



INFORMACE PRO STUDENTY A STUDENTKY POKYNY K VYPRACOVÁNÍ OBHAJOBY ROČNÍKOVÉ PRÁCE PRO AKADEMICKÝ ROK 2019/2020

Dokument obhajoby ročníkové práce musí mít níže uvedenou strukturu:

- Jméno a příjmení studenta
- Ateliér
- Ročník studia
- nadpis „**Obhajoba ročníkové práce pro akademický rok 2019/2020**“
- Název práce, pokud má student práci pojmenovanou
- Vlastní text obhajoby
- Datum
(Jako titulní stranu použijte přiloženou předlohu.)

V obhajobě ročníkové práce by neměla chybět žádná z těchto složek:

1. **Téma** – jaká témata student/ka zpracovával/a, důvody jejich volby, jaké možnosti témata nabízela.
2. **Proces** – v jakých etapách práce probíhala, k jakým rozhodnutím student/ka dospěl/a, případně jaké možné směry vývoje byly opuštěny, navazovalo-li se na vlastní předchozí školní výsledky, jak proces ovlivnily konzultace a další impulsy.
3. **Prostředky** – použité technologie, techniky, materiály, přístupy, ale i myšlenkové konstrukce, úvahy, strategie.
4. **Souvislosti** – spřízněná a inspirující díla, autoři či hnutí z historie nebo současnosti, jak se práce jeví z hlediska kontextu oboru nebo žánru, odlišná řešení obdobného tématu.
5. **Reflexe** – prokázat schopnost kritického a analytického pohledu i na vlastní tvorbu, zdůraznit přítom aspekty, které se během ročního úsilí podařilo přivést do žádoucího tvaru, anebo které ukazují perspektivu dalšího rozvíjení.

Rozsah obhajoby činí **1,5 až 2 normostrany** (cca 2 500 – 4 000 znaků). Po jazykové i typografické stránce by měla obhajoba ročníkové práce odpovídat vysokoškolskému stupni studia.

Obhajoba ročníkové práce se odevzdává v elektronické podobě asistentům a asistentkám Vašich ateliérů (e-mailem, MS Teams). Obhajobu je nutné odevzdat nejdéle do 10:00 dne 12. 6. 2020.

Postup odevzdávání:

1) 1 x zaslat e-mailem s níže popsányi náležitostmi na adresu Vašeho/Vaší asistenta/asistentky

- připojený soubor vlastního dokumentu ve **formátu PDF** pojmenujte podle vzoru „**PŘÍJMENÍ Jméno-Ročník-Ateliér-akademický rok**“ *tedy například „NOVÁK Jan-2-MAL1-2018-19“*
- asistenti a asistentky zašlou hromadně sesbírané písemné obhajoby na studijní oddělení a nahrají do MS Teams.

Upozornění: Písemná obhajoba je vedle složení předepsaných zkoušek a zápočtů nedílnou součástí hodnocení ročníkové postupové zkoušky. Pokud obhajobu se všemi výše uvedenými náležitostmi neodevzdáte ve stanoveném termínu, ročníková postupová zkouška Vám nemusí být uznána.



Jméno a příjmení
studenta:

Natálie Kubíková

Ateliér:

Nová Média 2

Vedoucí pedagog/
pedagožka:

Kateřina Olivová, Darina Alster

Ročník: 3.

Datum vypracování
obhajoby:

4. června 2020

OBHAJIBA ROČNÍKOVÉ PRÁCE PRO AKADEMICKÝ ROK 2019/2020

Název ročníkové práce:

“Žehra”

