

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**  
**Fakulta sociálních věd**  
**Institut komunikačních studií a žurnalistiky**

**POSUDEK MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE**

**POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!**

**Typ posudku** („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí(ho) práce  Posudek oponenta/ky

**Autor(ka) práce**

Příjmení a jméno: Kolář Vojtěch

**Název práce:** Mohou být videohry uměním? Analýza kritických a teoretických pohledů na potenciál videoher coby plnohodnotné umělecké formy

**Autor(ka) posudku**

Příjmení a jméno: Carpentier Reifová Irena

Pracoviště: IKSŽ KMS UK FSV

**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       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>    |
| 1.2 | Technika práce  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>    |
| 1.3 | Struktura práce | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/>                               | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/>  | <input type="checkbox"/>    |

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Odchyly od tezí autorka vysvětluje na str. 4, jsou vhodné a vplynuly z procesu zpracovávání tématu.

Práce má pozměněný název a strukturu kapitol. Změny autor vysvětluje na str. 5-6 a jsou pochopitelné.

**2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

|     |   | Hodnocení známkou |
|-----|---|-------------------|
| 2.1 | Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu               | 1                 |
| 2.2 | Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji     | 1                 |
| 2.3 | Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu | 1                 |
| 2.4 | Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli                   | 2                 |
| 2.5 | Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru                             | 1                 |

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Diplomová práce Vojtěcha Koláře má neobvyklou formu podrobného teoretického eseje, který se věnuje zmapování semi-akademické debaty o tom, zda počítačové hry mohou dosáhnout statusu uměleckého díla.

Vzhledem k tomu, že práce nemá výzkumnou část, je dobře, že na str. 8 jsou přehledně uvedeny 3 základní cíle, které práce sleduje (zmapování debaty o pozici videoher na poli umění, rozkrytí důvodů nepřijatelnosti videoher pro elitistické paradigma a posouzení videoher z hlediska klastrové teorie umění). Můžeme tak postupně sledovat, nakolik se autorovi daří jednotlivé cíle naplnit.

Zpracování vytyčených cílů má vynikající úroveň. Autor postupuje systematicky a přehledně, zachází se zpracovávanými argumenty jako s daty. V oblasti zmapování argumentačních proudů debaty o videohrách jako umění se zcela nedaří postupovat zcela neutrálně, argumenty odpůrců videoher (Kroll, Ebert) jakožto umění autor kromě rekapitulace současně i hned vyvrací (např. str. 10 a 11). Argumenty zastánců a odpůrců měly stát samy o sobě, prosté autorova zhodnocení.

V dalších kapitolách se nabízely i jiné inspirace, tato poznámka má však spíše charakter doporučení do budoucna, než kritiky.

Zejména by bylo vhodné zpracovat názor, podle něhož hierarchicky stanovený rozdíl mezi uměním a populární kulturou není udržitelný a relevantní. Zmapovaná debata tuto dichotomii spíše udržuje tím, že se snaží vtáhnout/vyloučit počítačové hry do/z kategorie umění. Bylo by prospěšné relativizovat debatu i názorem, že daná hierarchie, o kterou se v ní vede boj, ztrácí na postmoderní scéně konfrontace mnoha měřítek a vkusů platnost. (U nás v poslední době reprezentováno např. Pavlem Zahrádkou, na mezinárodní scéně dlouhodobě např. Lyotard, Featherstone, Lash...)

Posuzování interaktivity jako vlastnosti uměleckého díla by bylo možné, zvláště v naší kultuře, obohatit o pokusy o interaktivní film (Kinoautomat) a participativní prvek v umění obecně (str. 24).

V argument o tom, že počítačové hry se referenčně nevztahují k realitě, ale k jejím předchozím technologickým obrazům se dá navázat na obhajobu pop-artu, jenž má ke skutečnosti podobně dvojnou vazbu jako videohry a čelil podobné kritice (str. 35).

### 3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

|     |  | Hodnocení známkou |
|-----|--|-------------------|
| 3.1 | Logičnost struktury práce, podloženost závěrů  | 1                 |
| 3.2 | Zvládnutí terminologie oboru   | 1                 |
| 3.3 | Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu  | 1                 |
| 3.4 | Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotte stupněm 5. 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.) | 1                 |
| 3.5 | Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte stupněm 5)   | 1                 |
| 3.6 | Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava   | 1                 |

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce operuje s bohatým množstvím správně vybrané literatury, odkazy mají patřičnou formální podobu.

Překvapuje odkazování na názor z Facebooku jako na standardní autorský text, str. 16, poznámka 26.

Doporučovala bych spíše řešit poznámkou pod čarou než jen odkazem.

Denis McQuail má v křestním jméně jen jedno n (str. 27), Henry Jenkins působí na University of Southern California, nikoli Columbia (str. 11). Na str. 9 se jako první řádek vloudil parazitní text, který nejprve vyvolává otázku zda se nejedná o nějakou derridovskou techniku psaní diplomové práce, ale je zřejmé, že je to jen „šotek“.

**4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY** (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost tématu a závěrů apod.)

Navrhuji, aby práce Vojtěcha Koláře byla přijata k obhajobě a klasifikována známkou výborně.

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

|     |  |
|-----|--|
| 5.1 | Existují autoři, kteří přímo ve vztahu k videohrám a jejich pozici v poli umění vycházejí z toho, že distinkce umění x populární kultura není dále relevantní? |
| 5.2 |  |

**6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

výborně  – velmi dobře  – dobře  – nedoporučuji k obhajobě

Datum: .....

Podpis: .....

**Hotový posudek vytiskněte, podepište, odevzdejte ve dvou kopiích a zašlete elektronicky na adresu katedry!**