

**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: Švelch Jaroslav

Pracoviště: KMS IKSŽ FSV UK

**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 type="checkbox"/>            | <input checked="" 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)

Posuny oproti tezím jsou odůvodněné a vysvětlené.

**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               | 2                 |
| 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                   | 1                 |
| 2.5 | Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru                             | 2                 |

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

Vojtěch Kolář se ve své práci teoreticky zabývá potenciálem videoher jako umělecké formy. Na Katedře mediálních studií je podobný teoreticko-polemický přístup v diplomových pracích spíše výjimečný, zřejmě i kvůli tomu, že na straně diplomanta vyžaduje schopnost vystavět přesvědčivé argumenty a prokázat obeznamenost s teoretickou literaturou. Domnívám se, že Vojtěchu Kolářovi se tento úkol podařilo splnit na výbornou. Poctivě orientuje čtenáře ve své argumentaci, bere v úvahu možné námítky a poté argumenty opět rekapituluje. Výběr dvou zdánlivě protichůdných teoretických rámců – estetické, v podstatě esencialistické, teorie Kulkovy, a konstruktivistické klastrové teorie – diplomantovi umožňuje postihnout širší argumentu pro a proti "uznání" her coby umění. Mohl nicméně rozdíl mezi nimi lépe vysvětlit a zdůraznit. Nabízejí se i další teoretické přístupy, kterých autor mohl využít – Bourdieův koncept sociální konstrukce vkusu či práce birminghamské školy.

Za problematický rys práce považuji nijak nevysvětlený a teoreticky neukotvený pojem "vrozých" vlastností média (str. 31, 36). Zřejmě by bylo vhodnější odkázat na definiční vlastnosti média citované v úvodu z Juula a Ryanové. Tato úvodní pasáž o povaze média ovšem působí nedokončeně, jako kdyby autor sám nedošel k jasnému názoru na to, jaké médium videohry jsou.

**3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte 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  | 2                 |
| 3.3 | Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu   | 1                 |
| 3.4 | Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotěte 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, hodnotěte stupněm 5)   | 1                 |
| 3.6 | Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava  | 1                 |

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

Vzhledem ke zvolenému žánru akademické polemiky autor hojně užívá persvazivních rétorických prvků (částice "vždyt", rytmizovanou výstavbu odstavců s větami bez přísudku apod.), není to však na závadu. Práce je čtivá a po jazykové stránce kvalitní.

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

I přes výše uvedené námítky práci doporučuji hodnotit stupněm výborně.

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

|     |   |
|-----|---|
| 5.1 | Jak by se na přijetí a nepřijetí videoher jako uměleckého média daly aplikovat koncepty moci a ideologie? |
| 5.2 |   |
| 5.3 |   |
| 5.4 |   |

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

výborně  – velmi dobře  – dobře  – nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum: .....

Podpis: .....

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