Vesnice Žehra je inspirována událostmi z března 2020. V romské osadě na východním Slovensku v Košickém kraji propuklo po návratu několika romských obyvatel zpět do vesnice onemocnění covid-19. Nakažených bylo několik desítek obyvatel osady. Spoustu z nich často jezdí pracovat do zahraničí nebo tam utíkají před tíživou situací na Slovensku. V regionu je pro romy totiž minimální nabídka práce, což má za následek, že romská osada v Žehře žije již téměř přes 50 let pouze na sociálních dávkách. V době vyhlášení nouzového stavu se ze zahraničí vrátilo několik stovek romů, kterým bylo doporučeno zemi opustit, nebo se báli, že by byli na delší dobu odstrženi od svých rodin. Pro osadu byla tato nouzová situace do velké míry devastující, jelikož bylo pro její obyvatele velmi obtížné najít si práci či se za těchto podmínek vzdělávat. S vypuknutím onemocnění covid-19 v osadách přišla i postupná nařízení. Lidé nejdříve sami umístili nakažené do budovy staré školy, kam jim poslali jídlo a základní potřeby. Slovenská vláda však brzy na to nařídila naprosté uzavření vesnice z důvodu velkého rizika nákazy mimo osadu. Byla povolána armáda a policie, aby vesnici po dobu nouzového stavu uzavřeli a postarali se o to, aby se nákaza dále nešířila. S příchodem armády se objevil problém u neziskových organizací, které z preventivních důvodů armáda do vesnice nepustila. Organizace sloužily v osadě převážně jako zprostředkovatelé práce pro její obyvatele, jelikož právě s nezaměstnaností se vesnice potýká nejvíce. Znemožněn byl také přístup do škol, včetně mateřské školy, pozastavena byla i dovážka jídla. Spoustu místních dětí dojíždí do školy mimo osadu, ale jejich výuka nemohla probíhat distančně, jelikož málo které dítě z osady vlastní mobilní telefon či počítač. Život v osadě se zcela uzavřel a nezbyvalo nic jiného než čekat. „Pro místní Romy je podle znalců místní komunity těžší dodržovat karanténu nejen proto, že jsou zvyklí se často scházet, ale také jich bydlí hodně v jedné domácnosti. V osadách navíc často schází vodovod a kanalizace, což je komplikace při dodržování preventivních hygienických opatření. Na problém přitom pracovníci neziskových organizací upozorňují politiky už léta. V uzavřených osadách navíc mnohým chybí jídlo i peníze. Pytle s potravinami dovezli pracovníci a dobrovolníci z neziskových organizací na kraj uzavřených osad, kde hlídají vojáci. Ti tam směli pytle položit na zem a ustoupit dva metry nazpátek – teprve potom mohli k zapáskované „hranici“ osady přistoupit Romové a pytle si vzít,“ píše deník A2larm. Zavření osady také vedlo k pozastavení neziskových komunitních center, které ve velké míře přispívaly ke vzdělání a smysluplnému trávení volného času dětí a mládeže.

Projekt „Žehra“ je vytvořená v The Sims 4, čímž se stává spíše hrou ve hře. Pracuji zde s myšlenkou, jak využít hru jako pouhé médium, které se díky svým vlastnostem stává nositelem určité kritické informace. Ve hře The Sims 4, která je nejnovějším dílem série, se můžeme k takovému výsledku částečně dostat. Smyslem hry bylo napodobit situaci z romské osady v době jejího uzavření kvůli nákaze covid-19 a uvést hráče a hráčky do této problematiky tím, že budou následovat nová doporučená pravidla hry, která jsou postavena na reálných informacích o osadě Žehra. Hráč si město bude moci stáhnout do své The Sims 4 hry a zjistit, jakým způsobem je město členěné. Ke hře mají hráči také přiložené informace, které je navádí při jejich hraní. Ty samozřejmě můžou a také nemusí dodržovat, jelikož stažená hra je již právem jejich. Cílem projektu bylo částečně parazitovat na hře, která je založená na potřebách lidí, v místě, které jim tyto potřeby nemůže poskytnout. Osada je vytvořená na základě vizuálů, které jsou dohledatelné na internetu, především na webové stránce romea.cz. Časosběrný dokument Romský Král, který od roku 1975

do roku 2009 točil režisér Viliam Poltikovič, spoločne s kameramanem Richardem Špúrem, vypráví, jak spolu navštěvovali osadu Žehra. V roce 1975 se měl na jejím místě zřídit reprezentativní panelový dům, kam se romské obyvatelstvo mělo přestěhovat. Bohužel se veškeré obyvatelstvo nevešlo do dvou panelových domů, a tak velká část osady stále žije mimo tyto domy v ručně postavených obydlích, kterým schází sanitární vybavení. Tato budova a mnoho dalších jsou také obsažené ve hře, stejně tak jako komunitní centrum, či hornatá půda, která osadu lemuje. Hráči mohou také interagovat s policií, či armádou, která je součástí vesnice a která podle pravidel musí mít minimálně s deseti lidmi určitý typ konverzace. Pravidla obsahují body ohledně hygieny ve vesnici, či také jídla, jíst se může pouze tehdy, když již postava omdlévá hladu. Neměly by se používat „cheaty“ na peníze, ale nechat rodinám přednastavené množství peněz. Pro domácnosti, které vlastní sporák, či záchod platí podle pravidel zákaz spravování těchto rozbitých věcí v domácnostech. Hráč by měl také postavy dostatečně bavit a zprostředkovat jim společenský a milostný život. Hra mimo jiné obsahuje postavy LGBTQ+. Rodiny ve vesnici mají svůj původ a každá z nich je tvořena podle nejvyskytovanějších příjmení a jmen na Slovensku, podle článku na webu romea.cz, či také přímo z dokumentu. V ideálním případě by měl hráč svou zkušenost z hraní poté popsat na předem domluvený email, či streamovat samotné hraní této vesnice a podělit se o jeho pocity z hraní. Hra by měla být nabídnuta co nejvíce hráčům, především streamerům, kteří zkušenost nasdílí na herní weby. Žehra je ke stažení pro hráče, kteří mají hru The Sims 4, na stránkách thesimsresource.com.

