UNIVERZITA KARLOVA | Fakulta sociálních věd
Institut komunikačních studií a žurnalistiky

POSUDEK MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

POZOR: V počítači vyplňujte pouze do označených políček!

Typ posudku („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)
Posudek vedoucí/ho práce ☐ Posudek oponenta/ky ☒

Autor/ka práce
Jméno a příjmení: Pavel Kafka
Název práce NE násilí: Transformativní potenciál pacifismu na hráčské interakce a estetické prožitky v násilných videohrách
Autor/ka posudku
Jméno a příjmení: Jaroslav Švelch
Pracoviště: KMS IKSŽ

1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	☐	☒	☐	☐	☐
1.2	Technika práce	☐	☒	☐	☐	☐
1.3	Struktura práce	☒	☐	☐	☐	☐

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
Změny oproti tezím jsou uspokojivě odůvodněné.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE
Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	B
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	A
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	A
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	B
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	A

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
Předložená diplomová práce zpracovává originální téma, jehož zpracování je vhodným příspěvkem k oboru game studies. V teoretické části autor pečlivě a systematicky buduje svůj konceptuální arzenál. Výklad v této části čerpá z širokého spektra literatury a zároveň je díky dobré struktuře a vhodně použitým diagramům velmi přehledný. V některých momentech se autor snaží pokrýt až příliš široké pole, což pak nutně vyvolává otázky ohledně úplnosti zpracované literatury (např. v oblasti agence nebo morálního rozměru hraní, kde by bylo vhodné zmínit klasiky jako Janet Murray, respektive Miguel Sicart). Vcelku je však teoretická část velmi komplexní a vhodně připravuje půdu pro výzkum.
Autor volí ambiciózní, ale vhodnou metodu kombinace textové analýzy her a analýzy zdokumentovaných hráčských zážitků. Výzkumná část nejprve analyzuje vybrané hry a činí tak systematicky a detailně. Neplatí zde obecná kritika diplomkových „analýz“, které jsou spíš popisem; autor jde skutečně do hloubky, vedený analytickou metodou Clary Fernández-Vara. Následuje analýza uživatelských metatextů, která je opět na vynikající úrovni, a ukazuje, jak hráči vykládají hru a své vlastní akce v ní v rámci pacifismu. Zde si ovšem v jedné věci nejsem zcela jistý metodologickým postupem. Metatexty o hře Elden Ring nejsou analyzovány z hlediska estetických prožitků pacifismu. Tato volba je vysvětlena faktem, že hra nemá pacifistický narativ. Souhlasím s tím, že v Elden Ring nemá pacifistický průchod jednoznačnou oporu v herní fikci – je však možné očekávat explicitní pacifismus ve fikčním světě, kde nikdo (kromě bossů) skutečně neumírá? Věřím, že by bylo naopak hodnotné zjistit, jak hráči pacifistický průchod touto hrou prožívají a proč ho volí. Z analýzy interakcí se mi zdá, že tu jde v první řadě o styl hraní nebo obtížnou výzvu než o touhu realizovat hodnoty pacifismu.
V rozsahu celé práce je to však spíš drobná výtka. Kromě toho by se nabízelo více propojit rovinu

„interakcí“ s rovinou „estetického prožitku“. Je například možné mít pacifistický prožitek, pokud používám save scumming? Také by bylo vhodné se více zamyslet nad „transformačním“ potenciálem, který je inzerován v názvu, ale pak se z textu vytratí.
Mám ještě několik drobných výtek: Představení her by podle mého názoru mělo následovat až poté, co je vysvětlen jejich výběr. V pasážích o NieR: Automata pak není zcela jasné, o co hráč přichází, pokud nechá během titulků smazat svůj dosavadní postup. Z hlediska metodologie by bylo vhodné zamyslet nad tím, kdo píše nalezené metatexty a do jaké míry jsou reprezentativní vůči všem hráčům, kteří zvolí pacifistický průchod.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE
Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	A
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	A
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	A
3.4	Dodržení citační normy (Pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnoťte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	A
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (Pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnoťte písmenem F.)	B
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	A

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
Práce je po formální stránce velmi kvalitní, výklad je čtivý, souvislý a příkladně strukturovaný; (téměř) vše je na svém místě. Místy si nejsem úplně jist nutností překládat terminologii jednotlivých her (např. jména bossů v Elden Ring). Na druhou stranu citace z materiálu přeloženy nejsou. Myslím, že obě varianty jsou možné, ale bylo by vhodné, kdyby to autor v práci okomentoval.
Citace by obecně mohly být lépe kontextualizované a interpretované, často jsou použity jako ilustrace bez dalšího vysvětlení. „Automata“ v názvu NieR: Automata je množné číslo od slova „automaton“ (anglické slovo řeckého původu), takže by se tento výraz neměl ani v češtině skloňovat v singuláru. Naopak „teze práce“ jsou plurál.

4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost tématu a závěrů apod.)
Práce Pavla Kafky prokazuje jeho suverénní znalosti v oblasti game studies a schopnost provést původní výzkum, který je originální a nedrží se zavedených šablon. Práce má několik dílčích nedostatků, ale mým primárním „estetickým zážitkem“ byla radost, že se stále něco nového dozvídám, což u diplomových prací bohužel nezažívám příliš často. Je to práce ambiciózní, intelektuálně bohatá a důkladně zpracovaná. Doporučuji ji hodnotit známkou A.

5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT

5.1	
5.2	
5.3	
5.4	

6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU
☒ Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly v SISu.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	Shoda je v citacích, práce jinak podle kontroly nenese žádné zjevné známky plagiátu.

7. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A ☒ **B** ☐ **C** ☐ **D** ☐ **E** ☐ **F** (nedoporučuji k obhajobě) ☐

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ
Click or tap here to enter text.

Datum: Podpis: ……..

Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF, nebo jej zašlete sekretářce příslušné katedry, která jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu.