

Posudek vedoucí na bakalářskou práci Andreje Sýkory

Temporalita videoher

Andrej Sýkora si pro svou bakalářskou práci zvolil poměrně široké a komplikované, přitom ale v dosavadní odborné literatuře z oblasti game studies nedostatečně zpracované téma – temporalitu videoher. Namísto snahy pojmout tuto oblast zcela systematickým a vyčerpávajícím způsobem, jež by byla na ploše bakalářské práce předem odsouzena k nezdaru, zvolil autor příhodně přístup esejistický a zaměřil se jen na několik výrazných fenoménů spjatých primárně s hráčským prožíváním časovosti počítačových her. Cílem mimojiné bylo odhalit specifika toho, jak videohry svůj diegetický herní čas a čas herního zážitku konstruují a jaké inovativní estetické možnosti to přináší ve srovnání s jinými časovými uměními.

Andrej v textu kombinuje pozorné analýzy jednotlivých her a vlastních herních zážitků se zobecňujícím přemýšlením o rozličných podobách herní temporality – od dojmu přítomnosti definovaného určitou nahodilostí a efemérností toho, co se děje, přes úzkost spjatou s herními časovými limity, či umělou strukturaci času v tahových hrách až po (ne)konečnost her. Jakousi linií, která spojuje tyto jednotlivé úvahy, je uvažování o konvencionálnosti/realističnosti časových herních zážitků, stejně tak by bylo text možno v podstatě zařadit – i když jej Andrej takto nerámuje – do fenomenologického uvažování o videohrách. Jeho postřehy, pohybující se na poli estetického, až filosofického zkoumání videoher, jsou z mého pohledu často objevené a dobře argumentované, umožňující vskutku lépe pochopit specifika herního nakládání s časem.

Autor v textu používá poměrně široký rejstřík odborné literatury nejen z oblasti game studies, přičemž jeho text netrpí klasickým neduhem bakalářských prací, v nichž studenti často citují jen ornamentálně, aniž by citované literatuře opravdu rozuměli, nebo aniž by ji skutečně využili coby další krok v rámci své argumentace – Andrej oproti tomu nepoužívá myšlenky jiných pisatelů v rámci svého eseje „na efekt“, ale pro funkční dialogické rozvíjení vlastních linií myšlení. Esejistický styl mu umožnil přimíchat organicky do textu i subjektivní vzpomínky, jemnou ironii a na několika místech až literární pasáže, což jeho text z čtenářského hlediska oživuje.

Abych jen nechválila: na textu je přeci jen trochu znát, že vznikl poněkud uspěchaně a na několika místech se příliš rozpadá, resp. skáče ne zcela plynulým a srozumitelným způsobem od jedné myšlenky k druhé. Nejvíce patrné je to na 2. kapitole Úzkost a repetitivnost, v níž je obsaženo až příliš mnoho příkladů a separátních postřehů a není vlastně jasný vzájemný vztah mezi zkoumanými fenomény časové úzkosti a repetitivnosti – proč jsou tyto dva aspekty herních zážitků spolu v jedné kapitole? Podobně pak ve 4. kapitole nazvané cykličnost a konečnost je podle mne zajímavě zpracované téma (ne)konečnosti, ale cykličnost je rozvedena na mnohem menší a ne zcela dostatečné ploše.

Navzdory těmto menším nedostatkům tuto bakalářskou práci považuji za nadprůměrně kvalitní, jelikož zpracovává elegantním a originálním způsobem velmi komplexní a dosud nedostatečně prozkoumané téma. Doporučuji ji proto k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou A.