

Oponentský posudek diplomové práce

Bc. Miklós Csémy Interaktivní narativ jako prostředek analýzy elektronických videoher

Vedoucí práce: PhDr. Daniel Říha, Ph.D.

Předkládaná práce tematizuje strukturu elektronických a především počítačových videoher s důrazem stavbu vyprávění v interaktivním prostředí. Autor svůj text opřel o poměrně rozsáhlou literaturu. Práce je tématicky sevřená a přístupně napsaná.

Obsahově si autor zvolil dobře ohraničené téma, které náleží k tzv. Game studies a pro EKS je zajímavé z hlediska fungování intertextuality, virtuální identity, vztahu autora a uživatele a narace v nových médiích. Výše zmíněné oblasti ale bohužel pojednává pouze okrajově, bez odkazu na klíčové autory jako Eco nebo Todorov. Tento směr zastupuje Ferri, který tvoří páteř celé autorovy argumentace. Při obhajobě by autor proto mohl lépe toto propojení objasnit. Práce se více věnuje demonstraci principů, které ale autor umí předvádět na jednoduchých příkladech a vyhovuje tak nárokům na kompilační metodu psaní.

Co se týká formy, autor zvolil časopisecké citování zdrojů s uvedením pouze autora a roku, které je pro diplomovou práci nevhodné. Co víc, u přímých citací neuvádí stranu nebo ani zdroj (př. s. 30, 33). Autor by si měl dát větší pozor na opravy překlepů a srozumitelnost některých vět (př. s. 33), na nepřesné formulace ("Předkládaná práce zavádí pojem fabulace...", s. 37), nebo používat již zavedené termíny ("uživatelský prožitek" namísto "uživatelská zkušenost", s. 36). Bibliografie vůbec nesleduje předepsanou normu ČSN ISO 690 a snad nejcitovanější autor (Ferri) v ní není ani uvedený. Zmíněné videohry uvádí autor jen v separátním seznamu bez bližších údajů.

Zejm. z formálních důvodů práci hodnotím o stupeň níže, tedy jako velmi dobrou.

Mgr. Jan Brejcha, 13.3.2011