

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Filozofická fakulta

Ústav věd o umění a kultuře

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Autor práce a studijní obor: Bc. Václav Brixí (Kulturální studia)

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

Vedoucí práce: Mgr. Vera Kaplická Yakimova, Ph.D.

Slovní vyjádření, náměty a otázky k obhajobě:

Diplomová práce Václava Brixího navazuje na jeho bakalářský výzkum svým zaměřením na problematiku videoher. Autor práce si pro tentokrát vybral téma více teoretické a inovativní, téma, jež není v tomto oboru téměř vůbec prozkoumáno. Brixí tak měl za cíl vstoupit do neznámé a možná ani skutečně nezapočaté diskuze a být průkopníkem tohoto tématu v Čechách. Podoba textu, kterou předložil pro posuzování, tento ambiciózní cíl přímo nenaplnila, zároveň ale dokázala nabídnout mnoho podnětných otázek k přemýšlení. Tento nesoulad mezi zadáním, očekáváním a realitou práce mi jako školitelce ztěžuje hodnocení. Na jedné straně přijímám svoji spoluvinu a zodpovědnost za konečnou podobu textu, na druhou věřím, že není dobré tento rozpor zastírat. Když čtu diplomovou práci Václava Brixího, tak se nemohu zbavit nutkání číst ji jako virtuální palimpsest – skrz to, co je psáno a dáno vidím to, co mohlo být. Proto i tento posudek rozdělím na dvě části.

Co je psáno a dáno je diplomová práce, která je psaná velmi dobrým stylem a prokazuje talent autora otevírat možnosti k přemýšlení jak pro poučené, tak pro nepoučené čtenářstvo. Brixí se nejen orientuje ve zkoumaném materiálu, ale je vypravěčem, který vede a osvětluje cestu. V diplomové práci se postupně věnuje problémům jako je specifčnost videoher jako umění, množnosti a problémy kategorizace videoher, odkrývá příběhy inovace a evoluce videoher, řeší definici identity videoher, vliv technických inovací na hodnocení konkrétních děl atd. Na podrobnějších případových studiích pak Brixí ozřejmuje předem představenou diskuzi a čtenářstvu je tak poskytnuta velice podrobná argumentační cesta k nabídnutým závěrům. V pojednání o hře *Dark Souls* a diskuzích, vedených ohledně jejího žánrového zařazení, například můžeme shledat obecnější otázky po tom, jakou roli hraje žánr pro koncipování nové umělecké oblasti. Při pojednání o *Overwatch 1* a *Overwatch 2* jsme vedeni k tomu přemýšlet o identitě videoher a zvážit rozhodnutí, zda kanonizovat jednotlivé verze her, nebo celou sérii. Dále se autor věnuje i obecnějším kulturním otázkám, spojených s aktuálními problémy jako

jsou gender, třídní rozdíly, politická cenzura. I zde je dobře vidět, že videohry stojí v současnosti ve středu popkultury a staly se dobrým materiálem pro studium kultury obecně.

To, co v práci ale není a mohlo být, je explicitní výzkum kánonu videoher. Autor opakovaně tvrdí, že to nebo to má vliv na videoherní kánon, ale tím vlastně většinou propojení s tím, o čem píše končí. Charakteristický je fakt, že se Brixí neopírá o žádnou zásadní odbornou literaturu o kánonu jiných umění. Text se tváří, jako by videoherní kánon vznikl ve vzduchoprázdnu, přičemž by se mohl opřít o mnoho odborných publikací, které řeší obdobné problémy, jen na jiném materiálu. Na straně 46 se například Brixí pozastavuje nad faktem, že ve videoherním kánonu najdeme mnoho „periferních titulů“. Autor píše: „Množina periferních titulů je však mnohem menší a je poměrně větší šance, že dokážou zaujmout, překvapit a uchvátit. Možná i z toho důvodu najdeme v kanonických výčtech tyto videohry v poměrně silném zastoupení, ačkoliv často nejsou komerčním trhákem.“ Nenapadne Brixího jiný důvod pro úspěšný vstup vysoce estetizovaných a náročných videoherních děl do kánonu, než je fakt, že mají menší konkurenci, protože je jich celkově méně? Kdyby se podíval na kánon literatury či filmu, jsou v něm spíše díla esteticky hodnotná nebo komerčně úspěšná? Co to vypovídá o kánonu jako konceptu? Bylo by dobré, kdyby se o takové analogie pokusil alespoň během obhajoby, a to **s pomocí vhodné odborné literatury**, kterou dle mého názoru již dobře zná.

Napětí mezi komerčním úspěchem a hodnotou vysokého umění je velice zajímavým a diskutovaným problémem, kterému se Brixí mohl (s ohledem na problematiku videoher) rovněž věnovat hlouběji. Třeba na straně s. 40 se takové pojednání přímo nabízí, když autor řeší, jak se postavit ke sportovním simulátorům: „Se sériemi sportovních simulátorů je to však jinak. Neobsahují žádnou narativní strukturu, nevyužívají komplexní estetické prvky a obecně neaspirují na to být uměleckým dílem. Jejich role ve videoherní historii a kánonu je však nesporná. Pravděpodobně už z důvodu obrovské popularity samotných sportů, které mají po celém světě obrovskou fanouškovskou základnu.“ Jak je možné, že simulátory zároveň nechtějí být uměleckým dílem, ale vlastně jsou neodlučnou součástí kánonu? Nesnažil se autor přesvědčit čtenářstvo, že jsou videohry uměním, a proto mají kánony, tj. hodnotná díla, která je třeba zachovat? Vede tedy vstup do kánonu přes popularitu u hráčů? Musí být popularita aspoň trvalá? Je dostatečným měřítkem? Nepomohla by paralela s rozdílem mezi kánonem filmu a žebříčkem nejnavštěvovanějších filmů v dějinách? Můžeme vůbec brát uživatelské hlasování na internetu jako kánon? A pokud přijmeme, že sportovní simulátory neodlučně patří do videoherního kánonu, jaké jiné zdůvodnění by se dalo navrhnout, než je kritérium popularity? Přiznám se, že toto jsou otázky, které mi přijdou zásadní a které se v práci vůbec neobjevily. Autor popisuje materiál, přibližuje se k tomu položit otázku, ale pak se jí nesnaží odpovědět.

Další slabinou textu je, že Brixí místy zapomene na nutný odstup a staví se k nabídnuté diskuzi jako arbitr, který musí zajmout hodnotící stanovisko. S tím souvisí i přechod do více novinářského či fanouškovského stylu. Například na straně 26 autor píše: „Ačkoliv se snažím chápat Woodovu snahu o poukázání na nedostatky souls-like coby žánru, přesvědčují mě jeho argumenty o opaku. A sice že jsou tituly sdílející specifické souls-like mechaniky jednoznačně výlučné a potřebují vlastní kategorii. (...) Domnívám se, že by však nebylo adekvátní, kdyby byla tato nutnost specificky žánru souls-like vyčítána. Ostatně určitá míra znalosti či zkušenosti je potřeba ke kategorizaci v jakémkoliv jiném odvětví společnosti a kultury.“ Anebo obdobně na straně 30-31: „Nejpodstatnějším přínosem celé této inovace je však popularizace celého

fenoménu modování, která se titulu Doom podařila skvěle. Ostatně bez modů a moderských komunit by videoherní průmysl nikdy nestvořil takové legendy jako například *Counter-Strike...*“. Kvůli autorovu spěchu při odevzdávání práce bohužel zůstaly nekorigované pravopisné chyby, které práci zbytečně hyzdí. Sice mi nepřínáleží rodilému mluvčí vytýkat pravopis či styl, ale opakování parazitních slov a špatné shody podnětu s přísudkem jsou i mně trnem v oku.

Celkově práci Václava Brixího hodnotím jako povedenou a její přínos do málo probádané oblasti jednoho z nejdůležitějšího fenoménu naší současnosti považuji za patrný. Zároveň nemůžu skrýt fakt, že se tu pojem kánon stál ornamentem, a ne ústředním problémem, jak bychom dle zadání čekali. Z tohoto důvodu práci doporučuji k obhajobě, ale hodnotím ji „pouze“ jako velmi dobrou. Pokud by však oponent a komise Brixího výkon během obhajoby ohodnotili jako výborný, nebudu se bránit zlepšit známku na výbornou.

Navrhovaná klasifikace: velmi dobře

.....
podpis oponentky práce

V Sofii, dne 22. srpna 2023

Stupeň klasifikace:	Výborně	velmi dobře	Dobře	nevyhověl
---------------------	---------	--------------------	-------	-----------