

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Eliška Divišková		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Střihová skladba / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Analýza trailerů nejúspěšnějších digitálních her za rok 2018		
Oponent práce	MgA. Michal Böhm		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Abstrakt a klíčová slova				X			
Naplnění tématu a rozsah práce			X				
Nastavení cílů a metod práce			X				
Etické aspekty práce							X
Celkový postup řešení			X				
Členění práce (kapitoly, odstavce...)				X			
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu		X					
Úroveň teoretické části práce				X			
Úroveň analyticko-výzkumné části práce					X		
Úroveň projektové části, pokud je součástí							
Splnění cílů práce, závěr a jeho formulace		X					
Struktura a logika textu				X			
Přesnost formulací, odborný jazyk			X				
Úroveň jazykového zpracování			X				
Inovativnost, kreativita a využitelnost			X				
Formální úroveň práce, přílohy					X		

Vzhledem k mojí absenci na státní závěrečné zkoušce, a tedy nemožnosti setkat se osobně s autorkou práce, dovoluji si přiložit rozsáhlejší a detailnější hodnocení, ve kterém – jakožto oponent – budu upozorňovat především na nedostatky jejího textu.

Práce Elišky Diviškové je nejsilnější v její analytické části, kde vyhodnocuje výrazové prostředky trailerů jednotlivých her, a kde pečlivou (ale někdy až unavující) deskriptivní metodu doplňuje o vlastní interpretační postřehy a shrnující závěry. Značně problematická jsou ovšem její metodologická východiska a také fakt, že úvod a závěr její práce inzerují poněkud zavádějící cíle. Analytická část její práce jednoduše nekoresponduje s tím, co chtěla autorka vyzkoumat, a co se domnívá, že ve výsledku naplnila.

Nejprve k metodice její práce. Autorka jasně neuvádí zdroj, ze kterého čerpala „žebříček deseti nejúspěšnějších digitálních her roku 2018“. Odkazuje ke statistikám úspěšnosti her na distribuční platformě Steam a k výsledkům soutěže The Game Awards (což jsou dva kvalitativně diametrálně odlišné zdroje), z čehož vyplývá, že si autorka spíše vytvořila vlastní individuální vzorek zkoumaných her. Vybrané tituly proto nelze zjednodušeně označovat za „komerčně nejúspěšnější hry roku 2018“. Činí to název její práce poměrně nepřesným a jeho následný obsah i lehce nedůvěryhodným. Její „osobní výběr deseti komerčně úspěšných her z roku 2018“ – jak by se měl vzorek titulů správně označovat – navíc není příliš reprezentativní, jelikož velká většina zvolených titulů patří primárně do stejného videoherního žánru: akční. Vzhledem k tomuto faktu se proto „přehledovka“ herních žánrů, která je uvedena v metodologii, jeví jako zcela nadbytečná, a svou stručností je navíc často zavádějící. (Autorka se ve své studii věnuje v devíti případech z desíti hrám akčním, tři hry z jejího výběru operují s prvky RPG a pouze dvě hry se svým žánrem výrazněji vymykají. Jde o hry *Frostpunk* a *Soulcalibur VI*, u kterého přitom není uvedeno, že jde o specifický žánr bojové hry.)

Dalším a poměrně závažným problémem je způsob práce s primárními zdroji, tedy herními trailery. V práci není nikde uvedeno ani zohledněno, že videohry se obecně v rámci marketingové kampaně téměř nikdy neprofilují pouze jedním oficiálním trailerem. (Tato informace je uvedena pouze u titulu *SCUM*.) Autorka nijak nevysvětluje svůj výběr konkrétního traileru z celé palety trailerů, a bohužel ani nerozlišuje mezi poměrně častým dělením na „cinematic“ a „gameplay“ trailer. (Upřednostňuje spíše trailery „cinematic“, které neobsahují mnoho ukázek ze hry, a více odpovídají jejímu výzkumu.) Celkově tedy autorka v metodologii dostatečně neobjasnila klíč, ze kterého vzešel onen žánrově monotónní výběr her, a krom toho ani neobhájila výběr konkrétních trailerů z dalších alternativ. To činí její metodická východiska poměrně chatrnými.

