

**Posudek oponenta bakalářské práce**

Autor, název, místo, rok, rozsah práce, vedoucí práce:

Tomáš Klabačka, *České země na přelomu 14. a 15. století v počítačové hře Kingdome Come: Deliverance. Společnost, duchovní život, architektura*, Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra dějin a didaktiky dějepisu, Praha 2020, 65 stran textu, celkově 83 stran včetně obrazových příloh (zčásti číslovaných), vedoucí práce PhDr. Jan Zdichynec, Ph.D.

**Hodnotící kritéria**

	splňuje	splňuje z větší části	splňuje z menší části	nesplňuje
<b>Problematika a cíl práce</b> jsou zformulovány a odpovídají zadání a názvu práce.	x			
<b>Metody</b> využitě autorem jsou adekvátní vzhledem k cíli práce a tématu.		x		
Autor se opírá o <b>relevantní prameny a literaturu</b> .		x		
<b>Struktura práce</b> je vyvážená a logická.	x			
Zpracování vykazuje rysy <b>originality a vlastního přínosu</b> .	x			
Práce je prostá <b>gramatických a stylistických chyb</b> .		x		
Práce je psána kultivovaným <b>odborným jazykem za použití správné terminologie</b> .		x		
Autor <b>správně cituje</b> .	x			
Autor nic podstatného <b>neopomenul</b> (obsah, úvod, závěr, seznam pramenů použité literatury, anotace v češtině a cizím jazyce, rozsah odpovídá zadání).	x			

### Celkové hodnocení (slovně)

Autor si zvolil v současné době velmi živé a potenciálně z pedagogického hlediska přínosné téma. Svědčí o tom i skutečnost, že v krátké době jde již o druhou bakalářskou práci věnovanou na KDDD počítačové hře „Kingdom Come: Deliverance“. Důležité je proto explicitní užší vymezení tématu „společnost, duchovní život a architektura“ a tím jeho jasné odlišení od starší práce Elišky Kundrtové. Zobrazení stanovených tří okruhů ve hře se Tomáš Klabačka snaží porovnat s historickou realitou, což je předpokladem posouzení jejího případného „vzdělávacího potenciálu“. Celkově dochází k závěru, že KCD patří v kontextu obdobných her žánru RPG ke zdařilejším, s čímž rámcově souhlasím.

Jádrem práce je rozsáhlá šestá kapitola věnovaná „analýze historických fakt zobrazených ve hře“ (str. 28-52). Obecně mi ovšem v této, z mého pohledu klíčové části textu schází podstatně více kritických postřehů. Nevyužitým prostorem pro rozvinutí hlubší kritické analýzy tak zůstalo například zobrazení Sázavského kláštera, mimo jiné s ahistoricky v patře konventu umístěným obřím skriptorium (volná inspirace filmem *Jméno růže?*) či s architektonickými prvky nepřiliš logicky a nepřiliš funkčně přejatými z pražského Anežského kláštera (část kvadratury). Zejména interiéry se v KCD někdy podřizující „hratelnosti“ a „zřetelnosti“, což by mohlo dalším cílem kritického zhodnocení (v Sázavském klášteře jde např. o komunikační koridory, řešení oken etc.).

Text je psán živým a jisté nadšení prozrazujícím stylem. Obrazová příloha, která je u takto zaměřené práce nezbytná, se vesměs zaměřuje na komparaci herního prostředí a fotografií současného stavu objektů. Vhodně by ji mohla doplnit a prohloubit např. z literatury převzatá mapová a plánová dokumentace, případně hmotové rekonstrukce.

Přes některé výše uvedené výhrady předložený text nepochybně splňuje požadavky na bakalářskou práci. Práci Tomáše Klabačky jsem si přečetl s chutí a rád ji doporučuji k obhajobě.

Dotaz: Zahraniční kritiky zkoumané hry se pozastavovaly zejména nad pasivní rolí žen a chybějícím zastoupení rasových minorit. Lze požadavek na historickou věrnost zobrazení minulosti nějakým způsobem sloučit s požadavkem, aby hra měla nejen vzdělávací, ale též takto chápanou výchovnou funkci?