Hra The Sims nejprve vznikla jako vizualizační program pro architekty, ale brzy v ní vývojáři našli nový potenciál, který byl pro mnoho hráčů zcela novou herní zkušeností. Prvním díl - The Sims, vznikl již v roce 2000 a jeho základní podstata zněla následovně: „Hráč měl na starost jednu či více osob, kterým ze začátku hry postavil nebo koupil dům a musel se starat o jejich potřeby, které byly vyjádřeny ukazateli nálady, čistoty, společnosti, hladu, únavy, zábavy a prostředí. Pokud „simík“ měl některý z ukazatelů v kritickém stavu, nejdříve protestoval. Později, pokud měl například zanedbanou hygienu, začal zapáchat, pokud byl velmi unavený, mohl usnout ve stoje nebo omdlít, pokud měl kritické hodnoty na ukazateli potřeby toalety, tak se počůral.“ The Sims 4 nabízí možnost vytvořit si postavu, postavit si dům, či vybavit pozemek a hrát život, jako jakýkoliv člověk, pouze s běžnými nástrahami života. Hra také nabízí spoustu dodatků, kde můžeme například vlastnit zvíře, vánoční ozdoby, či se stát upírem. Nic z toho ale nepodněcuje k fantasy, či výpravným misím. Hra se stala velmi populární pro svou myšlenku, že je v ní vše možné, což také přitahuje spoustu nehráčů, kteří nenašli cestu k akčním hrám, ale spíše rádi vybavují a vytvářejí. Silným aspektem hraní The Sims 4 je také custom content, autorské modifikace předmětů či prvků hry, které si do té své můžete stáhnout a tím vytvářet specifičtější představu o světě, který hraje. Hra je inspirovaná několika existujícími hrami, jedná se například o The Uber Game, hra se sociálním přesahem informace, kde jezdíte s taxikářem z Uber aplikace a pomáháte mu vydělat peníze, či například průvodce s názvem Empathy Engines od Elizabeth Sampat, kde vysvětluje, proč je důležité pracovat s provokací a dalšími metodami ve hrách, které podporují změnu herních strategií.

Ve své práci jsem nejprve začala pracovat s hrou Red Dead Redemption 2, která byla vydaná v roce 2019 a okamžitě se stala hitem, na který spoustu hráčů prvního dílu úpěnlivě čekalo. Cílem bylo prožít situace spojené s ženskými postavami hry, které se svými příběhy staly velmi kontroverzní, ve světě internetu. Hra se pyšní velmi realistickou grafikou, která měla v několika momentech za následek rozporuplné reakce. Youtuber Shirako totiž na svém video kanálu zveřejnil

hned několik videí, jak v jedné vedlejších misí, kde můžete pomáhat postarší dámě-feministce, ke schválení voleb také pro ženy, ženu týrá a nechává jí prožívat různé velmi naturalistické mučení a následnou smrt. To zaznamenává jako akt zábavy. Youtuber dostal od webového portálu pokutu, když video rozběhlo vlnu šovinistických reakcí v komentářích. Magazín [vice.com](https://www.vice.com) o této události informoval na svém webu, kde se také podělil o konverzaci s tímto streamerem. -“That being said, Shirrako does raise a legitimate question. Gaming is one of the most popular categories on the platform, and YouTube is filled with footage of violent video games. How does YouTube decide when a video of a Scorpion from *Mortal Kombat* decapitating a female character is just a game, and when is it promoting real world violence?”. Ptá se autor článku. Hra odkazuje k určitým feministickým tendencím v době po “Me Too”, ale také se stále drží velmi nízko v rámci ženské herní emancipace, jelikož jsou zde velmi rozlišné postavy žen a stále většina z nich odkazuje k female gazingu v herním prostředí.

Práce s tématy hry, jako s tématy vedoucími ke kritickému zamyšlení a také práce s hrami, které mají potenciál rozšiřovat obzory lidí za hranice zábavy jsou velmi důležité činnosti, které budeme zřejmě všichni v budoucnu vídat čím dál tím více. Mou představou je vytvořit hru, která by měla splňovat tyto kritické aspekty a edukovat pomocí zábavné činnosti. Ráda bych vytvořila vlastní hru s totožným tématem, která by nebyla závislá na pravidlech jiných her, ale také bych stejně ráda pokračovala v parazitování na již vytvořených hrách, jelikož mi přijde důležité zkoušet neustále nabourávat struktury některých mainstreamových strategií, které jsou dodnes tak neměnné. Již teď je jasné, že hry fungují jako pouhé médium informace, ale je důležité mít v hledáčku, jakou podobu nám v budoucnosti přinesou. Pokud bude herní průmysl více spolupracovat s užitým a volným uměním, či filmem, bude se obohacovat jedno o druhé, až nakonec mezi nimi nebude vůbec žádná propast.

8. června 2020