

Oponentský posudek bakalářské práce „Temporalita videohier“

Andrej Sýkora ve své bakalářské práci prozkoumává otázky temporality a především její reprezentaci v počítačových hrách. Pro tyto účely využívá řadu teorií a konceptů, díky nimž má práce interdisciplinární povahu, a propojují se v ní tak herní, filmová, mediální studia i literární teorie. Temporalita je zkoumána na široké paletě počítačových her z různých období herní tvorby od klasik 90. let po nezávislé a experimentální hry z posledních let. Výběr příkladů je eklektický v pozitivním významu tohoto slova a neomezuje se pouze na hry, které explicitně tematizují čas. Nicméně opomenutí některých titulů (jako třeba *Braid*, *Life is Strange*, *Remember Me* nebo v kontextu subžánru procedurálně generovaných tzv. roguelikes *Rogue Legacy*) oslabuje některé argumenty a vzbuzuje pocit selektivního přístupu založeného primárně na vlastní herní zkušenosti. Ačkoliv takový přístup není sám o sobě závadný a rámování příkladů osobními hráčskými zážitky vnáší do práce příjemný autoetnografický nádech, zpracování nadnesených témat kvůli tomu místy působí nahodile. V ideálním případě by vlastní (ve smyslu alternativní k hernímu kánonu) příklady her měly sloužit pro konfrontaci s dalšími tituly a obecně tradovanými předpoklady o reprezentaci času. Proto v práci citelně chybí především ty hry, které obsahují mechaniky založené na manipulaci s časem a které toto téma rozebírají i v narativní složce (*Life is Strange*, *Braid*).

Výběr jednotlivých tematických okruhů by si zasloužil regulérní úvod, v němž by autor ozřejmil svoje motivace a načrtl celkovou strukturu bakalářské práce. Začátek in medias res je sice kvalitně napsaný a relativně srozumitelně kombinuje různé teoretické přístupy v silně narativizovaném stylu, přesto občas odbíhá od tématu a vrství příliš mnoho odboček a vedlejších epizod před tím, než se dostane k jádru práce. Autorova argumentace je ve většině případů přesvědčivá. Esejistický styl působí přirozeně, aniž by zásadním způsobem trivializoval použité koncepty. Přesto je nabízený exkurz temporalitou počítačových her v některých případech až příliš letmý. Analýza vybraných příkladů občas postrádá kontextualizaci a její srozumitelnost pro nehráče bude pravděpodobně nízká. Autor sice korektně pracuje s žargonem počítačových her, některé termíny by si však zasloužily alespoň stručné vysvětlení v poznámce pod čarou.

Práce končí podobně nečekaně, jako začíná. Závěr velmi stručně shrnuje hlavní kapitoly práce a vrací se k otázce, zda temporalita počítačových her je kvalitativně odlišná od jiných mediálních, potažmo uměleckých, forem. Tato linie se však v bakalářské práci vyskytuje spíše v implicitní rovině, a její zodpovězení tak není dostatečně podloženo, přestože se o něj autor pokouší. I přes tyto dílčí výtky nabízí Andrej Sýkora zajímavý a čtivý vhled do temporality počítačových her se solidním teoretickým základem v kontextu bakalářské práce. Doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou B.

Oponent: Mgr. Jan Švelch

V Sušici 5. 9. 2017