

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Filozofická fakulta

Ústav věd o umění a kultuře

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Autor práce a studijní obor: Bc. Václav Brixí, Kulturní studia

Název práce: „SOME TREES FLOURISH, OTHERS DIE?": PŘÍLEŽITOSTI A PROBLÉMY VZNIKU VIDEOHERNÍHO KÁNONU

Oponent práce: prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc.

Slovní vyjádření, náměty a otázky k obhajobě:

Jde o práci s nosným, atraktivním tématem, které je aktuální a otevřené, a proto je jeho řešení přínosné nejen pro autora, ale i pro obor. Práce vyniká zralostí, uvážlivostí a schopností koncentrovaného přemýšlení a adekvátního převádění výsledků práce myslí do textové podoby. Je dobře koncipovaná i komponovaná, umí zacílit na jednotlivé dílčí otázky a ty dostatečně zevrubně a citlivě analyzovat. Využívá dostatečně široké spektrum adekvátní odborné literatury k řešeným tématům a s touto literaturou je schopná vést dialog, a ne pouze konspektovat využitelná tvrzení. Zobecnění, která práce s takto abstraktním tématem nesporně musí dělat, jsou vesměs střízlivá, promyšlená a soudná, čímž se pak vyjevují i jako relevantní. Výklad navíc obecnou problematiku doprovází ilustrativními příklady, což ještě umocňuje výkladovou zřetelnost a čtivost. A kladně zmínit je třeba i dostatečný historicko-vývojový zřetel: především v pasážích o formování videoherního kánonu využívá Václav Brixí příklady her od 80. let 20. století dále a je užitečné, že tyto hry vesměs datuje a sleduje dynamiku postupných proměn i zlomových bodů.

Maximálně chci ocenit dvě věci:

- 1) Schopnost zkoumanou problematiku skutečně vykládat, a to s nastavením modelového čtenáře jako odborníka na širokou oblast kulturních studií, ale bez specifické imerzní zkušenosti se světem počítačových her. Díky tomuto nastavení není při četbě nutné průběžně googlovat a odbíhat do dalších textů na daná témata.
- 2) Terminologickou preciznost: terminologie v oblasti game studies je i v angličtině, natož pak v češtině neusazená a proměnlivá. Václav Brixí výkladové termíny vesměs zakotvuje ke zdrojům, takže je patrné, v jakém pojetí je ten který terminologický výraz míněn.

K výkladu mám jen několik dílčích podnětů či otázek:

- 1) Jádrem první části je otázka žánrového rozvrstvení videoher, tématem druhé pak vznik kánonu. Nemíním vyžadovat povinné cviky, ale u obou takto zatížených pojmů by možná bylo dobré vykročit i mimo svět game studies (kam jsou oba již dávno existující pojmy přeneseny)

a prozkoumat a načrtnout jejich obecný význam či pojmovou náplň ve studiu umění a kultury tak vůbec. Pojmy žánru i kánonu vznikají v prostředí reflexe literatury, výtvarného umění, hudební vědy či později filmu, a bylo by užitečné si je nějak sumarizovat, než s nimi na pole game studies migrujeme, abychom věděli, co (a proč) si tam vlastně neseme.

2) Na několika místech práce odcituje část textu někoho jiného a pak o této pasáži mluví jako o „citaci“. Např. na s. 78 se k citátu z Bogosta následně vztahuje tato věta: „Podstatnou informací, kterou v citaci sděluje, je ona procedurální rétorika.“ Je to jen slovíčkaření, ale to označení je rušivé. Bogost ani nikdo další z citovaných nepsali citaci, psali knihu, článek atd. Citaci či citát z toho – překladem a vložením do svého výkladu – udělal až Václav Brixí. Z pohledu *sensu stricto* je tedy výraz „citace“ zavádějící.

3) Práce má ryze formální a dosti vyprázdněný Závěr. Opět jde jen o dílčí výtku, protože smysluplně shrnujících a abstrahujících pasáží se dočkáme už na stránkách předchozích. Ty jsou však pořád věnovány jednomu ze dvou centrálních témat – kánonu. Shrnují, které by sklenulo v úvodu vyložené téma žánru (byť je i v pasážích o kánonu funkčně rozpuštěno a výkladově využito) spolu s tématem kánonu, se tak nedočkáme.

Z hlediska jazyka a stylu lze konstatovat, že výkladový styl je přiměřený a činí čtení textu vesměs srozumitelným, aniž by problematiku posouval k banálnímu, nebo naopak zaumnému pólu. Práce je i dobře zredigovaná z hlediska překlepů, odkazování a dalších rysů. Jedinou výtkou v tomto ohledu jsou opakující se chyby v interpunkci, které jsou časté a svou chybovostí na sebe upozorňují a odvádějí čtenáře od koncentrace na řešená témata. Chyby v interpunkci se vyskytují s neochvějnou pravidelností takřka na každé stránce. Podobně pak z textu vystupují jazykové chyby typu „V ranných diskusích“ (s. 13); „Z komunity moderů hry Doom vzešli i některá slavná jména“ (s. 30); „Ty se běžně v rámci zachování popularity podřizují dlouhodobému vývoji a obdrží spousty podstatných změn ve všech oblastech“ (s. 42). Ty jsou však pouze příležitostné. Práce má i velmi pečlivě vypracovaný soupis literatury a zdrojů. Zde bych – když opět poměříme kritérii ideálu – vytkl jen rozkolísanost v psaní anglických titulů: některé jsou uváděny s velkými písmeny u všech plnovýznamových slov („Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature.“, s. 81), jiné naopak využívají jen první velké písmeno v názvu („Persuasive games: the expressive power of videogames“, s. 81). Kromě sjednocení by i tituly nosičů (názvy knih, časopisů, webových stránek atd.) bylo dobré psát kurzívou.

Celek diplomové práce s potěšením hodnotím jako pozoruhodně nadstandardní a přínosný pro obor, protože dané téma nebylo v českém kontextu kulturních studií dosud zpracováno, a úroveň tohoto zpracování umožňuje danou mezeru zacetit.

Navrhovaná klasifikace: výborně

.....
podpis oponenta práce

V Českých Budějovicích dne 16. 8. 2023

Stupeň klasifikace:	výborně	velmi dobře	dobře	nevyhověl
---------------------	---------	-------------	-------	-----------