

Univerzita Karlova v Praze

ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJOBY
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Název práce: Počítačová hra svébytným dílem?

Jazyk práce: čeština

Student: Šárka Kovaříková

Fakulta: pedagogická

Studijní program: ČJ - ZSV

Vedoucí / školitel: mgr. Štěpánka Klumparová, PhD.

Oponent(i): doc. PhDr. Tomáš Kubíček, PhD.

Předseda komise: doc. PhDr. Tomáš Kubíček, PhD.

Členové komise: mgr. Štěpánka Klumparová, PhD.

mgr. Iva Krejčová, PhD.

prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.

PhDr. Josef Peterka, CSc.

Datum obhajoby: 26. 5. 2011

Průběh obhajoby:

- 1. Představení práce: teoretická východiska + analýza her**
- 2. Posudek vedoucí práce: chválí spolupráci s autorkou, její aktivitu a vstřícnost k připomínkám, vhodný výběr hry k analýze, výstižné srovnání fikčních světů literárních děl a počítačových her, velmi vytríbený styl.**
- 3. Posudek oponenta: chválí přehlednost práce, promyšlenost tématu, kultivovaný výraz, vhodné užití Doleželovy teorie fikčních světů na materiálu počítačových her, naopak vyjadřuje rozpaky nad nedomyšleností užití pojmů příběh a vyprávění (souvisí i s nedostatečnou oporou v sekundární literatuře), rozvíjí úvahy nad dalšími otázkami k dané problematice se vztahujícími.**
- 4. Odpověď autorky na posudky: vysvětluje poměr mezi pevnými a proměnnými složkami hry a souvztažnost s příběhem v literatuře.**
- 5. Diskuse: rozdíly mezi literárními fikčními světy a fikčními světy počítačových her, vztah mezi pojmy fikční svět a možný svět, motivace ke hraní počítačových her.**

Výsledek obhajoby: výborně

prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.