Nástroje autorčiny formální analýzy se – podle mého soudu – také nezdají zcela adekvátní, jelikož primárně slouží ke zkoumání filmového díla a nikoli počítačové hry. Na mladší médium videoher lze sice bez problémů aplikovat neo-formalistickou analýzu – což autorka přesvědčivě v analytické části dokládá – nicméně takto radikálním zúžením použitých analytických nástrojů je médium videoher ochuzeno o svou vlastní specifičnost (na kterou autorka přitom na více místech upozorňuje). V precizních tabulkách je ke každému hernímu traileru tak pouze uváděna položka, zda trailer „disponuje informací, co je obsahem hry“. Přitom by si herní trailery spíše zasluhovaly samostatnou kategorii, ve které by se například vyhodnocovalo, jaké *herní* informace divákům „foršpan“ sděluje. Srovnání toho (v podkategorii „shrnutí“), jak obsah traileru odpovídá herním mechanikám, mi přijde příliš stručný, nepravidelný a nesystematický.

Nyní k avizovaným cílům a závěrům práce. Autorka vychází z lehce pomýlené představy, že komerčně úspěšná hra se automaticky vyznačuje i kvalitním trailerem (z nichž

snad můžeme nějakým způsobem „vydestilovat“ recept na funkční herní trailer). Komerčně úspěšná hra přitom nemusí mít za každých okolností dobře vystavěný trailer, a stejně tak dobrý trailer nezaručuje hře její komerční úspěch. Práce si, ale právě na základě tohoto chybného předpokladu, klade za cíl jednak najít u vybraných trailerů „společné strukturální prvky a formální postupy“ a následně „poskytnout informace ohledně know-how“ při tvorbě herního traileru. První z vytyčených cílů sice práce naplňuje dostatečně, nicméně její závěr postrádá důslednější vyhodnocení dat získaných během výzkumu (jinými slovy v práci chybí syntéza poznatků). Spokojuje se tak s pouhým výčtem „nejčastěji používaných prvků“, které samy o sobě postrádají výraznější výpovědní hodnotu. Navíc se toto vyhodnocení zaměřuje hlavně na prezentaci narativu hry a nezohledňuje žánr ani herní náplň. Výsledek sekundárního cíle se právě proto jeví jako ještě chudobnější. Seznam nejčastějších formálních prvků (slowmotion, J-cut, L-cut, interpunkce, střih na beaty atd.) a dramaturgických prvků (háček, sdělení mini-příběhu, dějový rámec) by možná mohly posloužit jako pomůcka nenáročnému střihačovi filmových trailerů, ale rozhodně nemohou fungovat jako patřičný „know-how“ pro tvůrce trailerů herních. V závěru práce autorka ještě zbytečně vypichuje několik dalších a nenaplněných cílů: Její práce rozhodně nepomáhá „ujasnit zařazení a důležitost digitálních her ve společnosti“ a nezkoumá ani to, jak trailery digitálních her „pracují s reklamou“ (k tomu by opět potřebovala jiné metodologické náčiní).

Na druhou stranu si dovedu představit, že při správně nastavené a ujasněné metodice práce, by Eliška Divišková mohla – se svými analytickými schopnostmi – dospět k zobecňujícím postřehům a překvapivějším závěrům. V této podobě ale práci bohužel jako „unikátní“, jak ji ona sama v závěru vyhodnocuje, neshledávám. Práci kromě toho sráží i celková úroveň jazykového zpracování.

Závěrem ještě krátká poznámka: Hry jsou již několik let součástí seriózního vědeckého zkoumání (game studies). Není proto nutné začínat práci o digitálních hrách jejich obhajobou a omílat stále dokola, že hry nejsou ztrátou času. (Ostatně i to, že Helena Bendová ve své knize obhájí počítačové hry jako umělecký druh je poměrně staromódní a ve světě již dávno překonané.) V dnešní době se také jeví jako zcela zbytečné vysvětlovat v úvodu práce, co je to vlastně ta digitální hra.

Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):

- Podle jakého klíče byl skutečně vybrán vzorek her a proč tento vzorek není žánrově rozmanitější?
- V jakém poměru analyzované herní trailery obecně pracují se záběry z interaktivních částí hry (gameplay) a s „filmovými“ částmi hry (cutscenes)? Proč si autorka nevybrala trailery (tzv. gameplay trailery), které spíše než děj ozřejmují herní zážitek?
- Jaké jsou tedy závěry (onen know-how) pro tvůrce herních trailerů? A co si z něj mohou vyvodit tvůrci, jejichž hry nepatří do akčního žánru a ani nepracují s realistickou reprezentací předkládaného herního světa? (Pro inspiraci uvádím namátkou tři takové úspěšné hry z roku 2018: *Dead Cells*, *Minit*, či *Tetris Effect*.)

Návrh klasifikaceD.....

V(e) dne

.....
podpis oponenta práce