příkladu Kingdom Come: Deliverance

Tomáš Navrátil si zvolil pro téma své bakalářské práce aktuální, užitečné, dosud ne zcela zpracované téma, dobře spjaté s jeho vlastním profesním zaměřením producenta – rozhodl se na příkladu produkce počítačové hry *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) prozkoumat a do určité míry zobecnit rozdíly mezi produkcí filmového díla a počítačové hry. Vzhledem k tomu, že se jedná částečně o případovou studii zaměřenou na vznik jedné konkrétní počítačové hry, přináší ojedinělý výzkum, založený mj. i na původních rozhovorech pisatele práce s Martinem Klímou, producentem studia Warhorse.

Tomášovi se podařilo přesně a jasně odhalit a charakterizovat rozdíly týkající se nejen např. používaných postupů práce nebo organizace spolupracovníků, ale také samotných pojmů, které jsou ve videoherním, resp. filmovém průmyslu používány – např. už samo slovo produkce a producent mají značně odlišný význam. I když jeho text nemá ambici předestírat širší historickou perspektivu, ozřejmuje, že tyto velké rozdíly týkající se pojmosloví stejně jako postupů práce jsou do nějaké míry výsledkem odlišného historického vývoje a odlišné „kultury“ spjaté s těmito dvěma kulturními průmysly. Na nevelké ploše bakalářské práce se autorovi podařilo poměrně komplexně vystihnout rozdíly a podobnosti z hlediska financování, distribuce, používaných technologií a primárně pak z hlediska projektového managementu, kde se zaměřil na rozdíl mezi tzv. lineárními a agilními metodikami vývoje finálního díla.

Text mne potěšil i z hlediska stylu a formálních požadavků kladených na bakalářskou práci: je napsaný hutně, čtivě, srozumitelně, má jasnou strukturu, jako čtenáři stále chápeme co, proč a jak se zkoumá. Ke všem údajům a citacím jsou pečlivě dodány odkazy na zdroje.

Zaměření na jeden konkrétní projekt počítačové hry umožnilo Tomášovi, aby pronikl do postupů herní produkce na velmi empiricky podložené bázi, zároveň se mu ale i podařilo tyto poznatky vztahovat k obecnějším údajům o herním průmyslu, případně je porovnávat s filmovým průmyslem. Jeho bakalářská práce tak není jen historickým přehledem faktů, ale prezentuje zároveň i jeho vlastní uvažování. Text v úhrnu považuji za dobře napsaný a přínosný, a proto tuto bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou A.

8. 9. 2018

Helena Bendová

